Métamorphoses et culture du populaire dans la bande dessinée nord-américaine

Nicolas Labarre

▶ **To cite this version:**

Nicolas Labarre. Métamorphoses et culture du populaire dans la bande dessinée nord-américaine. Sciences de l'information et de la communication. Université Bordeaux Montaigne, 2017. tel-03690062

HAL Id: tel-03690062
https://hal.science/tel-03690062

Submitted on 7 Jun 2022

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

HDR soutenue le 31 mai 2017

Université Bordeaux Montaigne
U.F.R. Langues et Civilisations

Habilitation à Diriger des Recherches

Langues et littératures anglaises et anglo-saxonnes
11ème section

Note de synthèse de Nicolas Labarre

HDR présentée sous la direction de
M. Jean-Paul Gabilliet
Professeur à l'Université Bordeaux Montaigne

Métamorphoses et culture du populaire dans la bande dessinée nord-américaine

Membres du jury

M. Jan Baetens
Professeur d'études littéraires et culturelles, Université de Leuven

M. Bart Beaty
Professor, Department of English, University of Calgary

M. Jean-Paul Gabilliet
Professeur de civilisation nord-américaine, Université Bordeaux Montaigne

M. Bernard Genton
Professeur émérite, Université de Strasbourg

M. Sylvain Lesage
MCF d'histoire contemporaine, Université de Lille

M. David Roche
Professeur d'études cinématographiques, Département du Monde Anglophone, Université Toulouse Jean Jaurès

Table des matières

PREAMBULE 3

1. LA BANDE DESSINEE ET SA CULTURE 8

CULTURE COMMUNE, CANON, ERUDITS ET FANS 9
HEAVY METAL, GENESE ET LOGIQUE D'UN PROJET 13
L'HISTOIRE DANS LE PACTE DE LECTURE 16
CONCLUSION PARTIELLE 17

2. ECOLE ET METHODE 19

HISTOIRE CULTURELLE/CULTURAL STUDIES 19
ROBUSTESSE DES MODELES 26
LIRE LES TEXTES 27
CONCLUSION PARTIELLE 33

3. LE POPULAIRE, LE GENRE 34

QU'EST-CE QUE L'HORREUR ? 37
LE CAS DU SUPER-HEROS 42
LES PLAISIRS DU GENRE 50
CONCLUSION PARTIELLE 54

4. L'ADAPTATION **56**

UN ESPACE THEORIQUE A COMBLER ? 58
THEORIES DE L'ADAPTATION : LIMITES, INTERTEXTUALITE ET PRAGMATISME 68
CONTRIBUTIONS ET RETOURS 78
CONCLUSION PARTIELLE, LIMITES DE LA MULTI-COMPETENCE 89

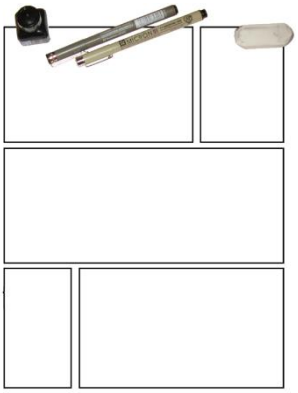
5. PRATIQUE ET RECHERCHE **92**

LA BANDE DESSINEE, PRATIQUE PERSONNELLE 94
LA BANDE DESSINEE, PRATIQUE DE RECHERCHE 98
LA BANDE DESSINEE, LANGAGE DE LA RECHERCHE 106
UN PROJET DE RECHERCHE REFLEXIF 114

CONCLUSION GENERALE **124**

BIBLIOGRAPHIE SÉLECTIVE **126**

Préambule



Je crois pouvoir identifier le moment où, pour la première fois, j'ai eu le sentiment de faire un travail de chercheur. En 2000-2001, durant mon année de maîtrise, je rédigeais un mémoire consacré aux premiers romans de l'écrivain britannique James Graham Ballard, dont la carrière commence avec des textes relevant ostensiblement de la science-fiction et se poursuit avec un effacement progressif des marqueurs les plus visibles du genre. J'avais choisi de montrer comment ces romans de fin du monde faisaient correspondre à l'effondrement social une dislocation de la psyché des personnages mais aussi des codes du roman post-apocalyptique dans une entreprise nettement métafictionnelle. Dans ce but, j'avais convoqué les récits autobiographiques de Ballard, ses interviews et déclarations, les théories jungiennes, ainsi que des lectures détaillées des textes eux-mêmes. Pour ambitieuse que puisse paraître cette énumération, elle correspond à des pistes interprétatives connues, même si elles n'avaient pas nécessairement été appliquées alors aux quatre romans qui m'intéressaient.

La prise de conscience que j'évoquais plus haut correspond à la découverte d'une phrase isolée dans *The Drought* (1964), le troisième des quatre romans. Ballard y décrit la volonté du personnage principal d'échapper à la persistance de la mémoire, « *the persistence of memory* ». Cette phrase renvoyait au tableau éponyme de Dali, un modèle possible pour les grandes plages désertes du roman[1]. Elle corroborait aussi une autre allusion présente dans le roman, mentionnant de façon plus transparente des montres qui fondaient et coulaient. Une allusion peut n'être n'est qu'un clin d'œil, deux suggèrent l'amorce d'un système. J'avais trouvé là un indice probant d'une dimension surréaliste dont je cherchais à faire la preuve, au sein d'un roman plus connu pour son intertexte shakespearien. Je n'étais pas peu fier.

La relecture de ce texte de maîtrise, bien reçu par l'institution universitaire, me permet de mesurer le chemin parcouru. Sa dimension ouvertement militante et sa prétention à réfuter

---

[1] Une recherche dans le corpus de *Google Books* me révèle que cette relation est bien connue. Les références paraissent cependant postérieures à mon propre travail ; je ne doute pas que d'autres aient fait cette découverte avant moi, mais je n'avais pas alors connaissance de leur travail.

ce que j'appelais alors les « clichés » concernant la culture populaire péchaient sinon dans les objectifs, du moins dans la méthode et les références. J'ai cessé de croire à la fonction performative des revendications de légitimité, préférant penser que celle-ci se construit de façon indirecte, par les efforts conjoints d'acteurs et d'institutions multiples. Ce texte, écrit il y quinze ans, diffère bien entendu sur bien d'autres points de ce que j'écrirais aujourd'hui. Sans m'attarder plus longtemps que nécessaire sur cette période formatrice et sur des premiers travaux qui étaient avant tout des moments d'apprentissage, je m'efforcerai de retracer ici le cheminement intellectuel qui m'a mené de cet enthousiasme débordant et de ces premières découvertes jusqu'à mes écrits actuels.

Puisque ce parcours est indissociable des conditions matérielles et sociales dans lesquelles j'ai travaillé, il me semble pertinent d'esquisser ici une note biographique retraçant l'évolution de ces conditions. Après ma maîtrise, puis une année passée à préparer et obtenir l'agrégation d'anglais, j'entamai, toujours à l'université de Rennes 2, un DEA (actuel M2) sous la direction du professeur Bernard Genton. Son intraitable précision m'obligea à justifier de façon convaincante mes enthousiasmes et mes détestations, sur un sujet qu'il connaissait pourtant peu, la bande dessinée de super-héros contemporaine. Je consacrai ensuite quatre ans à une thèse sur les théories de la culture de masse aux Etats-Unis, toujours sous la direction du professeur Genton, en commençant simultanément à enseigner à l'université. Je reviendrai plus loin sur ce travail de thèse, pour souligner que mes recherches actuelles consacrées à la bande dessinée conservent un lien fort avec cette étude de la pensée et des textes des intellectuels new-yorkais du milieu du XX^e^ siècle, en particulier en ce qui concerne la construction des hiérarchies culturelles[2]. Une part importante de cette thèse était d'ailleurs consacrée à la question de la bande dessinée, considérée à la fois comme exemple possible d'une culture de masse et comme le lieu de production d'un discours contradicteur éclairé, dans le cas du *Mad* dirigé par Harvey Kurtzman.

Après avoir terminé ma thèse, j'ai travaillé trois ans dans l'enseignement secondaire, en collège, tout en cherchant un poste à l'université. Je ne regrette pas cette expérience, fondatrice dans ma pratique de l'enseignement, dans mon engagement en faveur des technologies éducatives et qui m'a forcé à réexaminer tout ce que je croyais savoir de mes qualités d'enseignant et de communiquant. Après des premiers mois très difficiles, et grâce au soutien d'une équipe de direction remarquable, j'avais eu le sentiment de trouver avec mes élèves un compromis efficace entre activités créatrices, exercices formels et fréquentation culturelle, de

[2] Ceci en sus de mes publications qui découlent plus ou moins directement de ma thèse, à l'image de ma toute première communication scientifique, en 2006, incluse dans le recueil (« Les Etats-Unis à l'heure du changement de paradigme »).

Macbeth à « Eye of the Tiger ». Cette période durant laquelle j'apprenais avec un plaisir croissant à enseigner m'apparaît rétrospectivement marquée par de nombreuses hésitations en matière de recherche. Je savais vouloir travailler sur la bande dessinée, mais les séries télévisées m'attiraient aussi, sans que je perçoive bien la superficialité de mes connaissances dans ce dernier domaine (je connaissais un peu les techniques, j'ignorais tout de l'histoire). Coupé des ressources documentaires universitaires et peu intégré aux communautés de chercheurs, je peinais à identifier et à surmonter mes problèmes théoriques.

En juin 2010, engagé en tant que maître de conférences par ce qui était encore l'université Bordeaux 3 (devenu depuis Bordeaux Montaigne), je retrouvai des bibliothèques universitaires dont je fis grand usage, mais aussi et surtout la communauté évoquée plus haut. Outre Jean-Paul Gabilliet, référence et modèle en matière d'études sur la bande dessinée américaine, nombre de collègues aux spécialités différentes des miennes (traduction, narratologie, cinéma, etc.) ont depuis contribué à affiner, enrichir ou corriger mes propres recherches.

Recruté pour assurer des cours dans le département LEA, langues étrangères appliquées, je constatai une certaine disjonction entre mes enseignements et ma recherche, avec nombre d'enseignements techniques d'un côté et un engagement désormais très net du côté de la bande dessinée de l'autre, même si j'ai pu depuis établir des passerelles entre ces deux versants de mon activité.

Deux ans après mon recrutement, je devins vice-président délégué à la formation à distance et aux nouvelles technologies, un poste que j'ai occupé de 2012 à 2016. Il s'agissait de promouvoir de façon raisonnée l'usage de ces technologies éducatives que j'avais découvertes et goûtées dans l'enseignement secondaire, mais aussi d'encourager des expériences pédagogiques généralisables ou susceptibles de produire des retombées pour la collectivité ; j'y ai appris à apprécier les tableaux Excel et la gestion de projet. Cette fonction, complétée par des responsabilités équivalentes au niveau de la Communauté d'universités de la Région Aquitaine (Comue) en 2015-2016, m'a aussi mis en contact étroit avec les équipes documentaires autour des questions d'accès à la recherche. Le travail mené dans ce cadre a beaucoup influencé mes réflexions sur la forme de l'article universitaire, sur lesquelles porte la 5e partie de ce mémoire.

Ces responsabilités ont diminué considérablement mes obligations en matière d'enseignement, mais non de recherche. J'ai donc continué à réfléchir et à écrire sur la bande dessinée, en avançant lentement sur une monographie consacrée à l'adaptation en bande dessinée, prévoyant de l'achever après la fin de mes fonctions. Un concours de circonstances heureux et des encouragements multiples m'ont cependant conduit à produire un livre très

différent, consacré au magazine *Heavy Metal*, la version américaine du *Métal Hurlant* français. Sa rédaction s'est achevée à l'été 2016, peu après la fin de mes mandats, et j'écris aujourd'hui ces lignes dans le confort d'un semestre sabbatique, qui me permet aussi de mener l'important travail de révision du manuscrit du livre mentionné plus haut.

Le travail de synthèse et de perspective qui sera le mien en ces pages est donc mené à un moment charnière à bien des égards dans ma carrière d'enseignant chercheur, alors que je m'apprête à reprendre un service « normal », partagé à parts égales entre recherche et enseignement. En sus de sa fonction pragmatique, il m'offre l'occasion de formaliser ce point de bascule significatif.

Comme l'indique le titre de ce mémoire et les lignes qui précèdent, mes recherches sont désormais centrées sur la bande dessinée, bien que j'aie travaillé de façon ponctuelle sur des objets aussi divers que les jeux vidéo de catch, les discours de Ralph Nader ou le cinéma d'horreur. C'est donc autour de la bande dessinée que j'ai organisé ce texte, quitte à minimiser l'importance de pistes qui m'avaient un temps paru séduisantes mais que j'ai peu explorées par la suite.

J'évoquerai dans un premiers temps la structure singulière du champ des études de bande dessinée – en termes de corpus, de constitution de l'expertise et de rapport à l'histoire – ainsi que la place que j'entends y occuper. Je chercherai notamment à y faire la part d'une notion qui me semble essentielle mais finalement peu discutée, celle de l'érudition. Ken Gelder souligne en introduction à son ouvrage sur la fiction et les cultures populaires que la taille du corpus envisagé « touche au sublime » (Gelder 3). Comment le chercheur en bande dessinée peut-il se positionner alors que des pans entiers de la culture qu'il étudie restent difficiles d'accès, et alors que l'essentiel de la littérature secondaire a été produit par des érudits ou des fans, avec des objectifs épistémologiques *a priori* différents des siens ? Dans un second temps, et de façon connexe, ce mémoire aborde le cadre théorique qui sous-tend l'ensemble de mes travaux, et les affiliations disciplinaires qui sont les miennes, entre histoire culturelle et *comics studies*.

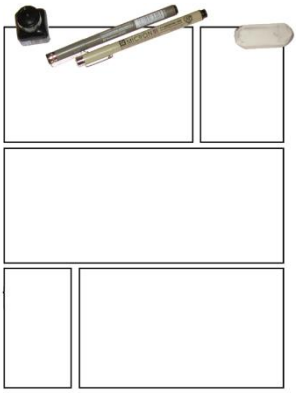
Ces deux parties générales m'amènent ensuite aux grands thèmes de mes travaux. L'un d'entre eux est le genre[3], porte d'entrée sur la question du populaire mais aussi sur celle des plaisirs du texte. La partie suivante porte sur l'adaptation en bande dessinée, sujet récurrent

---

[3] Sauf indication contraire, le mot « genre » dans la suite de ce travail renverra aux genres fictionnels, filmiques, etc. plutôt qu'aux questions liées aux représentations sociales de l'identité sexuée.

dans mes articles et interventions, qui me semble propice à la fois à un discours sur les industries culturelles contemporaines et à des études détaillées sur les spécificités de la bande dessinée (ou des usages qui en sont faits). Enfin, dans une dernière partie, je chercherai à détailler la façon dont mes recherches se sont nourries et se nourriront encore d'une pratique personnelle de la bande dessinée, mobilisée soit pour générer des objets étudiables, soit encore comme mode d'énonciation d'une pensée scientifique.

1. La bande dessinée et sa culture



Après avoir travaillé sur un auteur britannique de science-fiction durant mon année de maîtrise, je consacrai donc mon mémoire de DEA à la bande dessinée de super héros aux Etats-Unis. Ce choix, qui ignore les frontières traditionnelles au sein des études anglophones, n'avait alors pas de visée pragmatique, mais il correspondait à la fois à une curiosité personnelle et à une forme de défi : la science-fiction s'était révélée plus légitime que ce que soupçonnais, peut-être la bande dessinée de super-héros m'offrirait-elle l'objet déconsidéré auquel j'espérais me confronter.

La bande dessinée m'apparaissait donc d'abord comme une incarnation parmi d'autres d'une culture populaire en mal de réévaluation critique. J'envisageais à l'époque de continuer à décliner ces formes, en étudiant ensuite pendant mon doctorat la série télévisée *Buffy, the Vampire Slayer*. Deux articles présentés dans le recueil attestent de la persistance de cette hésitation qui m'a un temps poussé vers les séries télévisées après avoir terminé ma thèse (« I Sing the Body Politic »; « *Heroes*: négociation d'une hiérarchie de culture populaire »), dans une période où le domaine ne suscitait pas encore l'engouement que l'on sait.

Le DEA devait donc être l'occasion de poser un regard universitaire sur une forme[4] que je ne connaissais qu'en tant que lecteur, en prenant une nouvelle fois comme point d'entrée la question de la légitimité, qui s'affichait dès le titre : « La bande dessinée de super-héros 1986-2000, vers l'âge adulte ? ». Il s'agissait pour moi de traduire dans un registre et avec une méthode acceptables par l'institution universitaire un postulat communément admis dans la critique populaire de bande dessinée : l'année 1986 marquait un point de basculement, avec la parution de deux récits de super-héros à l'influence durable, *Watchmen*, d'Alan Moore et Dave

[4] J'emploie ici le mot « forme » de façon assez lâche, dans la mesure où la bande dessinée n'est pas seulement un dispositif, mais aussi un ensemble de pratiques. Le mot me semble toutefois nettement préférable à celui de « médium » (ou « média »), que je réserve plutôt à des supports de diffusion.

Gibbons, ainsi que *The Dark Knight Returns*, de Frank Miller. Pour le reste de la période considérée, je disposais d'une impression d'ensemble lacunaire, basée sur des lectures sporadiques, mais qui ne me paraissait pas démentir ce point de départ.

Culture commune, canon, érudits et fans

Ma culture de la bande dessinée nord-américaine grand public, dans laquelle j'identifiais surtout les super-héros, était en effet superficielle. A un ou deux recueils familiaux s'ajoutaient des lectures occasionnelles en kiosque ou chez des proches, ainsi que de nombreuses discussions avec des lecteurs plus assidus. Les critiques dont j'avais connaissances paraissaient pour leurs parts dans des magazines de jeu (jeux de rôle, de cartes, jeux vidéo), que je fréquentais en tant que lecteur ou auteur, et qui s'ouvraient souvent sur un espace culturel que l'on ne qualifiait pas encore en France de « geek », celui de la science-fiction, du cinéma de mauvais genre ou de la bande dessinée américaine, donc. Le sujet m'intéressait, mais je le connaissais mal. J'envisageais mon travail comme consistant à établir une continuité entre les repères et grandes dates consensuelles dont je disposais d'une part, et à réévaluer par moi-même les opinions de fans, auxquels je ne m'identifiais pas, de l'autre.

J'ai donc entrepris de me constituer une culture du super-héros. Au moment où a débuté ce travail, ces bandes dessinées entraient tout juste dans l'ère du recueil et de la réédition systématique aux Etats-Unis. Les opérations de sélection et de canonisation que supposent cette stratégie éditoriale ne m'étaient donc pas accessibles, que ce soit pour en embrasser ou pour en critiquer le résultat. J'ai donc amassé dans un désordre volontaire et grâce à la générosité de nombreux amis une pile de *comic books* brillants ou médiocres, renommés ou obscurs, traduits ou en version originale, avec la conviction que seule la fréquentation de l'ordinaire, du banal, permettait de parler de façon satisfaisante des œuvres notables. Les sciences expérimentales ont de longue date établi la nécessité de disposer d'une groupe témoin, qui seul permet de valider les résultats d'une expérience. La lecture de ces bandes dessinées en ordre dispersé devait me permettre de disposer de ce témoin, même si ce travail de corpus n'atteignit finalement pas durant cette année de DEA une densité suffisante pour me permettre de remettre en question les présupposés avec lesquels j'avais abordé mon sujet. Elles ont cependant constitué un premier noyau, auquel j'ai agrégé depuis de nouvelles lectures systématiques, venues d'autres genres ou d'autres sphères culturelles.

Ces lectures ultérieures m'ont aussi révélé le caractère en partie erroné de ce récit des origines, auquel j'ai longtemps cru, dans lequel ma décision consciente et quelques mois de travail suffisaient à poser les bases d'une culture de la bande dessinée nord-américaine. Mes travaux plus récents, et mon effort pour élargir mon corpus aux années 70 m'ont démontré que ma fréquentation de la bande dessinée américaine dans ma jeunesse avait été soutenue,

notamment au travers de revues comme *Rétro, Charlie Mensuel* ou l'*Echo des savanes : spécial USA* (et ses autres déclinaisons), dont mes parents possédaient de nombreux numéros. Ces publications consacraient une part importante de leur pagination à la réédition de classiques (*Connie*, *Li'l Abner*, des extraits de *Mad*, etc.) ou à la traduction de bandes contemporaines (de Jules Feiffer à P. Craig Russell). Elles avaient aussi en commun d'ignorer la bande dessinée de super-héros pour mettre en avant d'autres récits populaires, qu'ils soient humoristiques, d'aventure ou de science-fiction. Nombre de ces lectures, résultat d'un travail de filtrage et de sélection par les traducteurs et éditeurs de ces publications, m'avaient durablement marqué – je pense à Wallace Wood, Jeff Jones, Harvey Kurtzman ou Frank Brunner – au point de susciter un sentiment de reconnaissance immédiat en les redécouvrant deux ou trois décennies plus tard au hasard d'une lecture de fascicule américain.

J'avais cru aborder mon corpus avec le détachement de l'analyste découvrant sur le tard un objet dont la perception ne risquait pas d'être brouillée par des enthousiasmes précoces, à l'opposé de la posture du fan. Or, mon cheminement me ramenait précisément vers des enthousiasmes précoces, façonnés par les goûts de médiateurs culturels comme George Wolinski ou Fershid Bharucha, éditeurs en chef respectivement de *Charlie Mensuel* et de *L'écho des savanes : spécial USA*.

Ces réflexions autobiographiques n'ont pas seulement vocation à prolonger ma trajectoire de chercheur vers un point d'origine mythifié, si plaisant que puisse être l'exercice. Elles me ramènent à l'une des questions essentielles de mon activité de chercheur en bande dessinée : le rapport à l'érudition, l'existence d'une culture partagée et les moyens de faire advenir celle-ci. Le travail que j'ai pu accomplir autour de *Métal Hurlant* et *Heavy Metal* en une année repose sur la familiarité préalable avec le corpus de la bande dessinée américaine des années 70, évoquée plus haut, et m'a rappelé avec force la nécessité de contribuer à la consolidation d'une culture historique commune.

Les lacunes de cette culture se sont longtemps faites sentir avec acuité dans l'environnement universitaire français, puisque la recherche en bande dessinée en France, qui tend actuellement à se consolider[5], y a longtemps été très éclatée, avec pour conséquence une offre réduite d'événements scientifiques et de publications dédiées. La communication scientifique avait donc lieu face à des non-spécialistes, familiers selon les cas de culture populaire, de culture visuelle ou encore de littérature. Cette situation encourageait le recours à des bandes dessinées identifiables, ressortant d'une culture sinon partagée du moins

[5] Comme le montre l'état de la jeune recherche en bande dessinée mené par Julien Baudry, dans une série d'articles publiés sur le carnet de recherche *Carnets de Comicalités*, de janvier à mai 2015. https://graphique.hypotheses.org/.

largement répandue : les aventures de Tintin (Hergé), *Maus* (Spiegelman), *Persepolis* (Satrapi) et *Fun Home* (Bechdel) constituent le versant légitime de ce corpus minimal, avec côté populaire les divers super-héros DC et Marvel (Superman, Spiderman, les X-Men, etc.). Le canon souvent contesté de la bande dessinée contemporaine se renforce mécaniquement par le fait qu'il constitue le socle minimal de discours communs. Nous verrons par la suite qu'il existe de la même manière un canon minimal autour des questions d'adaptation (*City of Glass* en bande dessinée, *Sin City* au cinéma et quelques autres). Si productives que soient ces œuvres, elles n'épuisent pas les discours possibles sur la bande dessinée, loin s'en faut.

Pourtant, sortir de cette culture partagée imposait le risque de ne plus s'adresser à personne ou obligeait à une longue explicitation ou description de l'objet. L'absence d'une vision historique commune englobant d'autres objets que ceux-ci a donc un effet immédiat et mesurable, résultant en une contraction des discours audibles. Bien entendu, ces considérations valent pour secteur culturel quelque peu confidentiel. Chaque fois, un nombre réduit d'œuvres-clés servent de pivot à l'ensemble des études sur un sujet donné : on imagine mal une étude consacrée au film de zombies faisant l'économie d'une mention de Romero, par exemple. La bande dessinée, et particulièrement la bande dessinée américaine en France, ne bénéficie cependant pas comme c'est la littérature et le cinéma, de décennies de diffusion d'un canon « étendu » (historiquement, géographiquement, sur le plan du genre), relayé par les institutions d'enseignements ou par la presse. L'existence d'un tel canon permet par exemple d'inscrire les œuvres nouvelles dans un rapport de ressemblance ou de différence avec le déjà connu. Dans le cas de la bande dessinée, le registre couvert par les quelques œuvres consacrées plus haut apparaît tout à fait inadéquat pour évoquer la forme dans la variété de ses manifestations.

Une tâche essentielle du chercheur en bande dessinée, particulièrement dans le cas d'une recherche relevant de la civilisation des Etats-Unis, me semble donc être de participer à la création d'une culture commune étendue, reposant sur une compréhension de l'histoire de la forme et faisant la part des multiples usages de celle-ci (la bande dessinée comme littérature, la bande dessinée comme divertissement, la bande dessinée comme art visuel, etc.). Il faut pour cela interroger le rapport entre l'érudit et le chercheur, comme j'ai cherché à le faire plus haut à partir de mon propre cas. Du fait de la consolidation tardive et toujours en cours du champ de la recherche universitaire en bande dessinée, l'essentiel du travail de recensement et de défrichage a en effet été effectué par des collectionneurs et des érudits, dont un apport essentiel a été d'assurer la préservation et le rassemblement des supports physiques de la bande dessinée. Ainsi, et pour ne prendre que cet exemple, une part conséquente de l'histoire du *comic strip* a pu être préservée et diffusée grâce aux efforts de Bill Blackbeard, collectionneur privé, dont le fonds a ensuite permis la parution de plusieurs ouvrages influents. Par la suite,

aux Etats-Unis comme en France, l'étude critique, analytique et historique de la bande dessinée s'est consolidée dans des publications para-universitaires, comme *Les Cahiers de la bande dessinée* ou *The Comics Journal*. Ambitieuses et souvent rigoureuses, ces revues sont aussi fréquemment partisanes ou contraintes par les autres activités des maisons d'édition auxquelles elles sont adossées, Glénat et Fantagraphics pour les deux exemples précités. Les universitaires arrivent donc tardivement sur un terrain balisé par des fans et des érudits, qui n'accueillent pas toujours avec bienveillance ces nouveaux entrants.

Cet état de fait a plusieurs conséquences. La première est la cohabitation de ces différents discours au sein de diverses publications : la recherche « déborde » dans le champ des publications populaires et certaines de celles-ci sont en retour des sources incontournables. Ma collaboration avec le site *Sequart* illustre, je crois, cette porosité. *Sequart* est un site fondé par un universitaire, Julian Darius (docteur en littérature anglaise), dont la mission se situe explicitement à la croisée des champs :

> Sequart is committed to bridging the gap between academia and fandom, to making scholarship accessible to the general reading public, and to putting complex thoughts into the plainest language possible. (http://sequart.org/about-us/)

Le recueil qui accompagne le présent mémoire ne propose qu'un seul texte issu de cette collaboration, un travail collectif sur la science sous-tendant le personnage de *Daredevil*, mais j'ai également écrit pour le site de *Sequart* des articles d'introduction à la bande dessinée francophone et pratiqué à leur demande des évaluations anonymes d'ouvrages. Les textes que j'ai produits pour *Sequart* relèvent d'une activité de recherche et non de vulgarisation (objectivation de l'objet, appareil bibliographique, adossement à la théorie, etc.), mais j'y emploie une écriture différente de celle du reste de ma production (effets de connivence et d'entraînement, présupposant un contrat de lecture basé sur le plaisir plus que sur la nécessité). Chacun d'entre eux voisine aussi, sur le site ou dans les ouvrages collectifs, avec des essais descriptifs ou des expressions d'enthousiasmes subjectifs, qui se placent dans la continuité d'activités plus nettement associées aux fans. De façon corrélée, certains de mes textes écrits dans une perspective universitaire mais disponibles en ligne ont été lus comme relevant de la « critique de bande dessinée » : hors des lieux de publication universitaires, écrits de fans et écrits d'érudits semblent proposer deux variations sur un même contrat de lecture plutôt que deux contrats de lecture différents.

La recherche universitaire s'appuie aussi directement sur les autres littératures secondaires, dont elle assume parfois l'histoire. Pour ne prendre que cet exemple, la division en « âges » distincts (âge d'or, âge d'argent, etc.) de la production de *comic books* aux Etats-Unis provient des écrits de fans, mais a longtemps été partie intégrante des écrits universitaires

en dépit des problèmes épistémologiques qu'elle soulève (Woo). Ces emprunts à une histoire populaire de la bande dessinée s'expliquent d'abord par le fait que les histoires universitaires sont encore largement incomplètes. De nombreux index exacts sont aujourd'hui disponibles grâce au travail des érudits, des fans et des collectionneurs - je pense par exemple à la *Grand Comic Book Database*, à *BD Oubliées*, ou encore aux multiples guides (*Overstreet Price Guide*, etc.) mis à jour annuellement – mais ce catalogue ne constitue pas une histoire. De fait, des pans entiers de l'histoire de la bande dessinée n'existent encore que sous la forme d'histoires orales ou de récits d'enthousiastes.

Même sur des périodes bien connues, il n'est pas rare que des histoires concurrentes coexistent, émanant soit des producteurs culturels eux-mêmes, soit des fans et érudits, soit enfin des historiens. Convaincu de la nécessité d'intervenir directement dans le champ, en mettant à profit des lieux de publication accessibles à tous les publics, je me suis à plusieurs reprises confronté à cette pluralité des histoires, pour délimiter ce que serait une approche universitaire. Je pense ici à mes conférences publiques en 2006-2007 sur le sujet de la « censure » des *comic books* aux Etats-Unis dans les années 50, un sujet abondamment mythifié par le *fandom* et sur lequel des chercheurs comme Bart Beaty (*Fredric Wertham and the Critique of Mass Culture*) ou Carol Tilley (Tilley) ont depuis apporté des correctifs décisifs. Dans le cadre de mon carnet de recherche, j'ai aussi examiné d'autres « histoires », un court-métrage sur les 75 ans de Superman et une histoire de la bande dessinée américaine en six cases par l'auteur et expérimentateur Matt Madden (« Superman a 75 ans »; « La bande dessinée américaine en six cases ? »). Dans les deux cas, le travail consistait à décrire la position depuis laquelle étaient écrites ces histoires afin de caractériser en retour celle qui était la mienne. Dans les deux cas, la recherche en civilisation se pense en nécessaire dialogue avec d'autres formes de production de l'histoire.

Heavy Metal, genèse et logique d'un projet

Mon projet de recherche le plus important depuis ma thèse, l'ouvrage consacré à *Heavy Metal*, vise à contribuer à cette écriture d'une histoire de la forme. J'ai eu l'occasion de raconter en détail le parcours de cette recherche, en remerciant au passage les nombreux correspondants qui ont accepté de consacrer du temps à cette entreprise (Labarre, « Métal Hurlant/Heavy Metal, parcours de recherche ») mais je voudrais en reprendre ici quelques points saillants, en les mettant en relation avec cette double question de l'importance de l'histoire dans les études de bande dessinée et du rôle spécifique de l'universitaire.

Je connaissais mal *Heavy Metal* avant de me lancer dans ce projet. J'avais appris il y a longtemps qu'il s'agissait de la version américaine de *Métal Hurlant* et avait découvert avec surprise lors d'un voyage à New York au début des années 2000 que la revue continuait de

paraître, longtemps après la disparition de son modèle. Une couverture à pin-up dans un style pompier, descendant de Boris Vallejo, m'avait aussi convaincu que je n'étais pas le public visé d'une publication mettant en avant une forme d'érotisme assez banal. Par la suite, des allusions dans les articles de Joe McCulloch pour le site du *Comics Journal* et un feuilletage occasionnel me remettaient de temps à autre en mémoire l'existence de la revue, sans pour autant m'inciter à réviser mon jugement.

Le projet de recherche qui allait conduire au livre débute non par un appétit personnel, même si je nourris un intérêt pour *Métal Hurlant* lui-même né une nouvelle fois d'une fréquentation personnelle et précoce, mais bien par le constat d'une vacance. Alors même que *Heavy Metal* était souvent crédité pour l'importation d'un nombre conséquent d'auteurs européens aux Etats-Unis, rien ou presque n'avait été écrit à son sujet. J'avais initialement l'intention de faire un travail descriptif, une simple lecture du magazine américain en regard de son homologue français, à la lumière du jugement très critique qu'avait porté Jean-Pierre Dionnet sur la transposition aux Etats-Unis du journal qu'il avait cofondé : « les dirigeants de la revue sont partis dans une [...] direction [...] totalement épouvantable (Poussin et Marmonnier 85). »

Le projet a pris de l'ampleur lorsqu'il est devenu évident qu'expliquer *Heavy Metal* nécessitait de recréer un contexte économique et d'écrire une histoire des relations transatlantiques en matière de bande dessinée. Il fallait pour cela faire la synthèse d'histoires nationales dans lesquelles la fréquentation de l'*autre* transatlantique n'est vu que comme le prélude à la réalisation d'une œuvre personnelle dans l'espace national (une forme très courante concernant les créateurs francophones de l'après-Seconde Guerre mondiale). Or, il n'existait pas de description systématique de ce contexte, et moins encore des échanges personnels et culturels dans la période qui m'intéressait. Dans une perspective d'histoire culturelle - j'y reviendrai – le livre s'intéresse non seulement à la revue elle-même mais aussi à l'ensemble des discours produits à son endroit, en les adossant à une collecte systématique de documents et d'indicateurs chiffrés (en particulier une analyse systématique de tout ce qui peut être reconstitué des aspects contractuels de la création du magazine), mais aussi en s'intéressant aux aspects matériels de la production d'une revue de bande dessinée. Le livre examine donc la citation de Dionnet moins pour la démentir que pour la rendre intelligible rendre intelligible en l'insérant dans une histoire plus vaste. L'objectif de l'ouvrage n'est d'ailleurs pas de supplanter les témoignages existants, sur lesquels il repose largement, mais plutôt de les consolider et de les éclairer, en offrant aussi une porte d'entrée vers une période assez mal documentée de l'histoire de la bande dessinée aux Etats-Unis, celle de la transition entre la bande dessinée underground et le renouveau des grands éditeurs de super-héros au milieu des années 80.

Comme je l'indiquais plus haut, j'avais la chance d'aborder ce sujet avec une familiarité d'ensemble préalable mais aussi avec un accès aux sources primaires et aux témoignages de nombreux acteurs encore vivants, d'autant plus précieux qu'ils ont pu être confrontés et corroborés. Tout ceci a été complété par un travail de lecture horizontal, visant à parcourir l'ensemble de la production de l'époque – *Heavy Metal* et ses concurrents – entreprise sisyphéenne s'il en est, en combinant une stratégie d'indexation et une méthode échantillonnage aléatoire, même si cette démarche avait vocation à rester invisible dans le travail final. Mes outils et mes sources ont alors été ceux de l'érudit et du collectionneur, deux figures qui tendent à se confondre en bande dessinée. Ainsi, et de façon symptomatique, un des catalogues les plus complets pour la période se trouve être celui d'une boutique en ligne (mycomicshop.com).

Par rapport à d'autres projets d'histoires de la bande dessinée – je pense aux travaux de Carol Tilley sur les fans des années cinquante – il n'était donc pas si difficile de travailler sur *Heavy Metal*, au milieu de sources abondantes et avec la collaboration de plusieurs participants disposés à évoquer leur travail. La revue était aussi d'un objet culturel connu, souvent cité, et dont l'influence faisait partie des récits structurants sur l'histoire de la bande dessinée américaine. Le vide historique à son propos n'en était que plus saisissant. De toute évidence, cette histoire n'était pas perçue comme *nécessaire* pour toute une génération d'érudits ayant observé directement l'évolution du magazine et se tenant informés de ses aléas par de grands témoignages dans le *Comics Journal* (malgré les biais de ces derniers, souvent utilisés pour régler des comptes). Elle est pourtant essentielle pour récapituler, synthétiser et rendre accessible ces connaissances, et ainsi étayer un pan de la culture commune universitaire hors de tout enjeu prescriptif et de toute tentative de célébration. Ce travail sur *Heavy Metal* ne découle en aucun cas d'un goût préalable pour l'objet étudié, même si le simple fait de resituer la revue dans une longue chaîne historique implique une forme de réhabilitation critique ; celle-ci est sans doute un effet induit du livre, non son objectif initial. L'ouvrage cherche en effet moins à démontrer un éventuel caractère exceptionnel de *Heavy Metal* qu'à montrer comment les innovations du magazine s'inscrivent dans un jeu de différences et de ressemblances avec le reste de l'édition de bande dessinée de l'époque.

Des ouvrages comme ceux de Ian Gordon (*Comic Strip and Consumer Culture*), Jean-Paul Gabilliet (*Des comics et des hommes*) ou encore Gerard Jones, à la limite du champ universitaire (*Men of Tomorrow*) ont amplement démontré la nécessité de disposer de ce type d'histoires afin de tenir des discours ne cédant pas au risque de l'aveuglement historique ou de l'exaltation du banal. J'espère avoir contribué à mon tour à cette écriture d'une histoire collective.

L'histoire dans le pacte de lecture

Ce type de travaux est d'autant plus nécessaire que la bande dessinée est une forme habitée, sinon hantée par son histoire, comme en attestent de façon très pragmatique les effets d'école et de plagiats, innombrables dans le *comic book* des années 30. La recherche ne peut ignorer cette intericonicité[6] clandestine, dans la mesure où un lecteur contemporain identifiait sans doute fort bien les innombrables emprunts à *Flash Gordon* dans les premiers numéros d'*Action Comics*, la revue où apparaît Superman en 1938. Les plagiats sont en effet dans ce cas, et dans nombre d'autres, la marque de l'objet second, dérivé, porteur d'un capital culturel inférieur à celui de son modèle.

L'histoire de la forme est aussi un passage obligé pour qui souhaite travailler sur la bande dessinée de super-héros. En sus d'un travail horizontal, qui replace un numéro dans son époque et dans les grands courants contemporains du genre, une analyse verticale, qui prenne en compte l'aspect sériel et les effets de continuité ou discontinuité qu'il produit, apparaît absolument nécessaire. L'article que j'ai consacré à l'image de la France dans la bande dessinée de super-héros se concluait d'ailleurs sur une note dans ce sens, en affirmant de façon peut-être trop catégorique que le genre n'avait plus d'autre point de référence que lui-même et sa propre généalogie. Je crois aujourd'hui qu'il faut nuancer cette assertion, en affirmant que le genre dans ses incarnations contemporaines se nourrit d'abord de sa propre histoire, mais aussi d'autres formes de représentation, d'autres récits, dans son esthétique comme dans ses thématiques (illustrations populaires, cinéma, jeux vidéo, etc.).

Si une partie la bande dessinée de super-héros exhibe sa propre histoire au risque de l'inaccessibilité pour les lecteurs néophytes, d'autres œuvres contemporaines, populaires ou non, ont elles aussi érigé en système une exhumation réflexive des formes antérieures. Les travaux de Dan Clowes, Chris Ware ou Charles Burns sont ainsi parcourus d'appropriations et de pastiches de formes et genres antérieurs[7]. Si j'ai peu travaillé sur ces auteurs en particulier, les questions de circulations internes m'intéressent beaucoup, à la fois dans leur fonction génératrice de nouveaux récits et dans leur façon de produire des histoires clandestines (mais influentes) de la forme. Dès 2009, je notais ainsi que l'évolution du format *Calvin et Hobbes*, de Bill Watterson, devait se lire à l'aune de l'histoire du comic strip, dans ses formats et dans

---

[6] Je ne fais pas ici référence à l'espace entre les images, comme dans les écrits de Thierry Groensteen, mais à une déclinaison avérée du concept d' « intertextualité ». Il est bien entendu possible de considérer que cette intericonicité n'est qu'un des domaines de l'intertextualité, en prenant le mot « texte » dans son sens le plus large.

[7] Je pense par exemple au travail de thèse en cours de Benoît Crucifix (Université de Liège), qui s'intéresse spécifiquement à la façon dont les auteurs de la génération de Clowes ou Ware s'approprient des images existantes.

ses genres (Labarre, « *Calvin et Hobbes* la démesure contrainte » 92-93), sans pour autant pousser plus loin la théorisation. Une journée d'étude sur la notion d''intericonicité organisée par Mathilde Arrivé à Montpellier en 2013 m'a par la suite fourni le mot et le filtre pouvant servir de support à cette réflexion.

Mon intervention portait sur les figures métahistoriques dans la série *Planetary*, de Warren Ellis et John Cassaday, un récit en marge du genre super-héroïque. L'article qui a été tiré de cette intervention a été écrit avec les chercheurs américains Laura Perna et Errol Rivera, qui s'étaient préalablement intéressés aux caractéristiques de la série l'apparentant aux théories de la postmodernité. Publiée et soutenue par DC Comics, l'éditeur de Superman, *Planetary* offre en effet un exemple des croisements nombreux entre bande dessinée populaire et métafiction postmoderne. Sans remettre en cause les observations de Rivera et Perna, puisque *Planetary* est bien une des « métafictions historiographiques » théorisées par Linda Hutcheon (« Historiographic Metafiction »), il me semblait nécessaire de montrer comment et pour qui cette postmodernité était déployée. En analysant un numéro dans lequel les auteurs relisent l'histoire des super-héros principaux de DC, j'ai pu montrer que la série présuppose l'existence d'une communauté interprétative, selon l'expression de Stanley Fish, instruite de l'histoire de la forme (Labarre, Perna, et Rivera 12), et que cette communauté interprétative est aussi une communauté réelle, un lectorat cultivé par DC Comics.

Bande dessinée "d'auteur" et bande dessinée "grand public" utilisent donc toutes deux l'histoire de leur forme comme matériau narratif et thématique : il importe pour le chercheur de pouvoir occuper la place du « lecteur idéal[8] » de ces récits et donc d'avoir accès à cette histoire. Plus généralement, cet exemple souligne l'importance des questions relevant des circulations textuelles ou picturales dans l'étude des bandes dessinées populaires. Mon recours fréquent aux travaux de Linda Hutcheon traduit mon souci de disposer d'un socle théorique pour aborder ces questions. Celles-ci sont par ailleurs au cœur des théories de l'adaptation, sur lesquelles Linda Hutcheon a aussi écrit, et qui sont le sujet de la 4e partie de ce mémoire.

Conclusion partielle

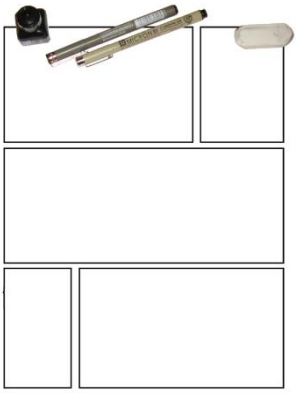
Comme je me suis efforcé de le montrer, toute étude de la bande dessinée nord-américaine pose d'abord des problèmes pragmatiques, découlant d'une culture universitaire du secteur encore en construction. Mon propre parcours m'a démontré que même lorsque je croyais me reposer sur des archives et une approche scientifique, je restais tributaires de mes *autres rôles* face à la bande dessinée qui seuls pouvaient m'offrir la vue surplombante nécessaire. Il ne

[8] Je reviendrai dans la troisième partie de ce travail sur cette notion que j'emprunte à Umberto Eco.

m'échappe pas que lorsque je m'appuie sur ces *autres rôles*, « bricolés » au sens de De Certeau, au fil de mon parcours et fortement déterminés par des passeurs familiaux (les bandes dessinées américaines que je lisais jeune étaient celles achetées par mon père) ou éditoriaux, dont j'internalise les biais et les goûts. Objectiver ces connaissances et ces goûts est d'autant plus difficile qu'il n'existe ni recherche suffisante ni fonds communément accessible. L'article sur *Calvin et Hobbes* évoqué plus haut m'en a donné l'illustration, lorsqu'un des évaluateurs de l'article m'a signalé que des éléments que je prenais pour des singularités du travail de Watterson – sens de la démesure, métamorphoses réelles ou imaginées – étaient partagés par un autre *comic strip*, *Rose is Rose*. Le désert critique et universitaire concernant la bande dessinée de presse hors de quelques incontournables ne m'avait pas permis de combler une lacune personnelle.

En m'efforçant de présenter dans chacun de mes textes une approche historique documentée, validée, et en contribuant moi-même à cette construction de l'histoire (autour de la notion de « roman graphique » par exemple, ou encore à propos de *Mad Magazine* et particulièrement de *Heavy Metal*), je crois pouvoir apporter une contribution utile à mon champ d'étude.

2. Ecole et méthode



Je tends à me défier des étiquettes et des affiliations intellectuelles trop restrictives, préférant me réclamer d'auteurs ou de textes en particulier. Il m'est pourtant apparu rapidement, en particulier au cours d'oraux de recrutement, que l'on attendait de moi d'être capable de décrire mon travail précisément en ces termes. Fais-je de l'histoire culturelle ? de l'histoire des idées ? des études culturelles (*cultural studies*) ? de la culture visuelle ? Il m'est arrivé d'acquiescer à chacune de ces descriptions de ma recherche, sans penser me renier, selon la définition que donnait mon interlocuteur de ces champs et selon le texte dont il était question. Avec prudence, je reviendrai ici sur ces affiliations théoriques, avant de détailler certains des outils intellectuels plus spécifiques à la bande dessinée dont je fais usage, indépendamment des thèmes individuels de mes articles.

Histoire culturelle/cultural studies

Je n'ai lu que récemment les théories de l'histoire culturelle, et notamment celles de Pascal Ory. Les objectifs qu'il assigne à la discipline, cette « histoire sociale des représentations » (Ory 13) sont bien les miens, de même que bon nombre de postulats méthodologiques. Cette correspondance résulte pour partie d'un mouvement général des sciences sociales, imprégnées d'approches discursives ou constructivistes, auquel j'ai participé sans l'avoir vraiment décidé, et pour partie de mon travail de thèse, sous la direction du professeur Bernard Genton. Nous n'utilisions pas l'expression d'histoire culturelle durant ce travail – ou bien l'ai-je oublié ? - et elle n'apparaît qu'une fois, de façon imprécise, dans le texte final. Pourtant, en confrontant des représentations différentes de la culture, en faisant dialoguer *Partisan Review* et *Cosmopolitan*, je faisais bien un travail d'histoire des représentations, utilisant les méthodes de l'histoire culturelle en les appliquant à la notion de culture elle-même.

Plus largement, l'ensemble de mes textes s'intéressent à des objets culturels pris dans des processus sociaux et faisant retour sur ceux-ci. Les bandes dessinées sur lesquelles j'écris sont produites et distribuées par des institutions, elles font l'objet d'une circulation sociale estimable par le biais de données et elles sont un lieu d'élaboration de représentations

collectives. Relisant mes articles, même plus anciens, j'y déplore rarement d'absence flagrante en ce domaine : l'objet y est à tout le moins décrit comme étant produit et consommé, historicisé et localisé, avant d'être saisi pour lui-même. Selon les cas, mais de façon récurrente, ces textes abordent aussi les déterminations technologiques, économiques et la façon dont les unes et les autres déterminent les objets culturels, au cœur même de leur système de représentation, avec parfois de fortes variations au fil du temps.

L'étude de la bande dessinée de presse ou de la bande dessinée feuilletonnante (les *comic books* de super héros par exemple) est de ce point de vue particulièrement exigeante du point de vue de cette « obligation » de temporalité (Ory 56) dans la mesure où les conditions initiales de diffusion (temps contraint, épisodes courts, etc.) continuent de se manifester même lorsque la bande dessinée en question est reprise sous forme de recueil lisible d'une traite. Il devient alors nécessaire d'expliciter ce mode de production sans pour autant céder à un mythe des origines qui ferait nécessairement de ce mode de diffusion initial le mode de circulation privilégié de l'objet. Ainsi, dans le cas de *Flash Gordon*, qui paraissait sous forme d'une planche dominicale dessinée par Alex Raymond, à partir de 1934, il est indéniable que la célébrité du *strip* tient à sa publication initiale, mais il est aussi très probable que nombre de ses admirateurs l'ont découvert sous forme de recueil effaçant la dimension sérielle. Comprendre la genèse de la série ne suffit donc pas, il est nécessaire de prendre en compte ses incarnations ultérieures pour en examiner les circulations. Ainsi, c'est parce que je travaillais sur l'adaptation en *serial* de 1936, deux ans seulement après le début de la publication dans la presse, que j'avais choisi dans un article de 2011 de décrire *Flash Gordon* comme un objet sériel (Labarre, « Two Flashes »).

A l'histoire culturelle, j'emprunte aussi un souci de la matérialité des objets – là encore, la figure du chercheur voisine avec celle du collectionneur – et ce depuis la lecture d'un livre qui m'avait éclairé lorsque je l'avais découvert pendant mon DEA, *Super-Heroes, a Modern Mythology*, de Richard Reynolds, qui consacrait plusieurs pages à l'apparence et aux prix de vente des bandes dessinées auxquelles il s'intéressait. Les longs moments passés à mesurer des magazines pour en comparer les formats, dans le cadre du livre sur *Heavy Metal*, découlent indirectement de cette lecture.

Cet attachement aux méthodes de l'histoire culturelle, cette volonté de faire une histoire sociale des représentations, de parler d'histoire *par* les représentations, a aussi nourri une part de mes enseignements. De façon sans doute banale, mon cours sur les institutions américaines s'intéresse aussi aux représentations, à la façon dont la Constitution des Etats-Unis fonctionne comme un système, un artefact historique, un symbole national ou un marqueur visuel (en particulier ce « *We, the people…* » à la graphie si reconnaissable) et en montrant comment ces fonctions interagissent. De même, j'ai assuré plusieurs années un TD de 3e année visant à

retracer l'histoire économique des Etats-Unis au travers des discours sur celle-ci, depuis le *Gospel of Wealth* d'Andrew Carnegie jusqu'au discours de Wendel Willkie à la convention républicaine de 1940.

De façon plus étroitement liée à la question de l'histoire culturelle, j'ai eu le grand plaisir d'enseigner dès mon arrivée à Bordeaux Montaigne et pendant quatre ans un cours destiné aux étudiants préparant le CAPES d'anglais et intitulé « Représentation du pouvoir politique » pour les Etats-Unis (le cours comportait un versant britannique dont je n'avais pas la charge). L'objectif de ce cours était de travailler sur le fait politique tel qu'il est construit au croisement de plusieurs représentations ou discours, dans une perspective diachronique. Ainsi, les étudiants devaient-ils par exemple étudier un discours de Michelle Obama à la convention du Parti démocrate en 2012, une interview accordée à NPR la même année, la couverture de son livre *American Grown* (une histoire du jardinage) et une lettre de George Washington à John Adams sur le rôle du Président des Etats-Unis en tant que personnalité publique. Après quelques rappels en matière d'institutions et d'histoire récente, le cours permettait aux étudiants de prendre conscience de façon aiguë des modes de construction de représentations qui, à leur tour, agissent sur les groupes et les institutions qui les ont générées. Malgré le caractère artificiel de la sélection préalable d'un nombre réduit de documents, il y avait dans ces cours dispensés à de futurs collègues de nombreuses occasions de démontrer les continuités et boucles de rétroaction pouvant exister entre la composition d'un dessin satirique de Nathan Beeler pour le *Washington Examiner* et la construction du rôle unificateur du Président des Etats-Unis dans les moments de crise nationale.

J'ai également eu la chance de participer pendant deux ans à un cours sur la contre-culture aux Etats-Unis, qui par son sujet même invitait à une perspective d'histoire culturelle. J'y traitais de l'histoire intellectuelle de cette contre-culture dans le prolongement de mon travail de thèse, en montrant aussi comment certaines figures intellectuelles (Mills, Marcuse, Goodman, les beats) étaient devenues à leur tour des symboles et non seulement des producteurs d'écrits. J'avais aussi eu l'occasion de m'intéresser à *Mad magazine* et à cette affirmation répétée ou démentie avec ferveur selon laquelle le magazine aurait contribué à engendrer cette contre-culture ; un article de recherche malheureusement disparu dans un puits éditorial sans fond a résulté de ce travail, qui a aussi indirectement généré le texte sur *Mad* et Nixon que j'ai publié par la suite.

A rebours de ces expériences dans lesquelles enseignement et méthodes de recherche coïncidaient, j'ai enseigné deux ans une autre épreuve destinée aux étudiants de CAPES, épreuve dite de « leçon », consistant là encore à mettre en relation des documents de nature variée, unis par un thème commun, comme l'*outback* australien. La synthèse des textes et images reposait là encore sur des micro-lectures étayées, mais faute d'une connaissance

spécifique des thèmes abordés, le travail des étudiants produisait un peu trop souvent des analyses dont la cohérence n'était qu'interne. Les documents sélectionnés tendaient bien sûr à se déterminer et s'élucider mutuellement, mais cet exercice décliné semaine après semaine, servait de démonstration des limites des analyses strictes de contenu pour la production de connaissance. La méthode et les contenus de ce cours ont donné lieu à un ouvrage collectif auquel j'ai participé, permettant une historicisation plus précise des documents utilisés ainsi que de leur circulation (Bonnet et al.). J'y présentais notamment aux étudiants les notions de culture – dans la variété de ses acceptions – et de genre, deux axes d'analyse incitant à envisager les usages sociaux des textes rassemblés.

Si l'ensemble de mes textes emprunte à la démarche de l'histoire culturelle, tous ne me semblent pourtant pas en relever pleinement, dans la mesure où certains de mes écrits tendent vers une analyse des textes pour eux-mêmes, lorsque ceux-ci présentent des caractéristiques remarquables ou singulières. Ces articles ne font pas abstraction de l'inscription sociale des objets culturels étudiés, mais leur centre de gravité se situe du côté des mécanismes de l'œuvre, de ses circulations internes, éventuellement de leur actualisation par le lecteur, mais sans s'attarder sur les usages qui peuvent en être faits. Pascal Ory note d'ailleurs que l'œuvre singulière constitue une des limites de l'histoire culturelle (18‑19), même s'il faut bien entendu qualifier, situer et décrire ces exceptions. Plus généralement, et de la même manière qu'une règle ne peut se déduire d'un exemple, une bande dessinée isolée ne donne pas accès à représentation collective. Celle-ci se constitue dans le nombre, dans la durée, dans la série, dans la comparaison et dans les circulations. Au sein de mon corpus, je pense à mon court texte, « Kamimura's Sublime Rain », qui se focalise non seulement sur un récit unique mais encore sur une jonction particulière au sein de ce récit : l'irruption soudaine d'une pluie violente introduisant une rupture « sublime », au sens kantien, dans la narration. L'exercice ne se veut pas uniquement formel, dans la mesure où il s'intéresse à la position du lecteur face à ce passage, mais il ne me semble pas permettre d'atteindre pour autant un « sens donné au monde » qui déborderait de l'œuvre (Ory 118).

J'accepte donc volontiers cette étiquette d'histoire culturelle, sans pour autant éprouver le besoin de la revendiquer. La question de l'appartenance de mes travaux aux études culturelles me semble plus problématique, notamment en raison de l'indétermination de l'expression et de sa trajectoire historique. Je me reconnais fort peu dans les études de genre (au sens de « *gender* »), dans les études postcoloniales et plus généralement dans la politique de l'identité qui anime ce courant dans ses formes contemporaines. Pascal Ory déplore en passant « l'hypertrophie des analyses formelles » dans les *cultural studies* (Ory 40), il me semble à rebours qu'en mettant l'accent sur des formes d' « *empowerment* » et d' « *agency* » des consommateurs des cultures populaires, des auteurs comme John Fiske ou Iain Ang ont

eu un temps tendance à oublier les objets culturels eux-mêmes, pour ne plus considérer qu'une vision angélique de leurs usages. Les études culturelles, dans cette acception, se placent radicalement du côté des pratiques, plutôt que des objets. Selon le regard posé sur elles, les études culturelles peuvent donc se voir accusées d'un excès de formalisme ou au contraire d'une insuffisance en la matière : cette trop grande indétermination me rend réticent à embrasser cette description. Cette réserve s'ajoute à celle portant sur les associations thématiques actuelles de l'étiquette, que j'évoquais plus haut.

Je ne rejette pas pour autant entièrement cette dénomination, en constatant tout d'abord qu'elle sert fréquemment de raccourci pour désigner les études portant sur la culture populaire. Cette acception-là, de toute évidence, englobe mes travaux. Les études culturelles me séduisent aussi dans une acception historique. La dimension ouvertement critique des textes fondateurs de Raymond Williams ou Richard Hoggart me paraît salutaire, de même que leur attachement post-marxiste aux relations de pouvoir économique. Je me reconnais cependant plus dans des textes ultérieurs, ceux de Stuart Hall notamment, marqués par le structuralisme et qui s'intéressent de près aux fonctions et aux effets des textes. Je fais ainsi plusieurs fois références dans mon corpus à « Encoding/Decoding », non comme une pensée à historiciser mais comme un modèle opérant, au moins dans ses grandes lignes. Par sa formalisation de ce que Hoggart appelait les « résistances » aux formes culturelles de masse, le texte de Hall me semble rappeler que produits culturels donnent lieu à des appropriations diverses, mais qu'ils disposent aussi d'une ou plusieurs lectures privilégiées, qu'il convient d'identifier et de qualifier.

Mes réticences à me réclamer de telle ou telle discipline prennent aussi leur source dans le travail réalisé au cours de ma thèse sur la construction et l'évolution des théories de la culture de masse aux Etats-Unis. Ce travail d'histoire des idées visait à montrer comment une théorie critique singulière s'était construite aux Etats-Unis à partir de la fin des années 30 autour de magazines intellectuels comme *Partisan Review*, *Commentary* ou *Dissent*, et avait imprégné le débat public avant de s'effacer au milieu des années 60, sous l'effet d'une conjonction de facteurs : renouvellement des acteurs, modification du rapport de la société américaine à la culture cultivée, développement de la réflexivité de la culture populaire, politique de Guerre froide, etc. J'avais aussi retracé les interactions entre ces théories, celles de l'Ecole de Francfort et le développement à la fin de la période qui m'intéressait, des *cultural studies* britanniques. Au fil de ce travail, il m'est apparu clairement que les paradigmes intellectuels devaient être eux-mêmes historicisés avec soin. Ainsi, les théories de la culture de masse de l'Ecole de Francfort apparaissent désormais comme le courant intellectuel critique dominant de la

deuxième moitié du xxe siècle, alors qu'elles sont pour l'essentiel absentes du monde anglophone pendant les années cinquante et soixante[9].

Les écoles ou disciplines m'apparaissent donc comme prises dans des contingences qui sans les invalider obligent à toujours maintenir une distance critique, sauf à vouloir tomber dans une forme d'illusion téléologique que décrit joliment Peter Burke dans son introduction à *What is cultural history* :

> Movements and trends are often brought to an abrupt end not because they have exhausted their potential, but because they are supplanted by competitors. These competitors, the 'children' we may call them, regularly exaggerate the difference between their own approach and that of their fathers and mothers, leaving it to the following generation to realize that their intellectual grandparents were, after all, capable of some insights (Burke 5).

Les théories nord-américaines de la culture de masse ne font pas exception à ce constat, et leur relecture permet de constater qu'elles ne sont pas seulement d'obsolètes diatribes élitistes. Ainsi, il me semble important, même dans le cadre d'une étude universitaire, de revendiquer le droit au jugement critique, pourvu que la position du lecteur-critique soit explicitée. Cela me semble même d'autant plus crucial dans le cas d'études d'objets comme la bande dessinée, dont le choix relève souvent d'une fréquentation et d'un goût personnel. Les textes de Robert Warshow, qui font le lien entre une théorie générale (celle de la culture de masse mais aussi le pragmatisme de Dewey), des lectures de détail et une expérience personnelle éventuellement contradictoire et susceptible de faire retour sur la théorie m'apparaissent également toujours comme des modèles à émuler, soixante ans après leur parution. Le « plaisir irrité » (*irritated pleasure*) que Warshow ressent à la lecture du *Mad* de son fils exprime admirablement l'ambiguïté de la position de l'universitaire travaillant sur des objets de culture populaire et pris entre plusieurs grilles d'évaluation conflictuelles. Nombre de passages du récent *10-cent Archie* de Bart Beaty prouvent qu'une telle approche est toujours

---

[9] Cette absence s'explique notamment par l'absence de traduction des grands textes du groupe. L'Ecole de Francfort est une entité aux contours indistincts. L'éclipse que j'évoque est surtout celle d'Adorno et Horkheimer, revenus en Allemagne à la fin de la seconde guerre mondiale. Erich Fromm, Herbert Marcuse ou Leo Lowenthal poursuivent quant à eux à cette époque une carrière éminente aux Etats-Unis. Cette chronologie souligne que ce n'est donc pas contre l'Ecole de Francfort que se constituent les mouvements d'études de la culture populaire aux Etats-Unis ou les *cultural studies* en Grande Bretagne. Ce n'est d'ailleurs pas non plus à elle que font référence Umberto Eco, Roland Barthes ou Edgar Morin lorsqu'ils évoquent la « culture de masse » dans leurs écrits des années 60 et 70, mais bien aux écrits d'auteurs américains comme Dwight Macdonald.

productive, au prix d'une articulation explicite des positions successives qu'occupe l'auteur dans son texte.

Les théories de la culture de masse et leur division intransigeante du savant et du populaire me semblent par ailleurs mériter une attention continue, dans la mesure où les écrits journalistiques et les industries culturelles elles-mêmes produisent toujours des discours réaffirmant l'existence de ces hiérarchies culturelles. Les travaux de Richard Peterson ou de Bernard Lahire sur la sociologie de la consommation culturelle, qui semblent valider l'idée d'une consommation éclectique, loin de de la dichotomie culture savante-culture populaire, sont eux-mêmes habités, dans la théorie ou dans les témoignages, par ces hiérarchies fantômes[10]. Un rapport commandé par le Ministère de la culture et publié en septembre 2016, « Les représentations de la culture dans la population française », observe encore que seuls 29% de la population française récuse l'existence de ces hiérarchies culturelles (Guy). Cette proportion est aussi celle des personnes considérant que la bande dessinée (et les mangas, que l'enquête ajoute comme une catégorie séparée) fait partie de la culture de façon inconditionnelle. Un peu moins de 40% considère par ailleurs que la bande dessinée peut faire partie de la culture en fonction notamment du *genre* auquel elle appartient et de façon secondaire, en fonction de sa *qualité*. La presse s'est à son tour fait l'écho de cette enquête, en interrogeant par exemple Bernard Lahire, confirmant là encore l'intérêt toujours vif pour ces hiérarchies (Laurent). En d'autres termes, ces théories sont donc toujours opérantes en tant que système de représentation. Dans son récent ouvrage, *Arresting Development*, Christopher Pizzino a même montré qu'il était possible de relire une part de la bande dessinée nord-américaine en s'intéressant d'abord à la façon dont intègre, embrasse ou réfute le système de hiérarchies culturelles qui les englobe.

Cette transformation d'une théorie sur laquelle j'ai tant travaillé m'incite bien à considérer d'autres modes explicatifs de la culture avec une certaine distance, faute de perdre de vue l'historicité de ces constructions. A l'idée d'appartenance, je préfère finalement celle du bricolage théorique, de l'agrégat de textes et d'auteurs individuels mais compatibles, en les déployant dans un champ d'application spécifique. Une telle approche correspond en outre à la réalité de mon parcours et de mes lectures, construits en partant d'objets et de phénomènes que je souhaitais expliquer de façon agnostique et pour lesquels je suis parti en quête de modèles utilisables et productifs.

---

[10] Dans le cas de Bernard Lahire, un autre fantôme serait celui des écrits sur la culture de Bourdieu, dont Lahire fut l'élève, et en particulier la vision des légitimités culturelles proposée dans *La Distinction* (1979).

Robustesse des modèles

L'éclectisme théorique dont je me réclame repose en effet malgré tout sur plusieurs postulats fondamentaux. Le premier est la part de doute qui se doit de subsister au sein de tout modèle théorique. Puisque celui-ci découle d'une observation et d'une mise en système du monde, il doit être ouvert à une révision si de nouvelles observations venaient le contredire ; les systèmes qui s'accommodent trop bien des paradoxes – et je ne dirai rien ici de Jacques Lacan – me semblent à ce titre suspects.

Le second est qu'un modèle doit produire une connaissance cumulative, de par la reproductibilité des conclusions qu'il permet. En d'autres termes, il doit être assez « serré » pour que son application produise des résultats compatibles les uns avec les autres. Une de mes expériences d'écriture m'avait à ce titre convaincu de la productivité du modèle formel de Thierry Groensteen, qu'il expose dans *Système de la bande dessinée*. J'avais pris le parti d'appliquer ce modèle, qui fait la part belle à une notion architecturale de la bande dessinée, à un court roman graphique d'Adrian Tomine, intitulé *Shortcomings*. Je concluais de cette étude qu'un choix inhabituel de construction de séquence fonctionnait chez Tomine comme une rupture à visée légitimante, une dédramatisation jouant le système contre le récit, qui visait à éloigner *Shortcomings* de la sérialité, du suspense et du populaire (Labarre, « Shortcomings »). Découvrant cette brève analyse, Greice Schneider, qui faisait partie du comité éditorial de la revue, m'écrivit pour me signaler qu'elle avait elle aussi consacré un article à la tension narrative dans *Shortcomings* en s'appuyant sur les écrits de Groensteen et qu'elle était parvenue à des conclusions très similaires (Schneider). L'anecdote peut paraître banale, mais elle illustre le caractère opérant du modèle et la reproductibilité de ses résultats, sur une œuvre *a priori* loin d'être univoque. Encore marqué par la lecture de Stanley Fish et sa description saisissante des contingences temporelles et sociales dans l'interprétation de la littérature, j'ai retiré de cette expérience une confiance nouvelle dans la capacité des outils d'analyse de la bande dessinée, même en tenant compte du fait que Greice Schneider et moi participions indéniablement d'une unique « communauté interprétative ».

La dernière caractéristique de validité d'un modèle, liée à cette notion de reproductibilité des résultats, est sa valeur prédictive. Une analyse construite par la mise en système de l'existant prouve sa valeur en s'appliquant à des objets qu'elle n'avait pas initialement inclus dans son périmètre. Ainsi, la théorie du genre de Rick Altman, sur laquelle je reviendrai plus loin, me semble particulièrement convaincante dans la mesure où, conçue pour le cinéma et sur la base d'une connaissance détaillée de celui-ci, elle offre néanmoins un modèle permettant de parler de bande dessinée, au prix d'ajustements minimes.

Lire les textes

Les modèles ont de toute évidence des points d'application spécifique, des domaines de validité et des échelles en deçà ou au-delà desquels ils cessent d'être pertinents. Si mon cadre général est celui de l'histoire culturelle, l'analyse des bandes dessinées impose d'avoir recours à des outils spécifiques, aux dimensions des objets étudiés. J'avais ainsi consacré une part importante de mon travail de thèse à des lectures détaillées critiques des textes consacrés à la culture de masse, estimant que leur style et leurs stratégies rhétoriques étaient constitutifs de leur pensée, et non une organisation extrinsèque à celle-ci. Même dans mes travaux visant à construire un panorama d'ensemble, qu'il s'agisse de celui consacré à la représentation de Nixon dans *Mad Magazine* ou du livre sur *Heavy Metal*, il me semble crucial de pousser l'analyse jusqu'au moment où celle-ci met en lumière les mécanismes au cœur des bandes dessinées elles-mêmes, au plus près de l'expérience de lecture. Ainsi, il est nécessaire pour comprendre le point de vue de *Mad* sur Nixon de pratiquer une analyse historique (Nixon dans l'histoire, Nixon dans *Mad*), matérielle (conditions de diffusion du magazine, rythme) ou symbolique (Nixon dans la presse et les enquêtes d'opinions, *Mad* vu par ses concurrents), mais aussi de comprendre comment un article spécifiquement virulent mobilise le rapport texte-image et la valeur indicielle de la photographie pour construire une critique ne relevant pas seulement du registre satirique habituel du magazine (Labarre, « Joining the Fray? » 145).

Parmi ces outils spécifiques, plusieurs de mes textes utilisent des notions de narratologie, empruntées à Seymour Chapman, Jonathan Culler et de façon plus diffuses à un fonds genettien qui me semble aujourd'hui faire partie d'une culture commune d'analyse des textes narratifs[11]. La narratologie de la bande dessinée est un champ encore en construction, malgré une poussée d'intérêt et de publications significative au début des années 2010[12] ; j'en avais rendu compte dans le cadre d'un séminaire de narratologie organisé par Arnaud Schmitt et Clara Mallier à Bordeaux Montaigne, au cours duquel il a été plusieurs fois question de bande dessinée ou de transmédia et qui a beaucoup contribué à mon intérêt pour le domaine.

Ces développements narratologiques se nourrissent également des réflexions menées sur la monstration dans le cadre du cinéma ou encore sur les approches des rapports texte-image

---

[11] De façon similaire, j'utilise volontiers des concepts de sociologie bourdieusienne – « champ », « capital culturel », « distinction » etc. – sans nécessairement me référer aux textes dans lesquels ils ont été développés, dès lors qu'ils ne sont pas centraux dans mes analyses.

[12] Je pense à un numéro de *Substance* (v.40, n°1) dirigé par Jared Gardner et contenant notamment des contributions de Karin Kukkonen, Pascal Lefebvre et de Gardner lui-même, ainsi qu'à un chapitre de *Bande dessinée et narration*, le deuxième volume de *Système de la bande dessinée*, de Thierry Groensteen, paru lui aussi en 2011. Raphael Baroni poursuit également depuis un travail soutenu sur les structures temporelles en bande dessinée.

tels qu'étudiés par W.J.T. Mitchell et par les études visuelles en général. Afin de me confronter à ces approches, j'anime depuis 2013 avec Héléna Lamouliatte-Schmit, spécialiste d'Andrew Wyeth et de photographie contemporaine, le groupe de recherche en culture visuelle EVA (En/Vision Art). Celui-ci a organisé plusieurs séances de séminaires ainsi que deux journées d'étude relevant des études visuelles et invitant à une pluralité d'approches sur des objets présentant une dimension picturale. La première de ces deux journées, « L'image indicible » (2014) élargissait l'étude du rapport texte-image à l'ensemble des formes culturelles visuelles, en interrogeant la possibilité même d'une image « autonome ». La seconde, « L'image déplacée » (2015) s'intéressait quant à elle aux circulations des images et des objets culturels et questionnait le lien entre déplacements physiques et remédiation. Dans les deux cas, les interventions rassemblées permettaient de placer des questions récurrentes dans le champ de la bande dessinée dans un contexte plus vaste. Cette approche transversale, intègre la bande dessinée dans le champ des études visuelles, apparaît comme une nécessité à la fois pour éviter de reconstruire une version appauvrie à l'intérieur du champ de problématiques existant de longue date, et pour éviter de construire le champ sur des singularités illusoires.

Pour autant, la bande dessinée soulève bien des interrogations qui lui sont propres, notamment celle du *style* graphique, dans sa double fonction esthétique et narrative. Les études de bande dessinée dans le champ universitaire sont notoirement pauvres en la matière ; aux Etats-Unis, l'ancrage disciplinaire de ces études dans les départements d'anglais explique pour partie la minoration de la part graphique des récits. Dans les textes consacrés au canon contemporain, *Maus*, *Fun Home* et *Persepolis*, il est indéniable que l'approche de ces bandes dessinées se fait avant tout au niveau des thématiques, des circulations symboliques et des stratégies de représentation, sans descendre au niveau du trait[13].

En France, l'approche formelle influente d'un Thierry Groensteen, marquée par le structuralisme, pose la case individuelle comme l'unité minimale de la bande dessinée, celle en-deçà de laquelle le travail de l'analyste n'est plus possible. Avant lui, des auteurs comme Benoît Peeters ou Pierre Fresnault-Deruelle avaient aussi mis l'accent sur l'architecture des récits plus que sur les manifestations graphiques individuelles. Dans la division des rôles entre chercheurs et érudits, l'appréciation graphique était là encore nettement du côté du collectionneur ou du fan, pour qui la présence de tel ou tel dessinateur a longtemps été le critère

---

[13] En écrivant ces lignes, je parcours le corpus consacré à *Fun Home*, de peur d'une généralisation trop hâtive. De façon symptomatique, nombre d'articles invoquent en titre le dessin et le graphisme, sans pour autant faire de ceux-ci le sujet de leur analyse. Au rang des exceptions, je relève toutefois la thèse soutenue en novembre 2013 par Côme Martin, qui s'intéresse précisément au rapport texte-image dans plusieurs romans graphiques contemporains et aborde frontalement la question du style graphique (Martin).

d'adhésion déterminant à une série (plus récemment, et de façon discutable, les scénaristes semblent être devenus les vedettes de la bande dessinée américaine grand public). Lorsque j'avais travaillé sur la série *Preacher*, pour un recueil intitulé *Comics and the US South*, les éditeurs du volume, Brannon Costello et Qiana Whitted, m'avaient fait remarquer que mes six mille mots ne comprenaient aucune mention du graphisme pourtant singulier de la série (Labarre, « Meat Fiction »). A leur invitation, j'avais corrigé le texte mais également produit un court article publié en ligne (non inclus) destiné à accompagner la sortie du livre et consacré à la construction d'une forme de « transparence » graphique dans la série.

Ce rappel à l'ordre m'avait fait prendre conscience qu'en dépit d'une conviction bien ancrée de la nécessité d'aborder simultanément texte et image, je négligeais volontiers les secondes dans mes productions, par habitude et par manque d'outils précis. Les interventions en colloque, pour lesquelles j'utilisais de nombreuses illustrations, masquaient au fond par une surabondante pratique de la citation ma difficulté à analyser cette question du style graphique, sans m'arrêter à un niveau architectural de la page. Au moment où paraissait *Comics and the US South* et mon article d'accompagnement, début 2012, la lecture de *Hand of Fire,* ouvrage de Charles Hatfield consacré à Jack Kirby m'offrit cependant un modèle de réussite à émuler en la matière. Cet ouvrage remarquable fait en effet du graphisme de Kirby, le cocréateur de Captain America, des Avengers, des X-Men notamment, le centre d'une étude proprement universitaire. Malgré la difficulté réelle et plusieurs fois notée à rendre compte d'un style dans le cadre d'un article universitaire, je me suis efforcé dans mes travaux ultérieurs de faire la part de ce style graphique dans la construction du sens et des circulations au sein des bandes dessinées que j'étudiais. La question du graphisme est ainsi au cœur de plusieurs textes publiés depuis, ceux que j'ai consacrés à *Ghost World*, *Secret Agent X-9* ou à *Planetary* (Labarre, « Ghost World (s) »; Labarre, « Incomplete Descriptions in Raymond's Secret Agent X-9 »; Labarre, Perna, et Rivera), et elle est évoquée dans les autres.

La lecture des textes d'Ernst Gombrich sur les liens qu'entretient le style avec les déterminants historiques et technologiques – une approche culturaliste du style, donc – sert de cadre à mes réflexions en la matière. Il me reste cependant beaucoup à apprendre et à faire sur ce point, au regard des caractéristiques propres du graphisme en bande dessinée. Comme j'ai pu le noter à propos de *Planetary*, le style graphique d'un dessinateur est rarement propre à une œuvre donnée, que ce soit dans la bande dessinée américaine grand public ou dans des œuvres d'auteur européennes. Les variations du trait de Jean-Christophe Menu, pour ne prendre que cet exemple, semblent déterminées plus directement par un compromis entre temps disponible et compétence, ou encore par une volonté de renouvellement stylistique que par les paramètres d'un récit spécifique. Il faut alors examiner au cas par cas le rapport entre constance graphique et constance thématique chez un auteur donné, comme le fait Pizzino

dans un remarquable essai sur le style de Charles Burns, centré sur *Black Hole*, mais qui englobe aussi le reste de son œuvre (Pizzino 134‑162). La tâche se complique encore lorsqu'une équipe graphique (dessinateur, encreur, coloriste, lettreur dans la division des tâches classiques dans les *comic books*) intervient sur un ou des ouvrages. Il devient alors difficile de dégager des invariants, des points de comparaison significatifs, et il peut être tentant de se rabattre sur des descriptions en terme d'écoles ou de registres – « amerimanga », style « réaliste », bande dessinée indépendante, bande dessinée punk, etc. – dont la valeur explicative est faible. De même, une approche en termes techniques, qui ramène à l'histoire matérielle de la bande dessinée et va mettre l'accent sur la taille des planches, l'usage du pinceau ou de la plume, le recours ou non aux effets numériques, fournit des repères mais ne peut se suffire à elle-même. A côté d'œuvres exhibant leur technique, comme les bandes dessinées réalisées sur ordinateur dans les années 80 et 90 (*Digitaline*, *Batman : Digital Justice*, etc.) ou le retour à la gravure sur bois (*Flood*, d'Eric Drooker), les auteurs de bande dessinée sont nombreux à se composer un style *contre* les déterminismes matériels ou simplement en masquant ceux-ci. Un exemple parmi d'autres : Lula Totay, qui illustre en 2014 la série *Supreme : Blue Rose*, écrite par Warren Ellis, bascule d'un travail sur papier à un travail numérique au cours du premier numéro de la série, sans raccord visible.

Tout propos général est donc particulièrement délicat. Même l'analyse d'une œuvre individuelle ne peut prendre son sens qu'en faisant la part des régularités et des différences avec le reste des travaux d'un auteur donné, sauf à prendre le risque de surestimer l'intentionnalité du style (Labarre, Perna, et Rivera 18). Ce risque me semble plus élevé que dans le cas de l'étude d'un style d'un romancier, dans la mesure où s'il existe un « degré zéro de l'écriture », pour citer Barthes, par rapport auquel les écarts sont mesurables, ce degré zéro n'existe pas, ou de manière étroitement localisée dans le cas de la bande dessinée.

Le cinéma offre ici un modèle partiellement transposable, puisqu'au-delà de la diversité des dispositifs, les chercheurs disposent d'études permettant de caractériser la norme d'une époque, sur le plan qualitatif ou quantitatif, notamment par les relevés de la durée moyenne des plans (*Average Shot Lenght*, ou *ASL*)[14]. Le projet « What were comics? », animé par Bart Beaty, Benjamin Woo et Nick Sousanis semble cependant promettre qu'une partie de ce travail de repérage sera bientôt disponible, sur la base d'un dépouillement systématique d'une

[14] Je me réfère ici notamment aux ouvrages de David Bordwell et de ses collaborateurs sur les différents âges du cinéma hollywoodien. J'ai eu l'occasion de les utiliser notamment dans le cadre de mon étude de l'adaptation en serial de *Flash Gordon* (Bordwell, Staiger, et Thompson; Bordwell, *The way Hollywood tells it*).

fraction (2%) du corpus des *comic books* nord-américains. Le texte programmatique du projet fait directement écho aux questions qui sont les miennes ici :

> While, of course, much can be learned from close readings of the "best" comics, these atypical works provide an unreliable basis for generalizing about the form in any meaningful way. Paradoxically, *Maus* is celebrated as an exceptional – which is to say, highly unusual – comic book but, without an understanding of the typical comic book, it is difficult to articulate the precise ways in which it deviated from the run of the mill products of this cultural industry (« About »).

La mise à disposition des données rassemblées et d'une histoire synthétique de la forme sur la base de celles-ci permettra sans doute d'évoquer le versant graphique d'une part de la bande dessinée nord-américaine de façon plus convaincante. Il faudra ensuite attendre qu'un travail similaire soit mené sur les livres de bande dessinée, désignation que je préfère à celle de « roman graphique » dans la mesure où elle distingue nettement support et contenu, ainsi que sur la bande dessinée de presse, puisque tous deux sont exclus *a priori* du champ d'étude de « What were comics? ».

La nécessité de ce cadre de référence est d'autant plus pressante que la bande dessinée dispose par ailleurs d'outils d'analyse formelle robustes, dont j'ai largement fait usage. Comme beaucoup, j'ai été durablement marqué par la lecture de *Understanding Comics, the Invisible Art*, de Scott McCloud (1991), convaincu à la fois par sa stratégie explicative *en* bande dessinée et par les points saillants de son propos théorique. Il n'est sans doute pas nécessaire de revenir ici sur ce travail, qui cherche à englober à la fois l'histoire de la bande dessinée, ses mécanismes centraux, la question du style (en localisant les styles dans un ingénieux système à trois pôles : « *reality* », « *the picture plane* » et « *meaning* ») et même les théories de la créativité et de l'innovation, au sein d'un système qui exalte le rôle du lecteur dans la résolution des blancs du récit.

Le livre a été une révélation pour moi, lorsque je l'ai lu au début de mon travail sur la bande dessinée, à l'occasion de mon DEA ; il me semble aujourd'hui avoir conservé une valeur historique et pédagogique. Il convient dans cette optique de saluer la culture de McCloud donnant des repères sur les différences entre comics et manga, alors que ceux-ci commençaient seulement à être importés massivement, ou arguant pour la réintégration dans l'histoire de la forme des romans graphiques en gravure sur bois de Frank Masereel et Lynd Ward, opinion désormais communément acceptée. Ces qualités indéniables s'accompagnent cependant d'impasses diverses, notamment le silence de McCloud sur la question de l'organisation de la page, et d'essentialisation de caractéristiques localisées, en ce qui concerne la bande dessinée japonaise, par exemple. Par sa volonté d'embrasser en un peu plus de 200 pages l'ensemble de

ce qu'est la bande dessinée, par la clarté de ses démonstrations, l'ouvrage reste une lecture introductive fructueuse. Lorsqu'il s'est agi de fournir à un public de non-spécialistes un aperçu des enjeux formels de la bande dessinée, dans le cadre d'un cours en ligne ouvert dédié à la narration transmédia, j'ai utilisé *Understanding Comics* sans hésitation. En revanche, son usage dans le cadre de la recherche universitaire me semble désormais limité. Dans mon corpus, j'ai ainsi fait appel à McCloud de façon ponctuelle, essentiellement pour sa taxinomie des types d'ellipses existant entre les cases (70-83), un outil technique novateur, permettant aux études de bande dessinée de disposer d'un vocabulaire équivalent à celui que le cinéma utilise pour désigner ses différents raccords. Le livre suivant de McCloud, *Reinventing Comics* (2000), aperçu des potentialités de la bande dessinée numérique, ainsi que son manuel *Making Comics* (2006) sont des écrits stimulants, mais peu pertinents pour mes recherches.

Plutôt qu'à Scott McCloud, mes analyses formelles se réfèrent donc souvent à Thierry Groensteen, et plus précisément à son ouvrage de 1999, *Système de la bande dessinée*. Le livre venait de paraître lorsque j'ai commencé à travailler sur la bande dessinée, et comme *Understanding Comics*, il m'a immédiatement paru éclairant sur mes pratiques. Je ne peux d'ailleurs que souligner ma dette envers le responsable des achats consacrés à la bande dessinée à la bibliothèque universitaire de Rennes 2, puisque l'un et l'autre ouvrages s'y trouvaient dès le début de mes recherches, m'offrant d'emblée une bibliographie idéale que je n'ai pas reniée. Dans *Système de la bande dessinée*, Thierry Groensteen développe, de façon parfois un peu jargonnante mais précise, une approche « arthrologique » de la bande dessinée : il s'intéresse donc aux effets d'articulation et de tressage existant entre cases, entre pages ou à l'échelle du récit. Le système, je l'ai dit, fonctionne fort bien pour décrire et expliquer un ensemble d'effets de sens produits par l'architecture du récit et la matérialité des supports, en s'appuyant notamment sur les travaux antérieurs de Benoit Peeters. Même lorsqu'il n'est pas cité explicitement, l'ouvrage de Groensteen colore mes travaux, ne serait-ce qu'au travers de l'idée que la bande dessinée peut être un « système » dans lequel des niveaux d'organisation enchâssés peuvent produire des sens avec, selon les cas, des effets de renforcement ou de tension. La traduction de l'ouvrage en 2009 par les presses universitaires du Mississippi a par ailleurs permis au vocabulaire de l'ouvrage d'être discuté et commenté dans les pays anglo-saxons. Malgré un accueil parfois critique (Cohn), *Système de la bande dessinée/The System of Comics* fait donc partie de ces livres pertinents à la fois dans l'espace francophone et pour les locuteurs anglophones.

Système de la bande dessinée n'épuise évidemment pas les interrogations formelles que suscite la bande dessinée, mais il pose un cadre, en affirmant qu'à une certaine échelle, il est pertinent de traiter la forme comme un système, « une totalité organique, associant, selon une combinatoire complexe, des éléments, des paramètres et des procédures multiples »

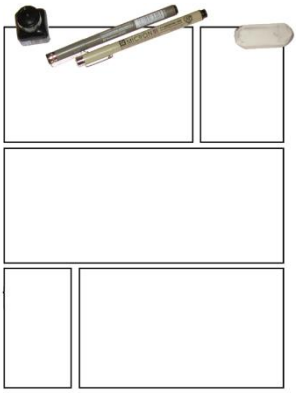
(Groensteen, *Système de la bande dessinée* 187). Neil Cohn, dans sa critique du livre, regrette que celui-ci s'en tienne au niveau de « grands principes abstraits », quand sa propre approche cognitiviste vise à examiner des dispositifs spécifiques. Il me semble que c'est là au contraire la qualité d'un livre qui offre un cadre de réflexion suffisamment large pour rendre compte de ce que Groensteen appelle en conclusion et avec justesse la « plasticité » de la forme (*Système de la bande dessinée* 193). Plusieurs courts articles que j'ai publiés sur le journal *The Comics Grid* en 2011, avaient pour fonction d'explorer sur des œuvres diverses la pertinence des outils de Groensteen et leur capacité à produire du sens (Labarre, « Disrupting the flow »; Labarre, « Shortcomings »; Labarre, « Kamimura's Sublime Rain »). En relai de ces considérations systémiques, les travaux de Pascal Lefèvre élucidant de façon rigoureuse certaines des caractéristiques narratives de la bande dessinée, en particulier la question de la construction de l'espace de la diégèse m'ont été d'une grande utilité (« The construction of space in comics »; « Some Medium-Specific Qualities of Graphic Sequences »). Comme dans *Système de la bande dessinée*, ces textes proposent un inventaire de questions et de caractéristiques générales, tout en esquissant une « norme » par rapport à laquelle peut se mesure un écart dans une bande dessinée singulière.

Conclusion partielle

L'éclectisme théorique que je revendique me semble permettre de traiter des phénomènes de grande ampleur, relevant de représentations collectives, mais aussi des textes ou des dispositifs narratifs et esthétiques singuliers. Du fait de la pluralité de ces échelles, de ce déploiement « vertical » de l'analyse, je tends à m'appuyer sur des outils théoriques dont j'ai pu éprouver la robustesse et l'adaptabilité, avec pour ambition de les mettre en relation des ressources spécifiques éclairant l'objet sur lequel je travaille.

Econome de grandes théories, je fais cependant abondamment usage de deux corpus ne relevant pas exclusivement des études de bande dessinée, mais permettant d'éclairer celle-ci, en m'intéressant à la fois aux questions de genre et d'adaptation. Les deux chapitres qui suivent sont consacrés à ces thèmes.

3. Le populaire, le genre



Comme je l'annonçais en introduction, l'ensemble de mon parcours de chercheur peut se lire au prisme des questions de genre. Avant de m'intéresser à des formes spécifiques, j'ai en effet cherché à rendre compte du fonctionnement d'œuvres qui me semblaient déconsidérées du seul fait de la présence d'un certain nombre de marqueurs narratifs du populaire : science-fiction, super-héros, etc. Pour autant, ce point d'entrée ne figure que marginalement dans mon travail de thèse. L'échelle du genre est en effet rarement pertinente dans les discours sur la légitimité produits par les intellectuels new-yorkais, qui préfèrent situer leurs analyses au niveau des formes ou des objets spécifiques. « The 'immorality' of the comic books consists in their being ill-conceived, ill-executed and vulgar », suggère par exemple Robert Warshow (« Sadism for the Masses » 280), tandis que Irving Howe écrit de Donald Duck qu'il a quelque chose du SS (499). En dépit de quelques textes restés célèbres, comme les critiques de George Orwell et d'Edmund Wilson à l'égard du roman policier (cf. bibliographie), l'analyse générique apparaît même à certains auteurs comme une impossibilité théorique :

> From the standpoint of organic form, the various genres of mass culture seem closer to artifacts than to art. To attempt a formal definition of the comic strip, therefore, would be a contradiction in terms, since the very concept of form in art entails unity of time and space and action. Its form – as for the movies, pulp fiction, jazz and the rest – is really formula, whose prescriptions never varies. (Klonsky 353)

L'exception la plus notable à cette politique de refus du genre est à situer de nouveau dans les écrits du critique et essayiste Robert Warshow, et en particulier dans son texte de 1948, « The Ganster as a Tragic Hero ».

J'avais rencontré une première fois ce texte dans le cadre d'un sujet d'agrégation auquel j'avais consacré beaucoup d'enthousiasme dans l'année précédent mon DEA, « Le crime organisé à la ville et à l'écran - Etats-Unis 1929-1951 ». Ce sujet d'histoire culturelle était centré sur un genre cinématographique, dont il démontrait au passage la plasticité (les gangsters du début des années 30 deviennent ainsi des g-men fédéraux une fois mis en place le code

d'autocensure dit « Code Hays »), mais il soulevait peu de questions quant à la définition de ce genre. Le film de gangster, en effet, se reconnaît de façon tautologique à la présence ou non d'un gangster près du centre du récit. Tout au plus avais-je appris l'existence de ce cas d'école que constitue le « film noir », construit *a posteriori* par les critiques français à la fin de la Seconde Guerre mondiale, avant de devenir une formule prescriptive pour les réalisateurs ultérieurs.

Ce travail d'agrégation m'avait donc surtout fourni des éléments théoriques et historiques pour décrire l'interaction entre acteurs sociaux et culture populaire, autant de notions éminemment réinvestissables dans l'étude de l'histoire de la bande dessinée. Je n'avais en revanche que peu appris sur les genres comme objets théoriques, faute sans doute d'avoir prêté assez attention à un paragraphe dans « The Ganster as a Tragic Hero », dont la portée ne m'apparaîtrait que plus tard et que je voudrais citer ici longuement :

> The gangster film is simply one example of the movie's constant tendency to create fixed dramatic patterns that can be repeated indefinitely with a reasonable expectation of profit. […] For such a type to be successful means that its conventions have imposed themselves upon the general consciousness and become accepted vehicles of a particular set of attitudes and a particular aesthetic effect. One goes to any individual example of the type with very definite expectations, and originality is to be welcomed only in the degree that it intensifies the expected experience without fundamentally altering it. Moreover, the relationship between the conventions which go to make up such a type and the real experience of its audience or the real facts of whatever situation it pretends to describe is of only secondary importance and does not determine its aesthetic force. It is only in an ultimate sense that the type appeals to its audience's experience of reality; much more immediately, it appeals to previous experience of the type itself: it creates its own field of reference (Warshow, « The Ganster as a Tragic Hero » 99‑100).

Il y a loin de cette description du genre comme expérience à la condamnation méprisante des « formules » par Milton Klonsky, que je citais plus haut. Dans le cadre de la préparation à l'agrégation, je m'étais focalisé sur d'autres passages de ce texte de Warshow, notamment ceux qui étudiaient la *fonction* du gangster ou qui analysaient des points-clés du cycle du début des années 30 (*Little Caesar*, *Public Enemy*, *Scarface*, etc.). Par la suite, dans le cours de la thèse, je lisais cet extrait comme une déclinaison singulière mais prévisible des théories de la culture de masse. Le « type », dans sa répétition, renvoyait au phénomène de répétition avec variation caractéristique de l'ensemble des industries culturelles, tout en imposant ce que les théories marxistes décrivent comme une forme de « fausse conscience» à des consommateurs

détournés du réel. Après avoir cherché à vérifier l'applicabilité des théories de la culture de masse en les confrontant à un objet qui leur était contemporain, les *comic books*, je concluais d'ailleurs : « Même dans son genre le plus original [le super-héros], le *comic book* exhibe donc cette illusion de diversité dans l'identique que dénoncent les critiques de la culture de masse » (Labarre, « Du Kitsch au Camp » 216).

Je n'avais pas perçu alors qu'en sus de cette condamnation implicite du genre comme formule, par laquelle Warshow s'aligne sur ses contemporains, « The Gangster as a Tragic Hero » avance l'hypothèse du genre comme contrat passé avec le spectateur, un « horizon d'attente », comme le décrira plus tard Hans Robert Jauss. Le ton de Warshow dans l'extrait ci-dessus est plus que circonspect, mais le texte suggère aussi, sur la base d'exemples historiques, que la rigidité des « types » n'est pas antinomique avec l'art (« The Ganster as a Tragic Hero » 99).

Sur un plan pragmatique, une description du genre comme formule ou comme système offre de nombreux avantages. Elle permet en effet de cantonner l'étude du genre à un ensemble de textes présentant des invariants ou, dans une conception plus souple un « air de famille » au sens que donne Wittgenstein à l'expression. Cet ajustement permet de contourner par exemple le fait qu'aucune des caractéristiques saillantes des textes de super-héros ne soit présente dans l'intégralité du canon du genre. Par ailleurs, les catégories génériques les plus communes sont robustes et peu ambiguës, même si elles sont souvent divisibles en sous-genres : les romans de Raymond Chandler sont vraisemblablement classés comme « romans policiers » ou dans une sous-catégorie de ce dernier (« *hardboiled* » ?), dans toutes les librairies et bibliothèques. Les études de genres menées à partir des années 60 dans le cadre des départements de culture populaire récemment mises en place aux Etats-Unis adoptaient elles-aussi cette conception. John Cawelti, dont l'ouvrage consacré au western *The Six-Gun Mystique* (1971) fut un jalon de ces études de genre, se réfère ainsi aux genres comme un « art à formules » (*« formula art »*).

Mon mémoire de DEA consacré au super-héros comprend ainsi plusieurs centaines d'occurrences du mot « genre » sans jamais remettre en question cette idée selon laquelle il serait constitué d'un ensemble de marqueurs textuels. Au contraire, suivant Richard Reynolds, j'avais tenté de lister un ensemble de caractéristiques, dans une optique qui se voulait descriptive, mais qui se retournait pour devenir prescriptive lorsque je voulais traiter de cas limite, comme la série *Hellboy*. Si le genre était une formule, il devenait possible de vérifier la conformité d'une œuvre donnée à cette recette. Je ne m'interrogeais pas alors sur les conditions d'élaboration ou de validation d'une telle formule.

Qu'est-ce que l'horreur ?

Il m'a été nécessaire de revenir sur cet impensé de ma recherche lorsque j'ai voulu travailler sur le cas des adaptations en bande dessinée du film *Alien* (Ridley Scott, 1979), à l'occasion du colloque de l'Association française d'études américaines (AFEA) consacré à « La peur », en 2009. J'ai conservé la trace de ma proposition, qui ambitionnait de s'intéresser « à l'intrusion de ce genre horrifique dans l'univers très codifié qu'est celui des super-héros dans la bande dessinée américaine » en déterminant « dans quelle mesure ce parasitage affecte la notion même de genre dans son fonctionnement et ses frontières. »

Pour mener ce travail, il était nécessaire de disposer d'un relevé des caractéristiques des récits horrifiques, tout comme j'avais pu dresser la liste de celles des récits de super-héros, en m'appuyant sur le travail de Reynolds. La lecture de plusieurs articles et ouvrages m'offrit cependant des définitions qui non seulement refusaient de servir mon propos, mais de façon plus cruciale, ne correspondaient pas à mon usage. Ce constat provoqua une série de questionnements : comment était-il possible qu'une définition bien établie contredise aussi manifestement mon expérience, dans le cas d'un genre pourtant délimité avec soin par les institutions critiques et les diffuseurs, tous soucieux de préserver un public peu averti d'images potentiellement choquantes ? Dans quelle mesure pouvais-je passer outre l'approche d'auteurs comme Noël Carroll, pour qui le monstre est un élément central du genre, et proposer ma propre définition ? Quelle serait la valeur de développements s'appuyant sur celle-ci ? La question du genre me ramenait donc à celle de l'autorité culturelle, dont je mesurais bien à l'issue de ma thèse qu'elle était socialement construite et soumise à des variations historiques. Sans remettre en question l'utilité de raisonnements basés sur des formules narratives, il devenait nécessaire de disposer d'une théorie du genre intégrant ces dynamiques sociales. Sans renier les acquis d'une approche littéraire, je souhaitais aussi mobiliser une expertise née de mon travail et de mes connaissances sur la civilisation des Etats-Unis.

Je travaillais alors hors de l'université, avec un accès malaisé aux ressources documentaires, et je ne trouvai pas la réponse à temps pour la présentation sur *Alien*. Celle-ci mentionnait l'existence des diverses instances participant à la construction des genres, mais dans un cadre incertain, et en s'appuyant sur ma propre définition de l'horreur. Instable théoriquement, trop ambitieuse dans son relevé factuel et dans les objets décrits, la présentation fut mal reçue.

Peu après mon recrutement à Bordeaux 3, les rayons de la bibliothèque universitaire m'offrirent la réponse que j'avais cherchée, dans les pages de l'ouvrage de Rick Altman, *Film/Genre*. En s'appuyant sur un relevé historique méticuleux, Altman propose une description du genre non comme un système narratif mais comme un discours sur ce système,

produit de façon coordonnée ou concurrente par les différents utilisateurs des textes. Il divise ceux-ci en trois pôles, les producteurs, les critiques (au sein desquels il convient de ranger des passeurs institutionnels, comme les libraires ou bibliothécaires, qui classent, valident ou disqualifient ces textes) et le public. Ces instances productrices de discours créent ou valident les genres, en agrégeant des textes présentant des caractéristiques communes ou des ressemblances, mais l'existence d'un genre résulte d'un processus dynamique et constamment activé de négociation de ces appartenances. En proposant ma propre définition de l'horreur, je faisais donc jouer mon faible capital symbolique (sans relais institutionnel notable) pour tenter d'infléchir cette négociation au sein d'un genre surdéterminé par l'appareil péritextuel, précisément parce que ses caractéristiques formelles sont volatiles.

L'ouvrage d'Altman jouit d'une influence considérable dans le domaine des études cinématographiques[15]. En faisant sienne l'idée du genre comme objet social, il permet d'éviter toute essentialisation de celui-ci, même dans le cas de classement en apparence peu problématiques, autour de la figure du gangster ou du super-héros, par exemple. Il permet aussi de relativiser la capacité de l'un ou l'autre utilisateur à procéder de façon prescriptive, en déterminant par exemple que tel ou tel personnage ne serait pas un super-héros parce qu'il n'obéirait pas aux règles du genre[16]. Ces constats de non-congruité ne peuvent avoir valeur de démonstration, mais seulement de prise de position, dans la mesure où la plupart des éléments du genre sont susceptibles de faire l'objet de renégociations et de déplacements : la règle découle alors de l'usage et non l'inverse[17].

La thèse d'Altman n'est cependant pas une forme de relativisme écartant les systèmes précédents. Avant ce tournant discursif, il avait également écrit un influent article proposant de caractériser les genres en classant leurs ressemblances sur deux axes, syntactiques et sémantiques. Inspiré de la linguistique saussurienne, le système permet de distinguer les

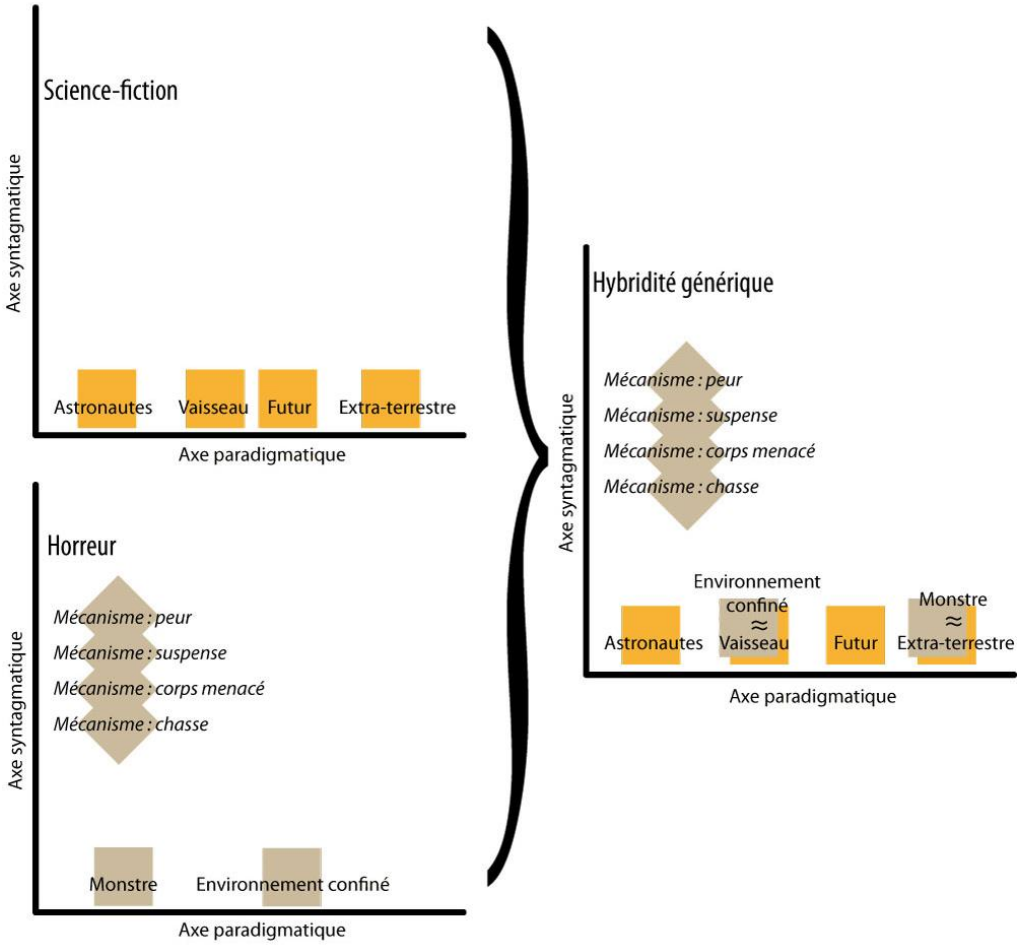
---

[15] J'ai ainsi eu l'occasion d'écrire pour la *Revue de recherche en civilisation américaine* une recension très positive de l'ouvrage de Grégoire Halbout *La comédie screwball hollywoodienne 1939-1945* (2013), qui propose une histoire culturelle du genre en s'appuyant largement sur *Film/Genre*, ainsi que sur *Les Genres du cinéma* (2008), de Raphaëlle Moine, qui fait aussi une place importante à Rick Altman. Notons cependant que cette conception du genre comme discours n'est pas unanimement admise. Dans son ouvrage consacré aux films de gansters et paru la même année que *Film/Genre*, Johnathan Munby refuse de qualifier le « film noir » de genre, précisément parce qu'il ne s'agirait que d'un discours, une « fiction positiviste » méconnaissant l'histoire et les films de l'époque (Halbout; Moine; Munby 142‑3).

[16] Dans « The Definition of the Super-Hero », Peter Coogan se livre à cet exercice de délimitation dans son influent texte tentant de définir le super-héros, en particulier autour des personnages Marvel de Hulk et de Nick Fury (Coogan).

[17] L'obsolescence du genre du western me semble tenir au fait que son élément central, rappelé dans le nom, est non négociable et renvoi à un lieu réel plus qu'à un concept élusif. Altman montre fort bien, à l'inverse, comment le « mélodrame » a évolué pour englober au fil du temps des films ne présentant pas de ressemblance apparente (Altman 69‑77).

éléments relevant de l'organisation du récit et ceux qui tiennent du catalogue d'objets et de figures (Eco parlerait plutôt d' « encyclopédie »). Cette division est particulièrement utile pour caractériser des objets hybrides car relevant de plusieurs genres, comme *Alien*, par exemple, comme l'illustre le schéma ci-dessous.



Hybridité générique dans *Alien* (1979), application du modèle de Rick Altman.

Ce schéma illustre une partie de la thèse que je défends dans un article publié par la revue consacrée à la science-fiction *Extrapolation* en 2014, et qui reprend en le remaniant considérablement le propos de la présentation peu satisfaisante de 2009. Les arguments de la communication d'origine y sont recentrés et désormais assis sur un socle théorique solide (Labarre, « *Alien* as a Comic Book »).

L'influence d'Altman est plus saillante encore dans un article publié en 2015, « *The Amazing Spider-Man* : le genre sous le choc ». Ce texte résulte d'une communication donnée à l'automne 2011, dans le cadre d'un colloque international consacré à l'« effet de choc ». Le prisme théorique du genre y sert cette fois à examiner la façon dont le n°36 de *The Amazing Spider-Man* rend compte du 11 septembre 2001, sans pour autant se départir des signes

extérieurs du récit de super-héros. L'apport d'Altman permet de s'interroger sur les fonctions du genre pour ses différents utilisateurs, récusant toute approche univoque d'un objet qui fonctionne à la fois comme une commémoration, comme le 36e numéro d'un récit sériel, comme une tirade du scénariste Michael Straczinsky et comme un produit destiné à générer des revenus pour son éditeur, Marvel Comics.

Cette énumération des fonctions de l'objet et, en creux, des acteurs du genre, souligne les limites de l'application des théories d'Altman au domaine de la bande dessinée. Le modèle général qu'il propose fonctionne, mais *Film/Genre* décrit également les fondements de ce modèle, ainsi qu'une analyse de ses conséquences sur les films eux-mêmes. Si la conception du genre comme construction sociale se transpose sans difficulté au domaine de la bande dessinée, l'inventaire des acteurs et de leurs rôles respectifs est plus problématique. Altman cartographie par exemple l'attitude ambivalente des studios hollywoodiens par rapport au genre, entre enjeux commerciaux (le genre prend le relai du « cycle », produit par un studio unique) et création de péritextes destinés à façonner les attentes des spectateurs. Rien de tout cela ne se transpose facilement au domaine de la bande dessinée, dans la mesure où ni le poids économique ni les stratégies de communication des grands éditeurs ne se confondent avec ceux des grands studios. De surcroît, le cinéma des Etats-Unis a été historiquement suffisamment hégémonique pour que son étude fournisse des renseignements en partie généralisables. Ce n'est pas le cas pour la bande dessinée, qui impose un traitement précis de l'ancrage géographique des stratégies génériques des acteurs économiques.

Ce constat s'applique au pôle des producteurs, mais également au pôle critique. Les essais rassemblés dans *Arguing comics: literary masters on a popular medium* rappellent par leur statut même d'exception à quel point les opinions nuancées sur les genres de la bande dessinée ont été rares jusqu'aux années 60 (Heer et Worcester) ; il est par ailleurs banal de constater qu'une partie de la critique de bande dessinée contemporaine épouse les stratégies promotionnelles des éditeurs, en France comme aux Etats-Unis. Bien que ce constat soit également valable pour nombre de revues de cinéma du début du XXe siècle[18], la figure du critique de cinéma comme auteur est bien établie depuis, de James Agee jusqu'à François Truffaut ou Olivier Assayas.

Enfin, plus sans doute que dans le cinéma, la séparation entre le pôle critique et le pôle des lecteurs est problématique, pour les raisons déjà évoquées en première partie : les fans ont pris en charge de longue date une partie des tâches critiques et analytiques, de par la faiblesse

[18] On s'en convaincra en parcourant les deux millions de pages numérisées de la base de titres en accès intégral compilée par la Media History Digital Library, soutenue par l'Université du Wisconsin, via son moteur de recherche, *The Lantern*. http://lantern.mediahist.org/

ou l'inexistence des institutions consacrées. L'élaboration d'une théorie de construction du genre spécifique à la bande dessinée ne peut donc se faire qu'à la lumière d'une cartographie des acteurs d'une part et d'une étude de leurs discours de l'autre. Le texte que j'ai consacré à Spider-Man bénéficiait d'une loquacité inhabituelle des divers producteurs de la bande dessinée dans le cadre de l'après-11 septembre, et d'une réaction des lecteurs suffisamment virulente pour avoir été bien documentée à l'époque. Cette conjonction de facteurs et l'existence d'archives numériques facilement accessibles m'ont permis de donner un aperçu synchronique des discours conflictuels autour de cet objet problématique. Il est rare, toutefois, que de telles conditions soient réunies.

Il reste donc un travail considérable à accomplir, vu la diversité et la spécificité des cartographies nécessaires, pour produire une théorie d'ensemble qui pourrait rendre compte de la construction du genre en bande dessinée dans une aire culturelle spécifique, à défaut de pouvoir généraliser le propos. Ce travail relève à proprement parler des études de civilisation, nord-américaine dans mon cas, dans la mesure où il oblige à prendre en considération des dynamiques sociales et économiques, historicisées avec précision. L'entreprise de reconstitution historique que j'évoquais en première partie, et qui sous-tend directement mes travaux sur *Mad* ou sur *Heavy Metal* n'est donc pas moins indispensable à l'étude des genres. Les approches comparatistes

Seul le « roman graphique », s'il peut être considéré comme un genre, a fait l'objet de ce type d'attention, en raison d'une indétermination constitutive, qui appelle à une étude des frontières autant que du contenu. La publication récente d'un ouvrage comme *Kid Comic Strips: A Genre Across Four Countries* de Ian Gordon, tenant de l'histoire culturelle, semble cependant promettre une extension de ces approches à d'autres segments de la bande dessinée[19].

Parmi les genres de la bande dessinée américaine, le super-héros occupe une place éminente, au point d'avoir été longtemps un pivot autour duquel s'écrivaient les histoires de la forme. Je mentionnais dans la première partie de ce mémoire de quelle façon j'avais à mon tour intériorisé cette importance, au point d'exclure du champ de mon expérience les bandes dessinées américaines populaires sans héros costumé. Ceux-ci apparaissent donc à plusieurs reprises dans mon corpus et méritent un examen séparé.

---

[19] Cet ouvrage paraît au moment où j'écris ces lignes ; je n'ai pas pu en prendre connaissance.

Le cas du super-héros

Si le super-héros n'occupe plus la place centrale que lui avait réservée l'historiographie populaire, le genre super-héroïque reste un point d'entrée privilégié et une question difficilement contournable pour le chercheur en bande dessinée américaine. Expliquant mes sujets de recherche à des lecteurs occasionnels de bande dessinée ou à des lecteurs centrés sur l'aire franco-belge, j'ai pu constater à de nombreuses reprises à quel point le genre dissimule encore la diversité de la production nord-américaine. De façon similaire, lorsque j'ai répondu à des demandes d'entretiens ou de commentaires de la part d'organes de presse de toute nature (*Le Monde*, *La Croix*, etc.), les questions portaient invariablement sur les super-héros et plus précisément sur la façon dont ceux-ci reflétaient la société américaine, sur le plan politique ou sur celui des identités culturelles. Il m'est difficile de feindre la surprise ou de m'offusquer de ces simplifications, dans la mesure où j'ai moi-même abordé la bande dessinée américaine par ce biais.

Comme le notent les éditeurs de *The Superhero Reader*, le genre occupe cependant une place ambiguë au sein des études universitaires. L'enthousiasme bien réel que suscite le sujet lors des colloques ou de par les lectures personnelles, enthousiasme avéré en France également, ne s'est pas immédiatement concrétisé par l'apparition de textes universitaires d'ampleur sur le sujet (Hatfield, Heer, et Worcester xv-xvi). La bande dessinée de super-héros, résolument ancrée dans le populaire, publiée en brefs épisodes, fréquemment accusée de conservatisme et soupçonnée de médiocrité esthétique va en effet à rebours à la fois d'un discours de valorisation de la bande dessinée et de la tentation de s'intéresser à des œuvres « de qualité », si glissante que soit la définition de celle-ci (Beaty et Woo 2-3).

La bande dessinée de super-héros se dérobe également le plus souvent à une approche auteuriste, dans la mesure où ces récits résultent d'une production collective, y compris en terme de direction générale des récits. Marvel Comics met ainsi en avant dans sa communication après des fans les séminaires organisés pour ses scénaristes, durant lesquelles sont décidées les grandes lignes de séries qui seront éventuellement confiées à d'autres auteurs. Dans leur ouvrage consacré aux différentes grilles d'évaluation possibles des bandes dessinées américaines, Bart Beaty et Benjamin Woo recensent les auteurs les plus étudiés par les universitaires : seuls quatre d'entre eux, Alan Moore, Grant Morrison, Frank Miller et Jack Kirby, dans cet ordre, ont travaillé sur la figure du super-héros (Beaty et Woo 7-8). Les innombrables auteurs considérés comme importants par les fans ou par le public, citons par exemple Curt Swan, Steve Ditko, Neal Adams, James Steranko, John Byrne, Jim Lee, Todd McFarlane ou Brian Michael Bendis, sont quant à eux absents des bases de données examinées.

Mes propres écrits sur les super-héros confortent en partie cette règle générale. Mon mémoire de DEA faisait déjà une large place à Alan Moore, Frank Miller et Grant Morrison, suivant en cela une opinion majoritaire, relayée par Richard Reynolds dans *Super heroes: a Modern Mythology*. Grant Morrison était le plus prolifique de ces trois auteurs dans la période durant laquelle j'ai entamé mon travail sur la bande dessinée américaine : tout en lisant ses œuvres antérieures, je suivais au fil des mois sa production du début des années 2000, dont les séries *New X-Men* et *All-Star Superman*, toutes deux dessinées par Frank Quitely. Auteur contemporain prolifique – plus que Moore et Miller à la même époque – et sujet d'études universitaires diverses, Morrison devenait un genre en lui-même, un horizon d'attente surplombant celui généré par les super-héros, promettant notamment une forme de sophistication méta-narrative[20]. Celle-ci pouvait servir à son tour comme argument en faveur d'une réévaluation critique des super-héros, voire, par métonymie, de mon sujet d'étude tout entier.

Dans une communication prononcée en 2006 à Tours, que les aléas des publications universitaires ont condamnée à rester inédite, j'affichai cette affection pour les deux scénaristes britanniques sans retenue particulière :

> Dans les années quatre-vingt, des scénaristes comme Alan Moore ou Grant Morrison font ainsi évoluer des super-héros fragilisés parmi les grandes œuvres de la littérature mondiale, en convoquant Nietzsche, Blake ou Shakespeare, et c'est en tant que héros pops, en tant qu'objets littéraires de second ordre que le super-héros devient l'autre, le révélateur de cette culture haute.

Cette citation, introduisant une communication sur l'altérité dans *New X-Men* (2001-2004), ne me paraît pas entièrement fausse. Elle révèle cependant ma propre position de chercheur autant que l'objet qu'elle entend décrire. Ostensiblement, il s'agit de décrire un dialogue entre culture populaire et culture haute, mais le *name dropping* a ici une fonction auto-légitimante, qui pourrait se traduire par « je ne lis pas que des bandes dessinées de super-héros ». Durant la rédaction du présent mémoire, la lecture de l'ouvrage de Grant Morrison consacré aux super-héros, *Supergods*, m'a appris que lui-même avait utilisé cette stratégie d'invocations des citations littéraires pour justifier ses lectures de bandes dessinées de super-héros auprès d'enseignants dédaigneux (Morrison 150). La symétrie est amusante, mais elle souligne aussi les contraintes utilitaristes qui sous-tendent cette mise en avant des signes de légitimité qu'exhibe parfois le populaire.

---

[20] La persistance de cette attente « générique » est encore patente dans le choix récent de recruter Grant Morrison pour devenir rédacteur en chef de *Heavy Metal*.

Deux ans plus tard, un colloque consacré aux « Happy End » dans la culture populaire me donnait l'occasion de revenir sur les super-héros, et plus précisément sur Superman (Labarre, « Looking for the Super Happy End »). Cette présentation et l'article qui en a été tiré se focalisaient à nouveau sur les travaux d'Alan Moore et de Grant Morrison, chacun ayant écrit, à vingt ans d'écart, un récit en forme de conclusion des aventures de Superman (« Whatever Happened to the Man of Tomorrow », dessiné par Curt Swan en 1986, et *All-Star Superman*, dessiné par Frank Quitely entre 2005 et 2008). Je ne renie pas ce texte, inclus dans le recueil, qui étudie la circulation des stratégies narratives et de certaines images entre ces deux récits ayant connu une importante fortune critique[21], mais il me paraît aujourd'hui opposer de façon trop tranchée deux « grandes œuvres » par des auteurs consacrés à l'intérieur du champ au tout venant de la production de bande dessinée de super-héros. Les premières font l'objet dans le texte d'une analyse graphique et thématique, quand les secondes y sont envisagées au prisme de leurs déterminants économiques et de leur abondance. Cette différence de traitement est marquée de façon flagrante dans le choix de donner des chiffres de vente pour les numéros habituels de Superman, sans fournir d'indication similaire pour les deux récits « exemplaires » étudiés. Dans cette communication et dans l'article qui en résulte, les *comic books* sont des produits commerciaux, découlant de décisions collectives aux origines incertaines, sauf s'ils sont créés par un « auteur » (dont l'identification est une prérogative de l'universitaire critique), auquel cas il devient possible de leur appliquer des grilles d'analyse qui sont celles de la littérature. Les textes invitent certes à une lecture de ce type, de par leur densité intertextuelle et leur ambition patente, mais cette approche privilégiant la rupture me paraît désormais problématique.

Comme le suggèrent ces deux exemples, mes premiers textes sur les super-héros peinent à négocier l'articulation entre le général et le singulier, dont je crois avoir mieux rendu compte par la suite. Il s'agissait de traiter dans un cadre universitaire un corpus populaire dont les caractéristiques saillantes sont la présence du genre, l'importance de la sérialité, l'ampleur de la production ou encore l'articulation délicate entre art et artisanat, ce que je ne manquais pas de souligner dans mes introductions. Dans un second temps, j'utilisais des œuvres notables en minimisant la présence de ces marqueurs du populaire, en utilisant le genre comme une

---

[21] Ce succès critique semble cependant s'estomper dans le cas de « Whatever Happened to the Man of Tomorrow ». Si je devais réviser ce texte à la lumière des développements des huit dernières années, j'insisterais sans doute sur les trajectoires croisées qui font que *certains* récits de fin du super-héros restent lus (*All-Star Superman, The Dark Knight Returns*) quand d'autres, comme celui de Moore, tendent à s'effacer. Une telle approche comparatiste s'appuierait sans doute sur une analyse de la position de Moore dans le champ de la bande dessinée de super-héros, corrélé aux stratégies éditoriales entourant ses travaux. J'inclurais aussi dans le texte une approche historique « interne » plus soigneuse, accordant une place importante aux multiples fins en trompe l'œil mises en scène dans les aventures de Superman des années 50 et 60.

passerelle théorique garantissant que les enseignements tirés de ces œuvres s'appliqueraient en retour au vaste corpus dont je les extrayais. Tout ceci s'appuyait sur une volonté militante implicite en faveur de mon objet d'étude, qui n'était pas simplement une naïveté épistémologique, mais découlait aussi de considérations pragmatiques : en voulant légitimer mon objet, je cherchais aussi à asseoir ma position de chercheur, en justifiant un basculement de l'histoire intellectuelle vers l'étude de culture populaire.

Cette difficulté de positionnement doit être comprise dans le contexte universitaire du milieu des années 2000, et particulièrement celui des études anglophones. Dans un panorama des études américaines paru en 2006, l'année où je présentais ma communication sur l'altérité dans *New X-Men*, Jean Kempf pouvait ainsi écrire :

> Despite its presence in American universities, popular culture (beside movies and media studies) as an academic field is virtually non-existent in France. (Kempf 29)

Au-delà de mon domaine disciplinaire, l'intérêt pour les super-héros n'était pas non plus si développé dans l'université française qu'il peut l'être aujourd'hui[22]. La revendication de légitimité était donc encore un prérequis, qui semble désormais s'estomper quelque peu[23].

Ces stratégies étaient-elles payantes ? En un sens, oui, puisque ces propositions de communication étaient acceptées et que l'exposition ainsi gagnée a mené à d'autres sollicitations. Cependant, malgré une curiosité initiale, les deux communications précitées furent accueillies tièdement par un public non spécialiste. D'autres facteurs jouaient sans doute, mais il me semble rétrospectivement que le choix d'un positionnement intermédiaire, relevant presque de la vulgarisation, m'obligeait aussi à produire de longues contextualisations qui amputaient d'autant le propos strictement scientifique et donc la force de conviction de ces

---

[22] Le catalogue du Sudoc, index des ressources présentes dans les bibliothécaires universitaires françaises et les établissements assimilés, comporte 110 documents en français (thèses, mémoires, livres, revues) indexées au mot clé « super-héros ». 97 d'entre eux, soit 88% ont été publiés après 2006. Bien entendu, des travaux antérieurs peuvent échapper à cette classification, mais le fait même de revendiquer le genre comme un mot-clé est un indice significatif de l'intérêt universitaire manifesté (ou supposé par les auteurs) à son égard. Relevons pas exemple que le congrès annuel de l'Association Française d'Etudes Américaines a consacré pour la première fois en 2014 un atelier aux super-héros, organisé par Sylvie Bauer (Rennes-2), Serge Chauvin (Paris Ouest Nanterre), et Donna Kesselman (UPEC) Yann Roblou (Université de Valenciennes) et Clémentine Tholas (UPEC). De façon significative, quatre des cinq communications de cet atelier portaient sur les représentations filmiques du super-héros.(« Programme Congrès AFEA 2014 »)

[23] Julien Baudry estime que le nombre de thèses sur la bande dessinée en France, tous champs disciplinaires confondus, devrait doubler entre 2010 et 2020 par rapport aux deux décennies précédentes (Baudry, « Jeune recherche en bande dessinée »).

présentations. En cherchant à être accessible, je renforçais aussi, peut-être, le soupçon de superficialité des études de culture populaire.

Cette mise en contexte ne vise pas à excuser la part de naïveté théorique face à un objet de recherche alors insuffisamment objectivé, et qui ne l'est sans doute toujours pas entièrement. Elle permet toutefois d'observer que dans le contexte de l'université française et particulièrement des études anglophones, il n'existait pas de cadre institutionnel pour la recherche en bande dessinée américaine. Les institutions nord-américaines elles-mêmes étaient d'ailleurs également en pleine émergence. En 2004, Bart Beaty écrivait à propos du champ des études de bande dessinée au niveau international : « The scholarly study of comic books and comic strips (collectively, comics) is, to provide the generous reading of the situation, in a state of infancy (« Assessing Contemporary Comics Scholarship »).» Cinq ans plus tard, dans une introduction à un dossier spécial de *Transatlantica*, et malgré un optimisme plus marqué, ces études lui semblaient être encore dans un état comparable à celui des études cinématographiques 50 ans auparavant : « an unusual specialization in which only a small number of critics and scholars engaged (« Introduction » 2). » Mes premières interventions consacrées à la bande dessinée prennent donc place dans cet environnement de consolidation du champ, mais aussi de spécialisation à l'intérieur de la discipline. Dans mes propres textes, l'affinage des concepts théoriques ainsi que le déplacement de la notion de « culture populaire » vers une notion de genre explicitée traduisent mon propre cheminement, mais aussi, me semble-t-il, celui de la discipline toute entière.

La tentation de la célébration à peine masquée de la bande dessinée – à propos de laquelle Beaty écrivait en 2005 encore : « This is an uncommon attitude for a scholarly volume, but it is so common within comic's culture that it has been given a name: Team Comics (« Assessing Contemporary Comics Scholarship ») – s'estompent cependant dans ma recherche dès 2007. En mai de cette année, quelques semaines avant ma soutenance de thèse, je présentai en effet une communication sur l'image de la France dans la bande dessinée de super-héros, lors du congrès de l'AFEA (Labarre, « France in Super Hero Comics »). Il s'agit en partie d'un hasard du sujet : aucune des œuvres exemplaires de la bande dessinée de super-héros ne s'attarde sur la France. L'intervention et l'article qui en ont été tirés se font bien un devoir de mentionner deux séries de Grant Morrison, mais la France y est réduite dans chaque cas à quelques détails d'arrière-plan. Par nécessité, donc, le travail se concentrait sur un objet « moyen », la série *JLE*, *Justice League Europe* (1989-1993). Populaire en son temps (ses ventes dépassaient d'un tiers celles d'*Action Comics*, le titre phare publiant les aventures de Superman) mais peu rééditée ou traduite, créée par des auteurs dont la popularité n'a jamais dépassé les frontières du champ (Keith Giffen et John M. DeMatteis), la série s'inscrit aussi dans les logiques éditoriales populaires de sérialisation et déclinaison (la série est un *spin-off*

de *Justice League International*, et paraît en même temps que *Justice League America*). De ce fait, et bien qu'elle offre un terrain d'étude inhabituellement vaste pour l'étude des représentations de la France, *JLE* résiste à toute lecture en tant qu'œuvre littéraire susceptible de voisiner avec « Nietzsche, Blake ou Shakespeare ».

Il me semble important de souligner que je ne suis pas à l'origine du sujet de cette communication. J'avais en effet été sollicité par le professeur George-Claude Guilbert, devant lequel j'avais déjà présenté mon intervention sur l'altérité dans *New X-Men*, qui me proposait d'examiner les représentations de la France dans une ou plusieurs séries de super-héros. La dimension militante était donc entièrement absente de la démarche, d'autant que je ne disposais à ce stade que de quelques exemples de passages fugaces de super-héros en France. Mes conceptions alors insuffisamment pensées de ce que pouvait être la « qualité » d'une bande dessinée n'entraient donc pas en ligne de compte. Afin de disposer du plus large corpus possible, indépendamment de tout critère hiérarchique, j'avais d'ailleurs fait appel à une forme de *crowdsourcing* en demandant aux lecteurs d'un forum sur les comics alors très fréquenté (disparu depuis, et je n'en trouve plus trace), de me signaler tous les exemples dont ils avaient connaissance. Rétrospectivement, cette érudition collective introduisait un biais historique vers la période contemporaine, entendue ici comme débutant dans les années 80. Elle permettait cependant de rendre visible des œuvres ou des épisodes « moyens », échappant à tout processus de validation institutionnelle, comme ce bref épisode de la série *Alpha Flight* de 1992, dans lequel un tour d'Europe est organisé (« France in Super Hero Comics » 18‑19), dont aucune base de données ni aucun ouvrage critique ne m'aurait révélé l'existence. Renvoyant à une représentation collective, ce sujet appelait donc à parcourir le genre de l'intérieur, en faisant la part des réussites notables, mais sans chercher à en extraire des textes exceptionnels. Cet article fonctionne donc dans la mesure où il ne cherche pas à s'interroger sur les frontières du genre ou sur l'exceptionnel, mais au contraire à parcourir les bandes dessinées présentant l'ensemble des caractéristiques reconnues par les utilisateurs du genre super-héroïque.

Un article publié simultanément avec le précédent, « *Heroes*, négociations d'une hiérarchie de culture populaire », adopte quant à lui une stratégie inverse mais qui me semble également robuste. Le genre super-héroïque n'y est traité que sous l'angle des discours qui lui sont consacrés à l'intérieur de la série télévisée *Heroes* (NBC, 2006-2010). La méthode retenue, celle d'une analyse de la série et de ses divers péritextes, ne nécessite pas de description essentialisante de ce que serait *vraiment* le genre, et permet au contraire de montrer que contre toute réalité historique, les discours multiples et parfois contradictoires de

la série[24] tendent à identifier les super-héros aux *comic books* et réciproquement. Je relevais aussi, et c'est l'origine du titre de l'article, que ces discours produits dans et autour de la série rejouaient les assertions d'autorité culturelle sous-tendant les théories de la culture de masse, sans pousser le raisonnement jusqu'au constat de la nature discursive du genre lui-même.

Sans cesser par la suite de m'intéresser aux super-héros, je crois avoir appris de ces premières expériences une rigueur méthodologique allant de pair avec une approche plus contenue, ne cherchant pas nécessairement à faire de tout texte une métonymie du genre auquel il appartient. Une citation de Jonathan Culler, lue pour la première fois chez Rick Altman, a servi de fil conducteur à deux études de ce type. Culler avance en effet l'idée qu'un genre serait un champ des possibles, « a special vraisemblance of its own » (162-172).

Cette citation reprend le concept d'horizon d'attente de Jauss, sans préciser pour qui cette « vraisemblance » opère. La citation englobe donc la réception des textes, mais aussi potentiellement leur production et les discours critiques à leur endroit. Cette formule concise m'a guidé à plusieurs reprises lorsque je me suis intéressé à la façon dont la bande dessinée de super-héros peut intégrer des références qui lui sont *a priori* extérieures, qu'il s'agisse du 11 septembre, de la fusillade de Columbine (Labarre, « From Columbine to Xavier's ») ou encore des données scientifiques sous-tendant les pouvoirs de Daredevil, super-héros aveugle (Guéret et al.). Ces textes s'intéressent tous aux modalités de ce que Linda Hutcheon appelle l'« indigénisation » de récits ou de modèles que les attendus du genre super-héroïque n'incluent généralement pas (*A Theory of Adaptation* 150-1). Dans tous les cas, il s'agissait d'éviter le modèle du « reflet », qui tend à traiter les textes super-héroïques comme des produits culturels inconscients d'eux-mêmes, illustrant sans le vouloir des évolutions extérieures. Nombre d'essais rassemblés dans les volumes de la série *The Ages of…* , dirigés par Joseph Darowski et publiés par McFarland attestent que ce modèle n'a pas disparu des études universitaires. Il sous-tend également les questions qui me sont posées lorsque la presse grand public cherche à rendre compte des super-héros, particulièrement concernant la représentation des minorités aux Etats-Unis. Ce modèle du « reflet » ne me semble pas plus convaincant que son symétrique, la théorie de la « seringue hypodermique », désormais discréditée, qui postulait une influence directe des médias sur les attitudes et opinions de ceux qui les consomment.

---

[24] Si je me livre une nouvelle fois au jeu des révisions *a posteriori*, il me semble que ce texte gagnerait à identifier plus précisément les instances produisant ces discours, pour mieux rendre compte des contradictions et incohérences entre ces énoncés. La modélisation utilisée, qui considère tous les discours produits par la série comme relevant au final d'une instance unique, suggère que ces contradictions sont une forme d'*hypocrisie* ou de *naïveté*. Je n'en suis plus si convaincu.

Dans le cas de « Science Fact ! », l'article sur Daredevil co-écrit avec plusieurs collègues spécialistes de physique et de biologie, il s'agissait moins d'interroger la vraisemblance des pouvoirs du héros dans le monde réel que de montrer comment les lois de la physique étaient aménagées dans le cadre du récit, par habitude (l'usage conventionnel de la radioactivité) ou à des fins de spectacle. Le constat d'une compatibilité importante entre ces deux modes de représentation peut ensuite nourrir des discours plus esthétiques, sur la fonction de certains héros « réalistes » au sein du genre. Plus explicitement encore, l'article consacré à la fusillade de Columbine, « From Columbine to Xavier's », s'intéresse à la mise en genre d'un récit exogène, par le biais d'un travail de préparation, qui déplace les frontières de la vraisemblance, puis par un ensemble de transpositions (des costumes, des armes). Il cherche aussi à montrer que la conservation de nombreux éléments structurants lors de la reprise du récit journalistique dans *New X-Men* ne garantit aucunement que ceux-ci conservent leur sens d'origine. L'arrière-plan intertextuel des récits de super-héros diffère largement de celui des informations données par la presse, et modifie considérablement l'interprétation de la violence physique, par exemple.

New X-Men était déjà le sujet de ma première intervention consacrée aux super-héros, en 2006. Le traitement qui lui est accordé dans « From Columbine to Xavier's » est cependant bien différent. Les traces de jugement critique y sont plus discrètes, la revendication absente (il est vrai que le texte était destiné à un recueil pour un public n'ayant pas besoin d'être convaincu *a priori* de l'intérêt de l'étude), et le rapport de l'exceptionnel au typique explicité. *New X-Men* est posé comme un périmètre spécifique au sein d'un enchâssement de déterminations successives : la bande dessinée, le genre super-héroïque contemporain, les attentes spécifiques liées aux séries *X-Men*, le cadre posé par Morrison lui-même dans un « manifeste » exposant sa vision aux dirigeants de Marvel Comics. A l'instar de ce que j'avais entrepris pour l'article sur *The Amazing Spider-Man*, quoique de façon moins centrale au propos, il y a donc là une cartographie de la généricité et de sa construction, via la notion de « vraisemblance » avancée par Culler.

Ce travail s'est depuis poursuivi dans un article à paraître consacré à *Hellboy*, comme cas limite des déterminations génériques. J'avais déjà travaillé sur la série dans le cadre de mon mémoire de DEA, en 2003, mais il m'avait semblé pertinent de la revisiter à la lumière d'Altman, de Culler, mais aussi des écrits récents de Scott Bukatman (« Sculpture, Stasis, the Comics, and Hellboy »; *Hellboy's world*). L'article, comme la communication dont il est tiré (prononcée en 2014), se conclut en important un autre concept des théories du genre cinématographique, celui de l' « auteur » comme genre. En incluant la construction de la figure de l'auteur et des attentes qu'il suscite dans le cadre du genre, il devient possible d'objectiver son rôle. Cette approche semble particulièrement applicable aux auteurs vedettes travaillant

pour la bande dessinée grand américaine grand public, Mignola donc, mais aussi Alan Moore, Grant Morrison et d'autres. Il s'agit cependant là d'une piste que je n'ai fait qu'effleurer, mais qui me semble pouvoir réintégrer dans l'expérience de lecture les enseignements de la sociologie des auteurs menés par des chercheurs comme Jean-Paul Gabilliet, Benjamin Woo, M.J. Clarke, Casey Brienza ou Pascal Lefèvre ainsi que les considérations narratologiques sur l'auteur implicite.

Les plaisirs du genre

Travailler sur le genre était donc pour moi une autre façon de travailleur sur ce qui constitue les formes populaires, puisque les genres structurent ce vaste ensemble, à la fois sur le plan culturel et économique (Gelder 2). La fréquentation de ces théories, parallèlement à la consolidation du champ des études de bande dessinée, m'a cependant éloigné de cette posture revendicative.

Le genre continue pourtant de m'intéresser d'une part au niveau des modes de production et de distribution, de l'autre au niveau de l'expérience de lecture et du plaisir qu'ils peuvent procurer. Cette notion de plaisir traverse les écrits sur la bande dessinée d'Umberto Eco, Charles Hatfield ou de Scott Bukatman, mais reste peu présente dans le champ universitaire. Le saut paraît grand, en effet, des maigres données quantitatives disponibles sur la consommation de bande dessinée, jusqu'au plaisir du lecteur, et au mien. Pourtant, il me semble pertinent d'embrasser le programme dont se réclamait Hans Robert Jauss dès 1972, parallèlement à l'élaboration de sa théorie du genre comme mode de réception :

> [L'] exigence classique d'une distinction absolue entre la simple jouissance réceptive et la réflexion scientifique sur l'art n'est pour moi en réalité qu'un argument dicté par la mauvaise conscience. […] L'attitude de jouissance dont l'art implique la possibilité et qu'il provoque est le fondement même de l'expérience esthétique ; il est impossible d'en faire abstraction, il faut au contraire la reprendre comme objet de réflexion théorique (Jauss, « Petite apologie de l'expérience esthétique » 125).

Jauss anticipe oppose son éloge de l'expérience esthétique, du plaisir, à la froideur et à l'esthétique négative d'Adorno, ainsi qu'à tous ceux qui voient dans une approche théorique de la jouissance une forme de « kitsch ». Ayant construit mon propre rapport au genre en partant d'Adorno et de la construction sociale du « kitsch », cette opposition m'invite à envisager à mon tour les plaisirs qu'ils procurent.

Il n'existe pas à ma connaissance de tentative de caractérisation de ce que pourrait être le plaisir, il faudrait sans doute écrire *les* plaisirs, de la lecture de la bande dessinée, alors que

ceux-ci font partie intégrante de notre rapport à ces objets (Lefèvre, « Pour une approche sensuelle »). Même les jugements esthétiques (« une bonne histoire », « bien dessiné », « bien rythmé ») euphémisent en les dépersonnalisant certains plaisirs de lectures, au niveau de l'œuvre individuelle. Un parcours de textes critiques récents sur divers sites suggère bien cette absence du plaisir, sans doute soupçonné d'une trop grande subjectivité : les mots « *pleasure* » et « *pleasing* » utilisés en référence au plaisir de lecture ne reviennent ainsi que six fois dans l'ensemble des articles de fonds et critiques du site du *Comics Journal* pour l'année 2016. L'une de ces critiques, portant sur *Mary Wept at the Feet of Jesus*, de Chester Brown, est d'ailleurs de Charles Hatfield, un universitaire. Les plaisirs promis ou constatés font pourtant partie intégrante des attentes liées aux genres, à un niveau qui n'est plus celui de l'œuvre mais du système[25].

Ce constat a été fait dans d'autres disciplines ; l'abondante production universitaire consacrée au cinéma horrifique depuis les années 80 a été marquée par de multiples tentatives de caractérisation du plaisir *a priori* paradoxal d'un spectacle dont les ressorts paraissent par définition *déplaisants* (Jancovich 25‑56). Nombre de ces tentatives ont depuis été dénoncées, soit au motif qu'elles n'exprimaient que la position idiosyncrasique de l'auteur, soit parce qu'elles échouaient à rendre compte des évolutions internes du genre. Matt Hills, dans *The Pleasures of Horror*, paru en 2005, éreinte ainsi la littérature existante, mais ne renonce pas pour autant au projet de comprendre et de caractériser le plaisir, qu'il situe résolument du côté de l'intertextualité et de la production de discours réflexifs. Dans un chapitre intitulé « Theory-Horror » (qui décline l'expression « Art-Horror », proposée par Noël Carroll), Hills s'intéresse spécifiquement aux textes universitaires comme lieu de production à la fois du genre et de ses plaisirs (145‑60) : le pôle « critique » dans le modèle d'Altman est donc lui aussi partie prenante de ce plaisir attendu.

Parler de plaisir m'est apparu comme une nécessité lorsque j'ai réalisé que je cherchais souvent à objectiver celui-ci pour mieux l'effacer de mes textes. Il me semble aujourd'hui plus opportun d'éclaircir ma propre position dans ma production de recherche, en sus du travail

---

[25] Ce plaisir n'est pas tout à fait celui dont parle avec éloquence Roland Barthes dans *Le plaisir du texte*. Barthes identifie certes un plaisir « confortable », un « contentement » de l'attendu (Barthes 22‑23;29) mais il dénie aussi tout plaisir aux œuvres relevant de la « culture de masse », dans un sens qui est très exactement celui que donnent à l'expression les intellectuels new-yorkais dans les années 50 ((53‑54;58). Le grand sujet de l'ouvrage de Barthes est par ailleurs le texte de *jouissance* et non celui du simple *plaisir* ; les deux termes prennent ici des sens très proches de la distinction entre le sublime et le beau chez Kant. En adoptant un instant cette distinction, je dirais que le genre en tant que structure est susceptible de procurer du *plaisir*, mais que les œuvres qui appartiennent à ces genres peuvent tout à fait être source d'une *jouissance* qui s'articule à ce plaisir.

d'objectivation qui est le mien. La difficulté tient alors à passer du singulier au pluriel, de l'expérience individuelle aux effets du système générique, en l'absence d'études de réception. Cette articulation est notamment rendue possible par l'entremise du concept de lecteur modèle ou lecteur idéal décrit par Umberto Eco : ce lecteur imaginé par l'auteur, implicite dans le texte, possédant les références ou les habitudes de lectures nécessaires pour *activer* un texte (Eco 64 -86). Malgré la prudence d'Eco sur ce point (9), le concept se transpose sans mal à la lecture de bande dessinée, et permet d'aborder la question du plaisir de lecture sans se résigner, comme Barthes, à considérer la lecture comme une activité inéluctablement *plurielle* (Bordwell, *Making Meaning* 1).

Ce dispositif du lecteur idéal, qui n'est rien d'autre qu'un choix de modélisation, permet d'affirmer par exemple qu'il existe dans *Planetary* un plaisir méta-textuel, dont il est possible de définir les conditions, sans pour autant en conclure qu'il sera présent même pour les lecteurs disposant des références nécessaires (Labarre, Perna, et Rivera). Il s'agit donc d'évoquer un plaisir ou des plaisirs possibles, découlant d'une observation empirique de la réception même à petite échelle, et de s'interroger sur le lien que ces plaisirs entretiennent avec les textes et les genres.

Cette démarche ne recoupe que partiellement la stratégie désormais courante par laquelle le chercheur se met en scène dans sa subjectivité au sein de son travail de recherche. Il ne s'agit pas non plus d'embrasser sans réserve un statut de « fan » ou même d' « aca-fan », qui combine le rôle de l'universitaire et celui du fan, comme nous y invite Henry Jenkins. Parler de plaisir du genre consiste à identifier la position de lecture de l'universitaire, à s'interroger sur ce qu'elle a de commun avec celles de certaines communautés de lecteurs et avec le « lecteur modèle » plus ou moins explicitement codé par le texte, en intégrant aussi l'idée selon laquelle le discours universitaire crée le genre autant qu'il l'étudie. Dans le cas de *Planetary*, cette analyse du plaisir depuis une position de lecteur certes spécifique mais pas strictement individuelle m'a semblé validée par le fait que cet article a été écrit en collaboration avec deux autres chercheurs. L'analyse que je proposais, en cherchant à consolider les enseignements de ma propre expérience, a été confirmée par ces deux collègues rencontrés à l'occasion de ce travail, alors même que nos trajectoires personnelles et professionnelles étaient fort différentes[26]. Ces réflexions peuvent donc difficilement être écartées comme l'expression euphémisée d'un goût individuel. Le lecteur idéal d'Eco est bien sûr un dispositif textuel et non

[26] Cette expérience d'écriture collective m'a incité à retracer les circulations universitaires qui ont à leur tour permis l'étude des circulations d'images et de textes dans *Planetary*. J'ai inclus le diagramme, cette cartographie, en annexe de l'article principal dans le recueil de textes. (Labarre, « Planetary and Intericonicity »)

lecteur empirique (Eco 80), mais l'analyse de l'un permet malgré tout de faire des hypothèses sur l'autre, particulièrement en corrélant l'analyse textuelle aux indices de réception disponible (chiffres de ventes, stratégies éditoriales, etc.).

Outre cet article sur *Planetary*, cette approche d'un plaisir théorisable est centrale dans un texte que j'ai consacré en 2015 à une page « exemplaire » d'un court récit de *Hellboy* (Labarre, « Crashing down the page »)[27] dans laquelle le personne principal chute vers des fonds marins habités par d'imposants céphalopodes. J'avais par le passé et hors du cadre universitaire publié une étude réflexive en bande dessinée de l'effet qu'avait produit sur moi la vision d'un film d'horreur gore, *2000 Maniacs!* (H.G. Lewis, 1964) et d'une scène en particulier, qui m'avait bien malgré moi fasciné. Cette étude se voulait être un simple essai, mais elle avait pris une forme diagrammatique et quasi-universitaire – j'y reviendrai plus longuement dans la cinquième partie de ce texte. Elle m'avait incité à reprendre ce point d'entrée, le plaisir d'un moment clé, en l'appliquant à la bande dessinée, en resserrant au passage l'appareillage théorique, sur la base des jalons posés à propos de *Planetary*. Cette étude sur *Hellboy* en est le résultat.

Benoît Peeters mentionnait déjà dans *Case, planche, récit* le statut de la « case mémorable », prise dans le système de la bande dessinée, mais susceptible de s'autonomiser tant bien que mal de celui-ci, à la lecture ou par un procédé d'extraction (B. Peeters 12‑13). Ce texte sur *Hellboy* s'intéresse quant à lui à une page mémorable, précisément en ceci qu'elle est prise dans un ensemble hypertextuel et discursif, le « genre » Mignola[28]. Dans cette page muette, les caractéristiques génériques sont portées par la composition, les couleurs et le trait, qui fournissent une expérience de lecture caractérisable à la lumière du corpus de Mignola, et offrant au « lecteur modèle » de l'auteur les plaisirs ambigus de la répétition et de la déviation. J'avais par ailleurs déjà tenté de comprendre ce plaisir par la pratique, via un exercice d'appropriation graphique commenté, en redessinant cette page pour en comprendre les spécificités du trait et de la composition (Labarre, « Hellboy, redrawn, emptied, cut out »). Ce texte et ces dessins ne peuvent prétendre épuiser les plaisirs possibles de cette page – un collectionneur d'images de pieuvres y trouvera une satisfaction idiosyncrasique difficile à

---

[27] Ce texte devait être paru au moment d'achever ce mémoire. Il accuse un léger retard, et ne figure donc pas dans le recueil de textes

[28] J'ai soutenu par ailleurs dans un article, dont la parution a également pris du retard, que la constitution d'un ensemble de textes marquant leur dette à Mike Mignola au sein de ce qu'on appelle parfois le « Mignolaverse », l'émergence de nombres de bande dessinées marquant leur dette à cet auteur, par les textes ou le péritexte, ainsi que la référence à Mignola par les critiques évaluant d'autres récits, attestaient de la constitution en cours d'un genre centré sur l'auteur. Bien que dépourvu de nom, ce genre a déjà de nombreuses fonctions en tant que guide de création ou en tant que contrat de lecture.

généraliser – mais il permet je crois d'en dégager des plaisirs probables, codés dans le texte et soutenus par le genre.

A l'instar d'autres pistes de recherche actuelles, cette théorisation des plaisirs du genre peut ne déboucher que sur un constat d'inapplicabilité, faute notamment de données de réception utilisables aux échelles concernées. Elle est cependant un des moyens par lesquels je cherche à faire entrer dans mes écrits les fonctions « actualisées » du genre, par opposition à leur potentiel. Elle me permet aussi de rapprocher mes propres textes de deux de Robert Warshow et de la philosophie qui l'a inspirée, le pragmatisme de John Dewey. Un passage de ce dernier dans *Art as Experience*, lu lors de la rédaction de ma thèse, résonne avec les questions de genre telles que je les conçois aujourd'hui, et me conforte dans le choix d'en faire un des piliers de ma recherche :

> Because of the frequency of [the] abandonment of the present to the past and the future, the happy periods of an experience that is now complete because it absorbs itself into itself memories of the past and anticipations of the future, come to constitute an aesthetic ideal. […] Art celebrates with peculiar intensity the moments in which the past reinforces the present and in which the future is a quickening of what now is. (Dewey 18)

Le genre, récit social du passé annonçant des expériences futures est une des structures régissant cette notion d'un plaisir qui, selon Dewey, éclaire l'existence elle-même. De façon plus modeste, l'approche résolument discursive du genre que j'ai tenté de poursuivre se révèle adaptée à diverses échelles. Il permet de rendre compte de la circulation d'ensembles de bande dessinées de tailles diverses en adoptant une méthodologie commune, qui rend possibles des comparaisons et souligne les ressemblances.

Conclusion partielle

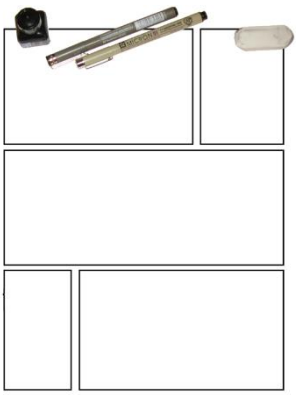
Ce travail sur le genre a été une des façons pour moi d'objectiver mes plaisirs, mes enthousiasmes ou mes déceptions face à des objets culturels portant souvent en eux une forme d'érudition qu'il me semblait nécessaire de comprendre et de faire connaître. Je n'ai cependant pas entièrement renoncé à la démarche exploratrice qui était la mienne avant ma thèse et qui consistait à visiter le populaire de façon horizontale, en étudiant objet après objet, en quête d'une véritable illégitimité.

C'est ainsi que j'ai organisé en 2012 avec David Diallo, spécialiste de musique populaire et de culture noire américaine, un colloque sur le catch contemporain, phénomène médiatique de grande ampleur, d'autant plus suspect qu'il affiche volontiers son côté factice. De façon

symptomatique, il m'a été suggéré lors de la préparation de l'événement qu'il pourrait être fructueux de coupler ce sujet avec la boxe, un « véritable » sport, objet d'attention de longue date autant pour les artistes que pour les chercheurs. Nous avions cependant voulu nous concentrer précisément sur ce spectacle du faux et sur ses multiples intertextes, avec un titre en forme d'ouverture : « Le catch et …. ». Les présentations et les échanges lors de ce colloque ont montré que la théorisation du catch, récente, s'était construite d'emblée sur un modèle prenant en compte les différents acteurs du genre et en particulier les spectateurs. Spectacle télévisuel, le catch est aussi et le plus souvent une performance publique, qui rend manifeste la cocréation de l'événement par ceux qui y assistent. Le jeu des différences et des échos – l'écriture de l'histoire de la discipline est là encore une affaire de fans – a permis à cette expérience de recherche de nourrir en retour mes études sur les genres en bande dessinée, comme produits d'une négociation permanente.

En me forçant à prendre en considération à plusieurs reprises ma propre responsabilité dans la création et les évolutions des frontières génériques, ces travaux sur le genre m'ont aussi amené à réfléchir à la fonction de mes écrits universitaires, ainsi qu'à la construction des codes qui les régissent. Le genre a donc fait retour sur ma propre production, et ma propre position dans mon champ, sur lesquelles je reviendrai dans la cinquième partie de ce mémoire. Avant cela, toutefois, il a joué un rôle important dans les travaux que j'ai consacrés à un autre phénomène exemplaire de la notion de populaire, l'adaptation.

4. L'adaptation



La revue intellectuelle *Partisan Review* est un des supports essentiels de mon travail de thèse sur les théories de la culture de masse. Ainsi, les deux bornes que j'avais choisies pour ce travail, « Avant-garde and Kitsch », de Clement Greenberg (1939) et « Notes on Camp », de Susan Sontag (1964) y ont notamment été publiées pour la première fois, même si elles ont par la suite connu une fortune critique dépassant de loin le lectorat de la revue. Un épisode-clé de l'histoire de *Partisan Review* se joue en 1952, avec la parution en plusieurs parties du symposium « Our Country and Our Culture ». Les historiens et politologues qui se sont penchés sur les intellectuels new-yorkais et sur leur tournant vers le conservatisme s'accordent pour voir dans cette série de textes l'expression de la rupture de cette communauté avec un radicalisme de gauche désormais répudié.

Le numéro de juillet-aout 1952 de *Partisan Review* contient la deuxième partie de ce symposium, et notamment la voix dissonante du sociologue C. Wright Mills, qui annonce les lignes de faille qui s'ouvriront une décennie plus tard entre les intellectuels new-yorkais et la contre-culture (« Les New York Intellectuals et la contre-culture »). De façon frappante, il contient aussi un texte du poète Delmore Schwartz, « Masterpieces as Cartoons », depuis réédité, qui examine la pratique de l'adaptation de classiques en bande dessinée à la lumière des théories de la culture de masse.

Cet intérêt pour la question de l'adaptation en bande dessinée au moment même où *Partisan Review* réévalue les hiérarchies culturelles que la revue a contribué à installer, dans un contexte politique changeant (la guerre froide, l'anticommunisme d'État), est tout sauf un hasard. Les *comic books* – invention récente, produits éphémères, consommés massivement par des enfants – constituent le symbole parfait de l'Amérique de la culture de masse, et de ses structures de « pression et de contrôle » sociaux (Seldes 93). Lorsqu'ils adaptent les « classiques » en quelques dizaines de page, les fascicules de bande dessinée donnent à lire les transformations que cette culture de masse peut faire subir à la culture savante en l'incorporant. L'adaptation en bande dessinée est donc un cas exemplaire pour les intellectuels qu'alarme un effondrement des hiérarchies culturelles. A la même époque, elles font aussi

l'objet d'une discussion critique dans les articles du psychiatre Fredric Wertham (Wertham 22), et, de façon plus inattendue, dans *The Great Audience* (Seldes 97 n1), livre paru en 1951 du critique et essayiste Gilbert Seldes, qui s'était pourtant fait connaître comme un champion à la fois du modernisme et des arts populaires, dont la bande dessinée, dans son influent ouvrage *The Seven Lively Arts*, en 1924 (193-220).

C'est donc à ce titre, dans le cours de ma thèse, que je me suis à mon tour intéressé à l'adaptation. J'avais pris pour exemple une version en *comic book* de *Macbeth* publiée dans la série *Famous Authors Illustrated* (Dutch et Kiefer), un concurrent éphémère du plus célèbre *Classics Illustrated*. Cette adaptation est en effet celle qu'évoquent à la fois Wertham et Seldes, pour en déplorer le tournant horrifique et les altérations faites au texte. La grille de lecture du genre est d'ailleurs présente de façon marquée dans ces analyses, puisque Wertham déplore en réalité l'hybridation générique entre la pièce classique et la catégorie des « *crime comics* ». Comme le genre, l'adaptation semblait donc être une des façons de décrire la construction des hiérarchies culturelles en partant des objets eux-mêmes et de leur réception. La tâche était d'autant plus aisée que le *comic book* lui-même intégrait un abondant paratexte dans lesquels sa fonction de divertissement était opposée au cachet culturel et au sérieux de l'œuvre d'origine. J'écrivais en conclusion de cette étude critique :

> La médiocrité de ce *Macbeth* et l'insistante exploitation de la renommée de la pièce originale instaurent une relation très simple entre culture de masse et culture haute, où la première devient une parodie grotesque et composite de la seconde. Il illustre à merveille, nous l'avons vu, les théories de Macdonald ou de Van den Haag et leur critique d'une culture de l'*ersatz* "minant" sans les comprendre les œuvres du passé et réduisant le nom du dramaturge au rang de procédé commercial. (« Du Kitsch au Camp » 234)

Plus tard, en travaillant sur la représentation de la bande dessinée dans la série *Heroes*, j'ai réalisé que ce rôle de l'adaptation comme pivot des hiérarchies culturelles n'avait pas disparu avec les années cinquante ou avec le relatif effacement des adaptations « éducatives ». Au-delà des cas les plus ostensibles, le processus d'adaptation semblait en effet mobiliser ce que j'appelais pour l'occasion une « négociation des hiérarchies de culture populaire ». Il rendait aussi l'étude de ces hiérarchies plus lisibles, en neutralisant ces facteurs de variation importants que sont les récits et leur structure. Bien entendu, cette « paire minimale » que constitue une adaptation dans deux formes différentes d'un récit unique permet également de se livrer à des investigations sur les propriétés formelles comparées des formes mises en relation.

Une fois convaincu de la fertilité de cette approche, j'ai entrepris d'en faire l'axe de mes travaux, sans négliger de lier ces investigations aux théories du genre, puisque, dans la droite ligne de ce que suggéraient les observations de Fredric Wertham, ces deux questions ne cessent en réalité de se croiser.

Un espace théorique à combler ?

L'adaptation de la bande dessinée ou l'adaptation en bande dessinée est le sujet de près du tiers de mes textes publiés, qu'il s'agisse des articles longs dans des revues pratiquant l'évaluation en double aveugle, d'entrées d'encyclopédies ou de textes publiés dans divers carnets de recherche. J'ai également consacré aux sujets deux longues interventions (2014, séminaire sur l'intermédialité du laboratoire Ameriber, 2016, ICAF en Caroline du Sud), que je n'ai pas soumises à publication à ce jour. L'ambition est de réviser et de rassembler ces textes pour produire une monographie consacrée à l'adaptation en bande dessinée dans l'espace franco-belge et aux Etats-Unis.

Une des raisons de mon intérêt est la conviction que l'adaptation est un point d'entrée permettant d'aborder la bande dessinée dans la pluralité de ses conditions et de ses effets (expérience singulière, système formel, objet de discours, produit commercial, etc.). Etudier spécifiquement l'adaptation en bande dessinée permet en effet d'aller d'une approche quantitative de la production de bande dessinée (en dépouillant les chiffres de Diamond pour les *comic books*, de Bookscan pour les ventes en librairie aux Etats-Unis et ceux compilés par l'ACBD en France), à une analyse formelle proche de celle qui a pu être mené par des auteurs comme Pascal Lefèvre ou Karin Kukkonen (« Some Medium-Specific Qualities of Graphic Sequences »; « Comics as a Test Case for Transmedial Narratology ») dans un numéro de la revue *SubStance* de 2011, coordonné par Jared Gardner et David Herman, qui offrait une large place à la question des circulations intermédiales. Dans le registre populaire, l'adaptation offre aussi de multiples cas de productions « moyennes » et qui pourtant interrogent le statut des images qu'elles proposent ainsi que les frontières plus ou moins stables de la forme.

Si le champ des études de bande dessinée était encore en constitution à la fin des années 2000, on conçoit aisément que l'adaptation ait été assez peu explorée jusqu'alors, en dehors de la question lancinante des liens que la forme entretient avec le cinéma. Les réflexions sur la place de la bande dessinée dans les circulations intermédiales, dont le recueil consacré à la *Transécriture* illustre la richesse (Gaudreault et Groensteen), restaient jusqu'à cette date récente des exemples isolés.

Il existait pourtant une importante littérature intermédiaire, produite par des bibliothécaires, des éducateurs ou par les éditeurs eux-mêmes, proposant à la fois des

évaluations critiques et des recommandations d'usage pour ces bandes dessinées, parfois explicitement conçues avec un usage pédagogique. Le phénomène s'observe aux Etats-Unis comme en France, même si les spécificités des modes de production et de consommation nationaux interdisent toute généralisation trop ambitieuse. Ces publications poursuivent de façon apaisée le débat entre éducateurs, critiques et éditeurs du milieu du XX^e^ siècle. Ainsi, certaines adaptations en bande dessinée réalisées pour la série *Classics Illustrated* reparaissent-elles dans les années 90 sous la houlette de l'éditeur Acclaim, avec quelques modifications cosmétiques et surtout un positionnement explicite en tant que « *study guide* » pour étudiant pressé :

> For fifty years *Classics Illustrated* books have provided an introduction to the world's greatest works of literature. Now Acclaim Books presents these timeless tales, brilliantly recolored and reprinted as lively study guides. Featuring essays on the author, background, themes, characters and significance of the work, by accomplished scholars and teachers with special interest in their texts, these editions make perfect study guides. (Graham et al. 4e de couverture)

Delmore Schwartz, dans « Masterpieces as cartoons », s'alarmait d'un futur possible dans lequel il serait possible de dire « je n'ai pas lu le roman, mais j'ai lu la bande dessinée » ; cette édition de 1997 s'empare de l'idée pour la faire sienne.

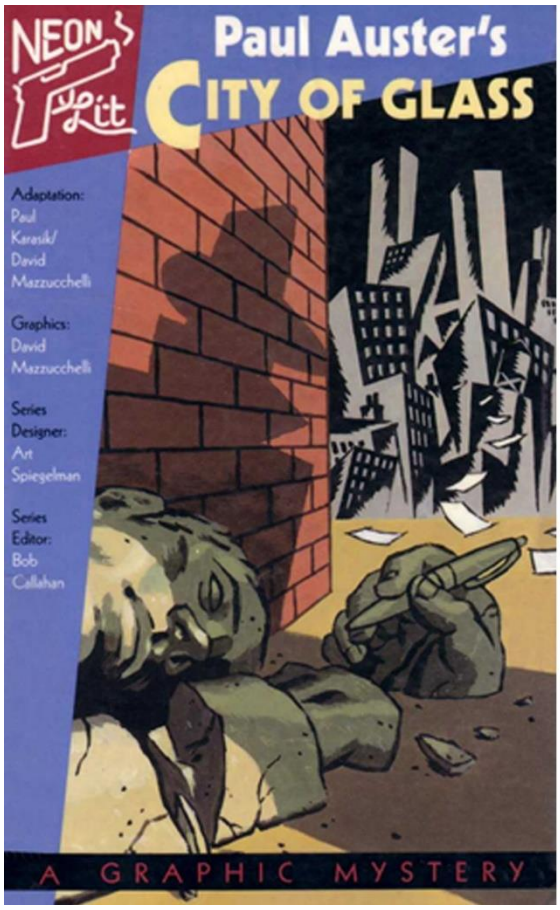
Il existe donc une littérature critique sur l'usage de ces adaptations, ainsi qu'une quantité importante de discours produits par les éditeurs eux-mêmes. Toutefois, la question de l'adaptation des classiques en bande dessinée ne fait pleinement son retour dans le champ universitaire qu'à l'occasion du débat autour des liens entre le « roman graphique » et la littérature. Un dossier sur l'adaptation littéraire dans *9^e^ Art* n°12, en 2006, qui s'ouvre sur un article de Thierry Smolderen consacré au roman graphique, est ainsi rapidement suivi par un ouvrage pionnier en la matière, *This Book Contains Graphic Language. Comics as Literature,* de Rocco Versacci, qui paraît en 2007. L'auteur y établit un lien entre le développement du roman graphique, une histoire discontinue avec plusieurs pics – à la fin des années 60, au tournant des années 70-80, puis de façon plus durable à partir du début des années 90 – et l'histoire longue des rapports entre bande dessinée et littérature. Il s'y intéresse donc aux différentes versions de *Classics Illustrated*, mais aussi à des tentatives plus contemporaines, comme les adaptations de Shakespeare dans une forme inspirée du manga, pour examiner la façon dont ces textes peuvent éclairer les hiérarchies culturelles et les ambitions littéraires des bandes dessinées.

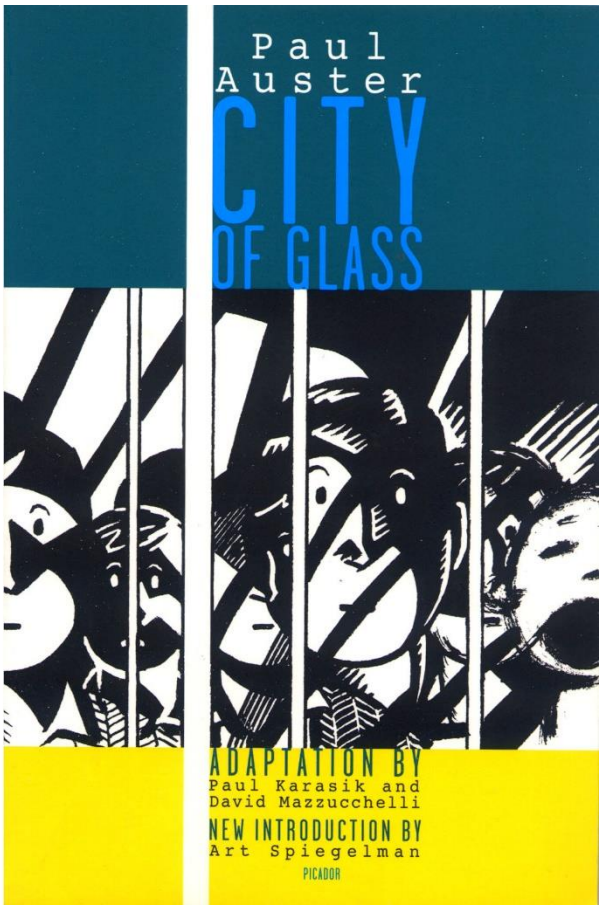
Depuis cette date, il n'est pas rare de trouver ces deux questions – le roman graphique et l'adaptation littéraire – traitées de concert. C'est le cas par exemple dans l'ouvrage de Karin

Kukkonen, *Studying comics and graphic novels* (2013) ou encore dans le panorama du roman graphique Jan Baetens et Hugo Frey, *The Graphic Novel, an Introduction* (2015). La publication des trois volumes de *The Graphic Canon*, édité par Russ Kick à partir de 2012, qui rassemble des adaptations nouvelles ou existantes des grands textes de la littérature mondiale dans une grande diversité d'approches et en les accompagnant d'un appareil critique, apparaît comme le pendant de cette tendance dans le secteur éditorial[29].

Cet intérêt pour l'adaptation s'est cependant cristallisé moins sur le phénomène éditorial dans son ensemble que sur un petit nombre d'œuvres et d'auteurs. Une adaptation en particulier occupe, toutes proportions gardées, une position analogue à celle de *Maus* dans le cadre des études de bande dessinée en général : celle de *City of Glass*, le roman de Paul Auster, par Paul Karasik et David Mazzuchelli. Publié en 1994 dans une collection dirigée par Art Spiegelman et réédité en 2004 avec une introduction enthousiaste de l'auteur de *Maus*, le livre occupe une place singulière entre le savant et le populaire. La *Trilogie new-yorkaise* de Paul Auster, publiée entre 1985 et 1986, constitue en effet un best-seller littéraire et ambitieux, nourri d'intertextes divers, allant des œuvres canoniques au roman policier. David Mazzuchelli est pour sa part en 1994 un auteur à la fois célébré pour ses collaborations populaires avec Frank Miller (*Daredevil Born Again*, 1986 ; *Batman Year One*, 1987) et pour ses travaux plus personnels et expérimentaux dans son propre magazine, *Rubber Blanket* (1991-1993). La conjonction de ces deux noms positionne donc le projet au croisement de la littérature contemporaine et des genres populaires, ce que confirme l'invocation de l'aura de pionnier de Spiegelman, garant des possibilités de la bande dessinée en matière d'exploration de territoires inconnus. Spiegelman est ainsi crédité comme « concepteur de la série », lors de la première édition (1994), dans une police d'une taille identique à celle utilisée pour les auteurs du livre. A l'occasion de la réédition par Picador en 2004, et même si le nom de Paul Auster domine l'une et l'autre couverture, celui de Spiegelman est désormais en un corps légèrement plus important que celui des deux auteurs.

[29] Ces trois volumes assez coûteux ont été rapidement traduits en français, dans une édition légèrement différente de celle disponible aux Etats-Unis, que ce soit dans les couvertures ou dans le choix des textes constituant ce « canon ».





City of Glass, couvertures, édition Avon Books, 1994 et édition Picador, 2004.

Cette généalogie croisée ouvertement affichée, les multiples articulations du savant et du populaire dans le projet ainsi que l'ambition formelle de l'œuvre expliquent sans doute l'intérêt qui lui a été porté. La base de données de l'université de Bonn recensant les publications de recherche sur la bande dessinée indexe 30 textes universitaires ou para-universitaires mentionnant cette adaptation, dont la plupart est postérieure à 2006. L'ensemble du corpus shakespearien, dont les adaptations remontent (au moins) aux années 40, avec une production soutenue depuis, représente quant à lui une soixantaine de textes, dont une moitié consacrée à une intertextualité plus ou moins diffuse. A titre de comparaison, et pour emprunter une méthode comparable à celle qu'utilisent Bart Beaty et Benjamin Woo dans *The Greatest Comic Books of All Time*, la base de données du *MLA* recense une soixantaine de textes consacrés à *City of Glass*, dont 6 à son adaptation en bande dessinée (environ 10%). Shakespeare fait l'objet de 47 000 textes, dont un peu moins de 3000 consacrés à l'ensemble des adaptations, tous supports confondus (6%) et une trentaine consacrés aux adaptations en bande dessinée (0,06%). L'attention reçue par *City of Glass* est donc absolument disproportionnée à la fois si on le compare au travail critique mené sur d'autres adaptations en bande dessinée et à la place du roman dans les études de littérature en général.

J'ai pour ma part écrit un texte consacré à cette adaptation en 2012, pour le journal *The Comics Forum*, dans lequel je m'efforçais de débusquer un autre intertexte au sein de l'adaptation, celui des images cinématographiques de romance (Labarre, « A Fragmentary Past »). Ce travail, qui n'éclairait qu'une fraction de l'œuvre, soulignait la richesse d'un dispositif dans lequel un roman traversé de références et pastiches est soumis à une remédiation non moins ambitieuse. A la faveur du passage en bande dessinée et de l'adjonction d'une narration visuelle, des formes d'intericonicité viennent se superposer à l'intertextualité littéraire et parfois la redéfinir : l'image d'un détective ressemblant à Dick Tracy altère par exemple les références au détective privé présentes dans le livre, puisque celles-ci renvoyaient plutôt à Chandler et Hammett ou à leurs interprétations cinématographiques. En sus de son positionnement générique et de son accumulation de capital culturel, évoqués plus haut, cette richesse formelle et thématique explique sans doute l'engouement pour un texte si conscient de lui-même que la glose semble parfois le répéter, l'expliciter, mais qu'elle n'épuise pas. Outre *City of Glass*, quelques autres adaptations font l'objet d'une attention soutenue, comme l'introduction à Kafka illustrée par Robert Crumb (1993), ou plus récemment l'adaptation par Simon Grennan de *John Caldigate*, un roman d'Anthony Trollope, sous le nom de *Dispossession* (2015).

L'intérêt universitaire pour l'adaptation en bande dessinée se manifeste donc à partir de 2006, mais il connaît une accélération notable depuis 2013. Cette année a en effet vu la publication quasi-simultanée de trois numéros de revue consacrés au sujet – *Studies in Comics* vol.4 n°2, « Comics and multimodal adaptation » (avril 2013), *European Comic Art* vol.6 n°1, « Comics adaptation of Literary Works » (printemps 2013) et *ImageText* vol.6 n°3, « Special Issue: Shakespeare and Visual Rhetoric » (hiver 2013) – suivi de plusieurs ouvrages, dont les monographie *Tall Tales in Comic Diction,* de Sandra Eva Boschenhoff (2013) et *Bande dessinée et littérature*, de Jacques Dürrenmatt (2013), ainsi que les ouvrages collectifs *Drawn from the Classics* (McFarland, 2014)[30], *Bande dessinée et adaptation* (Presses Universitaires de Dijon, 2015), ou encore *Transforming Anthony Trollope* (Presses universitaires de Louvain, 2015).

Tandis que se développait cet intérêt pour les adaptations littéraires en bande dessinée, la question d'une l'adaptation dans une autre direction, celle des bandes dessinées vers les films, redevenait elle aussi prégnante. L'adaptation de bande dessinée au cinéma remonte au début du XX^e^ siècle, avec les courts métrages britanniques mettant en scène le personnage de

[30] Ce recueil-là s'inscrit aussi dans la tradition des écrits pédagogiques sur l'adaptation, puisqu'il se propose d'aider les éducateurs à choisir les meilleures versions de textes classiques ou du moins les plus exploitables dans un contexte scolaire.

Happy Hooligan, bientôt suivis par de nombreux autres[31]. Par ailleurs, et comme le souligne Matteo Stefanelli, les théories de la bande dessinée reposent à leur origine sur « un transfert systématique des catégories issues du cinéma » (221), chez Umberto Eco ou chez André Lacassin par exemple[32]. La question de l'adaptation ou de la transposition formelle n'est donc jamais loin, à l'image de l'inventaire des analogies et circulations que propose Lacassin dans *Pour un neuvième art : la bande dessinée*. C'est cependant là encore à partir du milieu des années 2000 que se multiplient les publications universitaires sur le sujet.

L'événement déclencheur est cette fois à chercher dans les évolutions internes de la discipline, bien sûr, mais aussi dans une transformation des industries culturelles elles-mêmes, avec le renouveau de l'engouement pour les films de super-héros la fin des années 1990. J'ai eu l'occasion de montrer, dans une intervention prononcée en 2014 lors du congrès de l'European Association of American Studies Society, comment la sortie des films *X-Men* avait été l'occasion dans la presse non seulement d'un discours sur le *soft power* des Etats-Unis mais encore d'un discours nostalgique sur la bande dessinée, donnant l'occasion à des critiques de faire une brève histoire des *comic books* de super-héros à destination d'un lectorat néophyte (Labarre, « Social parable and/or soft power »). La chercheuse britannique Mel Gibson avait précédemment montré que ces films avaient réactivé en Grande-Bretagne les discours critiques sur la bande dessinée (« Wham! Bam! The X-Men Are Here »). En d'autres termes, ces films correspondent à un réexamen public des liens entre cinéma populaire et bande dessinée. Leur vogue durable a conduit à une multiplication des articles et livres qui leur sont consacrés, dans lesquels l'adaptation est présente, quoique diversement théorisée.

Parallèlement à l'explosion des films de super-héros, le cinéma nord-américain s'est intéressé au début des années 2000 à des bandes dessinées « alternatives » (avec toutes les réserves qu'inspire cette dénomination), pour produire des long-métrages souvent formellement ambitieux, et qui revendiquent leur statut d'adaptation. Une liste courant de 2000 à 2005 comprendrait notamment : *Ghost World* (2001), de Terry Zwigoff, adapté de Dan Clowes, *From Hell* (2001) des frères Hughes, d'après Alan Moore et Eddie Campbell, *The Road to Perdition* (2002), de Sam Mendes d'après Max Allan Collins et dessinée par Richard Piers Rayner, *American Splendor* (2003) de Shari Springer Berman et Robert Pulcini d'après

---

[31] Dans un texte souvent cité, Lance Rickman a par ailleurs montré que « L'arroseur arrosé » des Frères Lumières (1895) reprenait une situation rendue célèbre par la bande dessinée. De façon intéressante, le résumé de son article utilise le mot « adaptation », mais celui-ci ne figure pas dans le corps du texte, qui détaille le réseau d'influences culminant dans la réalisation du court-métrage. (Rickman)

[32] Ce lien entre théorie de la bande dessinée et théorie du cinéma n'est pas entièrement rompu, mais s'est déplacé d'une comparaison entre les formes à une comparaison entre les disciplines universitaires, comme en atteste le dossier de *Cinema Journal* intitulé « In Focus: Comics Studies Fifty Years After Film Studies», dirigé par Bart Beaty.

Harvey Pekar, *Sin City* (2005), de Frank Miller et Roberto Rodriguez d'après Frank Miller, ou encore *A History of Violence* (2005) de David Cronenberg d'après Matt Wagner et Vince Locke. Un peu à l'instar de *City of Glass* pour les adaptations de littérature, certains de ces films proposent des constructions complexes, jouant délibérément des possibilités des formes, des conventions narratives et des circulations intertextuelles ou intericoniques, qui se prêtent particulièrement à des analyses universitaires. La base de données de recherche de Bonn comporte une trentaine de traitements universitaires de l'adaptation de *Sin City*, soit presque autant que celle de *City of Glass*.

En 2007, deux ouvrages collectifs récapitulent cet intérêt du cinéma pour la bande dessinée et de l'université pour ces adaptations : *May Contain Graphic Material: Comic Books, Graphic Novels, and Film*, dirigé par Keith M. Booker, et surtout *Film and Comic Books*, dirigé par Ian Gordon, Mark Jancovich et Matthew P. McAllister. Ce dernier, qui replace la question de l'adaptation filmique dans une période historique longue, démontre par la pluralité de ses approches (perspective comparatiste, économique ou identitaire, analyse textuelle, de production ou de réception, etc.) le spectre des analyses que permet l'adaptation. La lecture de l'ouvrage et de son introduction théorique en 2010 m'ont d'ailleurs considérablement encouragé à explorer moi-même cette question. Par la suite, la multiplication des publications rend tout inventaire délicat. Les films de super-héros ont généré une abondante littérature sous forme d'ouvrages ou d'articles individuels, et la question des rapports entre bande dessinée et cinéma a été examiné à nouveau frais sous l'angle historique (*Projections*, de Jared Gardner, 2012 ; et même préhistorique dans *Naissance de la bande dessinée*, de Thierry Smolderen, 2009), médiatique (*La bande dessinée, une médiaculture*, ouvrage collectif, 2012), ou sous celui de l'histoire culturelle (*Les cases à l'écran*, ouvrage collectif, 2010). Les études de l'adaptation en rapport avec la bande dessinée reposent donc désormais sur deux piliers solides, les adaptations de littérature en bande dessinée d'une part et les adaptations au cinéma de bande dessinée de l'autre.

Je n'écris pas cette histoire récente pour m'en abstraire. Au contraire, j'ai suivi chacun de ces mouvements, en écrivant sur *City of Glass*, en m'intéressant aux liens entre le roman graphique et les formes des adaptations de *Macbeth*, aux écarts visuels entre les deux versions de *Ghost World* ou même, comme je l'indiquais plus haut, à la réception des films de super-héros. S'il existe une spécificité de ma recherche, elle tient justement au fait que je me suis efforcé de participer non à l'un de ces courants, mais à plusieurs d'entre eux simultanément, prenant pour objet la bande dessinée dans l'adaptation, et non un couple de formes spécifique.

Un des lieux communs des appels à texte et ouvrage sur l'adaptation et la bande dessinée consiste à déplorer l'absence d'une vue d'ensemble du phénomène, alors que les études de cas sont nombreuses. Je partage ce regret, mais il me semble une nouvelle fois qu'une théorie

d'ensemble doit être précédée par un travail d'inventaire rigoureux. Dans le cas de l'adaptation, cette tâche comporte deux étapes. La première consiste à examiner de près la totalité des circulations possibles à l'intérieur des couples médiatiques identifiés, y compris les moins légitimes. La seconde consiste à repérer des couples négligés par les études actuelles mais dont l'existence est avérée.

Concernant la première de ces pistes, si Baetens et Frey ont montré que les circulations entre bande dessinée et littérature se multipliaient depuis les années 2000, il est indéniable que l'adaptation proprement dite se fait essentiellement dans un sens. Les contre-exemples incluent surtout des novellisations d'aventures de personnages et de séries ayant une présence multi-médiatique importante (super-héros DC et Marvel, *Hellboy*, *The Walking Dead*, etc.) : le constat semble mériter explication, d'autant que ces adaptations n'ont fait l'objet d'aucune attention universitaire à ma connaissance[33]. Ce manque est d'autant plus criant qu'il était déjà souligné par André Gaudreault en 1998 comme un angle mort important de la recherche (Gaudreault 270). Une observation similaire s'impose pour le cinéma. Les nombreux textes sur les circulations entre les deux formes présentent une nette asymétrie : il est question d'adaptation lorsque la bande dessinée est portée au cinéma, mais la circulation inverse est plutôt traitée sous l'angle de l'influence (ou de l'intertextualité) que de l'adaptation[34]. Il existe pourtant, et ce de longue date, une tradition d'adaptation de films ou de dessins animés en bande dessinée : pour ne prendre que cet exemple, l'adaptation de *Stars Wars* par Archie Goodwin et Howard Chaykin pour Marvel Comics en 1977 est réputée avoir sauvé par son succès la maison d'édition, qui traversait une période économiquement difficile (Howe 196). Plus généralement, les adaptations en bande dessinée de séries télévisées, de films ou de dessins animés représentent actuellement près de 9% des ventes totales de bandes dessinées dans les librairies américaines en nombre de titres et 7% en nombre d'exemplaires vendus, une proportion supérieure à celles des adaptations littéraires[35]. Cet écart est d'ailleurs plus marqué encore concernant les *comic books* vendus dans les boutiques spécialisées. Ignorer ces

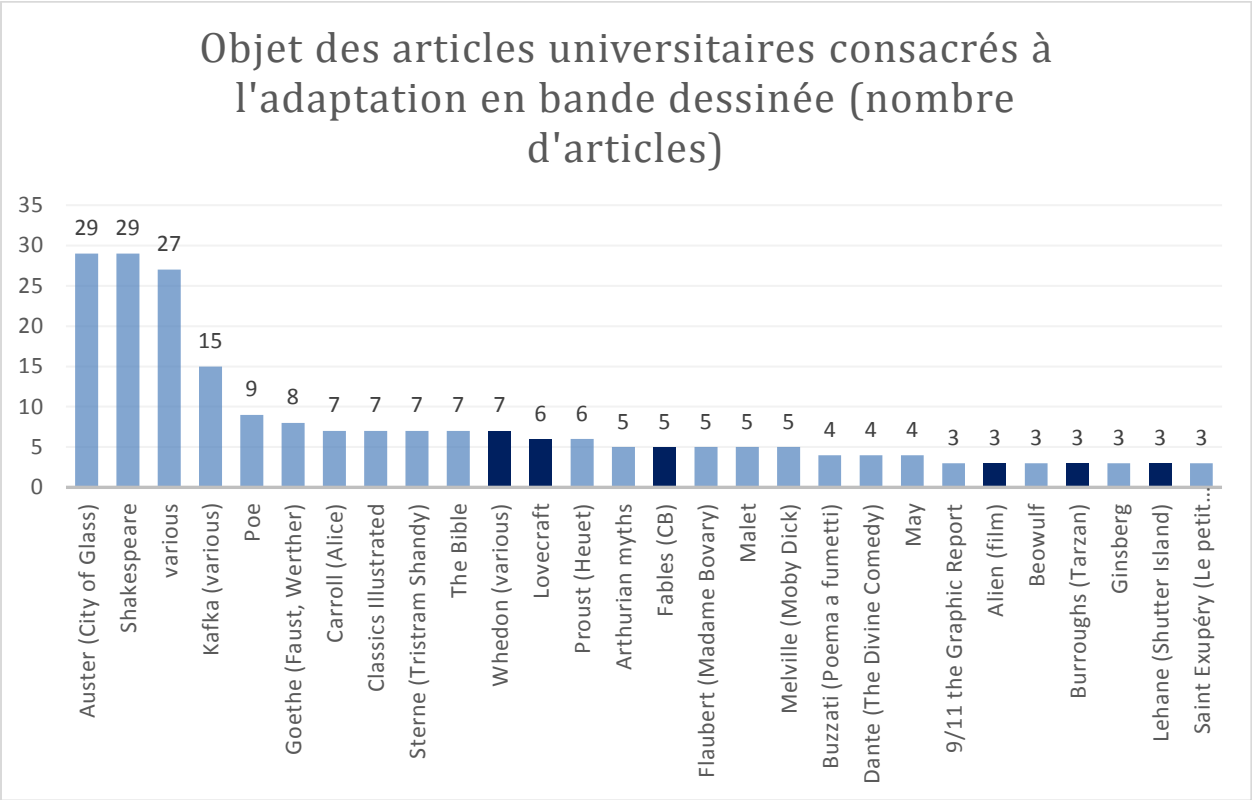
---

[33] Lorsque l'existence de ces novellisations est mentionnée en passant par les rédacteurs du numéro de *European Comic Art* consacré à l'adaptation, le phénomène est seulement indiqué comme un symptôme du développement du merchandising autour des films de super-héros, et l'article indique en référence une liste des novellisations de ce type, disponible sur *Wikipedia*. (« Editorial: Comics Adaptations of Literary Works » 7)

[34] Le tout récent ouvrage de Blair Davis, *Movies Comics. Page to Screen, Screen to Page* vient cependant d'offrir un correctif à cette asymétrie, puisqu'il se consacre à parts égales aux deux sens de circulation, sur une période courant de 1930 à la fin des années 60.

[35] Ces chiffres correspondent aux données de Bookscan pour les années, compilées pour les années 2008 à 2015. Le repérage des adaptations inclut des cas pouvant être décrit comme relevant d'une stratégie transmédia. Les adaptations « strictes » représentent environ 1/3 de ces chiffres.

productions revient donc à faire l'impasse sur une part importante des pratiques d'adaptation, tant du point de vue des producteurs que des lecteurs.



Au-delà de ces points aveugles, le corpus consacré à l'adaptation *en* bande dessinée dans la base de données de Bonn montre à quel point le travail universitaire s'est concentré sur un petit nombre de textes et de sujets. Le graphique ci-dessus recense l'ensemble des sujets traités par au moins trois articles ; on imagine aisément qu'il existe une longue traîne de textes ou de sujets examinés seulement une ou deux fois[36].

Ce décompte montre d'abord que les études d'adaptations littéraires se concentrent sur des textes à la très forte légitimité, un véritable canon occidental, de Kafka à Flaubert, dans lequel s'immiscent seulement trois auteurs populaires du XX^e^ siècle, H. P. Lovecraft, Edgar Rice

[36] Deux précautions méthodologiques sont nécessaires pour l'examen de ce tableau. La première tient au fait que l'adaptation n'est repérable que si elle est déclarée comme telle, soit dans l'abstract, soit dans les mots clés. La recherche s'est faite en examinant individuellement les articles rassemblant tout ou partie des mots clés suivants : adaptation, transmedia, sequel, prequel, crossmedia, adaption, video game/video games (ce dernier à fin de vérification). L'autre précaution concerne le recensement effectué dans la base de Bonn, malgré le large spectre des ressources qui y sont référencées. En effet, un article sur l'adaptation de jeu vidéo peut rester « invisible » aux chercheurs en bande dessinée, s'il est publié dans une revue ou un ouvrage qui ne concerne a priori pas le sujet et ne fera donc pas l'objet d'un dépouillement. Enfin, précisons que le décompte pratiqué pour ce graphique ne se contente pas de simples mentions, d'où des chiffres moins élevés que ceux cités précédemment, à propos de Shakespeare et de *City of Glass* notamment.

Burroughs et Léo Malet, ainsi qu'un auteur populaire contemporain, Denis Lehane (*Shutter Island*). Par ailleurs, la liste démontre, si besoin était, l'absence quasi-totale des adaptations cinématographiques et télévisuelles, puisque seule l'œuvre de Joss Whedon (*Buffy, the Vampire Slayer*, *Firefly*, etc.) semble avoir fait l'objet d'une attention soutenue. Whedon est cependant une figure atypique, dans la mesure où il offre une figure de l'auteur dans un régime de production collective, et a de surcroît ponctuellement joué le rôle de scénariste de bande dessinée.

Ce graphique nous renvoie donc à la deuxième tâche des études de l'adaptation : le recensement et l'examen des couplages médiatiques ou formels avérés mais moins visibles que ceux mentionnés plus haut[37]. Citons ainsi du côté des formes classiques la question du théâtre hors-Shakespeare, l'adaptation de la poésie ou celle de la nouvelle. Du côté du populaire, le jeu vidéo est l'absent le plus évident, mais les adaptations de jouets – Marvel Comics publia longtemps une série basée sur les figurines Micronauts (1979-1986) – ou de dessins animés mériteraient également une attention soutenue. Cette liste ne se veut pas exhaustive et un découpage plus fin des catégories amènerait à souhaiter une attention accrue portées aux adaptations de littérature jeunesse (et plus généralement une attention accrue à la bande dessinée destinée à la jeunesse, si poreuse que soit cette catégorie), ou aux adaptations de best-sellers par exemple.

Cette invisibilité de certaines adaptations est bien entendu exacerbée par la distance historique, renvoyant à des considérations évoquées dans la première partie de ce mémoire, comme j'en ai moi-même fait l'expérience. Lorsque j'avais écrit plusieurs entrées d'encyclopédies ambitionnant de recenser les adaptations en bande dessinée venue d'autres médias (Booker), je ne faisais que soupçonner l'ampleur et le nombre des adaptations littéraires parues en France au milieu du xxe siècle. Ce corpus dont l'ampleur et le lectorat seraient sans doute à rapprocher de celui des *Classics Illustrated*, est aujourd'hui parfaitement inaccessible, sinon sous forme d'index (Beyrand) et donc non-étudié.

Il serait enfin pertinent de compléter ces tâches d'inventaire sisyphéennes en répertoriant également ce qui n'est *pas* adapté en bande dessinée, ou du moins ce qui n'est pas publié, puisqu'il existe un nombre considérable d'adaptations amateurs, souvent auto-publiées en ligne qui offrent des exemples de stratégies ou d'objets atypiques. En particulier, cette

---

[37] Ces couples « invisibles » ne sont pas cantonnés à la bande dessinée. Il faudra sans doute écrire un jour sur la pratique de l'adaptation radiophonique des succès cinématographiques hollywoodiens, qui rassemblait fréquemment le casting entier du film d'origine pour en offrir des versions condensées mais évocatrices, offertes « gratuitement » aux auditeurs. Mon intérêt pour l'adaptation provient entre autre de l'audition mainte fois répétée de la version radiophonique de *Casablanca*, sans Humphrey Bogart, mais avec Ingrid Bergman.

production s'autorise fréquemment le fragment, l'adaptation incomplète, qui se donne un objectif de fidélité sans viser à produire une forme homologue à l'original. Je me suis ainsi intéressé dans le cadre du travail préparatoire à l'ouvrage aux productions de fans engendrées par les films et les romans *The Hunger Games,* qui n'ont pas fait l'objet d'une adaptation officielle en bande dessinée. Ces productions n'ambitionnent ainsi pas de se substituer à l'œuvre ou d'en proposer une version définitive, elles sont au contraire destinées à coexister et à se compléter, dans une démarche de production collective sans organisation centrale. Mon étude rejoint dans ce cas précis les *fan studies* et leur étude des productions de fans, dont l'adaptation « stricte » n'est qu'un exemple, sans doute minoritaire même dans le cas de la remédiation en bande dessinée d'une forme autre.

Ce cas des productions de fans, mais aussi des adaptations ou déclinaisons de franchise amène nécessairement à tenter de borner ce qui relève de l'adaptation, par opposition à d'autres formes de remédiation, voire à de simples allusions. Là encore, la tâche est complexe, d'autant que les théories peinent à s'accorder.

Théories de l'adaptation : limites, intertextualité et pragmatisme

Afin de ne pas restreindre exagérément mon corpus, je considère comme entrant potentiellement dans le champ de l'adaptation toute forme de bande dessinée dont les éléments narratifs ou esthétiques proviennent pour l'essentiel d'objets culturels préexistants dans une forme ou un médium différent. Un élément de jugement s'insère manifestement dans cette définition, au moment de distinguer ce qui serait « essentiel » de ce qui ne serait qu'une référence. La série de manga *Are you Alice* (2009 -), de Katagiri Ikumi, par exemple, s'inspire manifestement d'*Alice in Wonderland*, jusqu'à constituer un cas limite d'adaptation, comme le suggère le résumé publié sur le site de l'éditeur français :

> Au cours d'une balade, un jeune homme désabusé pénètre par hasard dans un étrange pays des Merveilles où chacun est persuadé qu'il s'appelle "Alice". D'abord guidé par un facétieux homme-chat du Cheshire, il entrevoit peu à peu les règles qui régissent ce monde et ses dangers. Rapidement convoqué par le souverain du pays, la Reine de Cœur, il reçoit l'ordre de participer en tant qu'"Alice" à un jeu meurtrier consistant à tuer le Lapin Blanc ! Bon gré, mal gré, c'est donc armé et accompagné par le mystérieux Chapelier Fou qu'il se lance dans la partie de chasse. Mais attention, dans cet univers délirant, toute infraction à la règle se paye le prix fort…
>
> Les règles du conte ont changé. Ne suivez plus le Lapin Blanc, tuez-le ! (« Tome 1 || Are you Alice ? »)

Ici, le titre, le péritexte et un ensemble de marqueurs narratifs incitent à trancher en faveur d'une relecture radicale avec une forte hybridité générique, mais qui revendique son statut d'adaptation en suggérant que le manga doit être lu à la lumière du « conte » d'origine.

Qu'en est-il en revanche du plus récent *Alice in Murderland* (2014 -) de Kaori Yuki, dont voici le résumé, provenant encore une fois du site de l'éditeur français :

> Alice, Bloody Alice.
>
> La famille Kuonji possède l'un des plus puissants groupes industriels au monde. Lors de la traditionnelle « Mad Tea Party » mensuelle, qui rassemble ses neuf enfants, la dirigeante du groupe, Olga, annonce solennellement qu'un seul de ses enfants deviendra l'héritier de l'empire Kuonji. Une bataille sans merci commence alors ! En plein chaos, alors qu'elle est lutte *[sic]* pour sa vie, une des filles de la famille, Stella, se transforme en une magnifique jeune fille blonde vêtue d'une robe bleue et d'un tablier blanc : Alice, son alter-ego sanglant, qui a soif de meurtre et de sang !
>
> Un shôjo gothic comme seule Kaori Yuki a le secret !
>
> Ne suivez pas le lapin blanc !! (« Alice in Murderland T01 | Pika »)

Les éléments narratifs empruntés à Carroll sont ici plus ténus (le thé, le nom), même si le péritexte éditorial souligne la connexion au roman d'origine, par l'usage de l'anglais ou dans le renvoi au lapin blanc. Pourtant, la couverture (identique sur le *tankōbon* japonais et dans les éditions françaises et américaines) promet un récit entièrement à la lumière d'*Alice in Wonderland*, du moins dans l'interprétation graphique qu'en ont donné les studios Disney dans leur propre adaptation. L'emprunt dépasse donc la citation ponctuelle, pour devenir une caractéristique structurante du récit, et le choix de considérer ou non la série comme une adaptation est manifestement contestable.

Les sources théoriques pour résoudre ce dilemme sont une nouvelle fois à chercher du côté des études cinématographiques. A l'instar de ce qui se produit pour la question du genre, l'adaptation y a fait l'objet d'une attention plus soutenue que dans les études de bande dessinée. Il existe donc un vaste corpus, que dominent les études de cas d'une part et la question de l'adaptation littéraire de l'autre. Ce corpus a pris une inflexion nette à la fin des années 90, avec la publication de plusieurs ouvrages contestant la notion de « fidélité ». Ceux-ci suggéraient d'aborder l'adaptation dans le cadre général des circulations intertextuelles, en renonçant aussi à hiérarchiser films et romans (McFarlane 3‑30; Cartmell et Whelehan 1‑19). Ce nouveau paradigme s'est par la suite consolidé au milieu des années 2000, avec une nouvelle série de publications développant ces postulats. Deux d'entre eux, *A Theory of Adaptation* (2006, 2nde

édition 2012) de Linda Hutcheon et *Film Adaptation and Its Discontent*, de Thomas Leitch (2007) m'apparaissent particulièrement susceptibles d'être appliqués à la bande dessinée.

Depuis sa parution, *A Theory of Adaptation* est devenu un passage théorique obligé, en dépit de sa modestie revendiquée. Hutcheon ne cherche pas en effet à y proposer une théorie unificatrice ou révolutionnaire de l'adaptation, comme l'ont d'ailleurs noté plusieurs auteurs de recension (H. Peeters; William Whittington), mais plutôt à sérier les difficultés que pose son étude et à en recenser les fonctions. En refusant de privilégier un cas spécifique (*A Theory of Adaptation* xiv-xv), Hutcheon renonce à situer le phénomène sur le plan économique ou historique, traitant par exemple les aspects économiques ou légaux en deux pages chacun (*A Theory of Adaptation* 86-90). Son intérêt porte plutôt sur l'adaptation comme mode de discours devant être examiné dans sa circulation, sa réception et ses usages au sein de différentes communautés, dans des termes similaires à ceux qu'elle employait à propos de la parodie, dans un ouvrage précédent (*A Theory of Parody*). Hutcheon y ajoute toutefois une formule sur le plaisir spécifique de l'adaptation, celui de la « répétition sans réplication ». Comme d'autres, j'ai beaucoup utilisé cette expression, qui me paraît faire le lien avec les théories des genres, de Jauss à Altman : parce qu'elle implique une remédiation du déjà connu, l'adaptation dispose d'un « horizon d'attente » précis, mais elle produira aussi mécaniquement le décalage attendu par rapport à celui-ci.

Outre cette formule heureuse, l'utilité de ce livre tient donc d'abord à sa fonction de récapitulation et d'élargissement, lorsque Hutcheon, à la suite notamment de Robert Stam, démontre les difficultés que posent les notions d'original et d'adaptation dès lors que l'on fait porter le point de vue sur la réception et l'usage des textes. Le livre choisit alors d'inscrire l'adaptation dans un continuum de pratiques « post-modernes » et affirme par son existence même sous la plume d'une théoricienne de premier plan l'importance du phénomène[38]. Ce modèle désamorce cependant toute tentative de réponse à la question que je posais en introduction, sur l'identification de textes comme les deux mangas inspirés d'*Alice in Wonderland* en tant qu'adaptations. En posant l'adaptation comme une pratique « palimpsestueuse », une façon de raconter à nouveau frais le déjà connu, Hutcheon ne laisse comme horizon qu'un « continuum » de réinterprétations et de recréations, dans lequel toute redite (parodie, remake, suite, sagas – elle ne mentionne pas le genre) est une adaptation pour

[38] Heidi Peeters notait avec amusement dans sa recension pour *Image & Narrative* : "The ultimate acknowledgement of the academic acceptance of adaptations, however, would be someone like, say, Linda Hutcheon writing a book on the phenomenon. And, lo and behold, that is exactly what has happened." (H. Peeters)

peu qu'elle soit vécue comme un palimpseste par celui qui la consomme (*A Theory of Adaptation* 170-172).

Ce modèle me semble peu opérant sur un plan pragmatique. Sauf à considérer qu'il n'est de réception qu'individuelle, il convient de remonter d'un niveau et de s'intéresser aux représentations collectives par lesquelles la réception est mesurable. Les discours sur le genre, les sagas, l'adaptation ou la représentation muséale (un cas limite que signale Hutcheon) vont alors se distinguer, et les méthodes d'analyse se préciser. J'ai moi-même essayé de mettre en pratique cette approche inclusive de l'adaptation dans un essai sur *Katz*, paru en 2013 (Labarre, « *Katz*, appropriation et adaptation »), que je n'ai cependant pas inclus dans le recueil, pour des raisons qui apparaîtront plus bas. *Katz* est une version partiellement redessinée de *Maus*, dans laquelle tous les visages animaliers ont été remplacés par des visages de chat, abolissant la séparation ontologique entre Juifs et Allemands que semble poser Spiegelman dans son œuvre[39]. L'ouvrage, conçu par Ilan Manouach pour l'éditeur de bande dessinée d'avant-garde La 5e Couche avait été interdit à sa sortie en 2012, sur demande de Flammarion, l'éditeur français de *Maus*, une démarche aboutissant à la destruction des exemplaires invendus. Un an plus tard, La 5e Couche publiait un recueil d'essais et d'analyses sur le livre et les événements, intitulé dans un nouveau clin d'œil *MetaKatz*, renvoyant au récent *MetaMaus*. Il m'avait semblé pertinent dans ce cadre de traiter *Katz* comme une adaptation en embrassant la souplesse prônée par Hutcheon. A la relecture, la notion d'adaptation me semble cependant réduite à cette phrase déjà citée, la « répétition sans réplication », l'identification d'une tension entre deux versions d'un même objet culturel qui coexistent et qui s'éclairent mutuellement. Ce n'est pas rien, mais une question pragmatique demeure : comment se fait-il alors que *Katz* ne soit pas vu ou lu comme adaptation, en dehors de mon propre texte, alors que la notion est largement répandue et alors que *Katz* a fait l'objet d'abondants commentaires, y compris universitaires ? Il y a là un coup de force théorique contre les discours existants, d'autant plus problématique dans une approche privilégiant la réception.

L'ouvrage de Thomas Leitch, *Film Adaptation and Its Discontents,* paru un an après celui de Linda Hutcheon, offre une grille analytique plus serrée et un objet d'étude unique, sur la base de postulats théoriques comparables. Par ce livre, Leitch répond à sa propre charge publiée quatre ans auparavant dans un article relevant les « douze erreurs des théories

---

[39] Il serait vain d'essayer de reconstituer dans cette note de bas de page la complexité de cette affirmation : Spiegelman utilise consciemment dans *Maus* des représentations héritées d'images de propagande, qu'il thématise (particulièrement dans le deuxième volume), mais cela ne signifie pas qu'il en contient toutes les lectures.

contemporaines de l'adaptation », qui déplorait notamment l'inexistence d'un cadre théorique satisfaisant, capable de fournir une direction aux innombrables études de cas que produit la discipline (« Twelve Fallacies » 149). Comme Hutcheon, Leitch réfute le critère de fidélité ou la primauté de l'original ; comme elle encore, il inscrit résolument l'adaptation dans le cadre plus vaste de l'intertextualité. Les deux auteurs, cependant, diffèrent quant à la distance à l'objet. Parce qu'il se concentre sur le cinéma, Leitch peut notamment proposer une taxinomie des rapports entre le texte adapté et son ou ses modèles, allant de la célébration jusqu'à la simple allusion (*Film Adaptation and Its Discontents* 93-126). Les coordinateurs du volume collectif *Bande dessinée et adaptation*, dont plusieurs spécialistes de cinéma, proposent d'ailleurs d'appliquer à la bande dessinée en l'état, étant entendu qu'une telle transposition, pour être complète, nécessite un inventaire s'assurant que ces stratégies sont effectivement déployées en bande dessinée. La présence de l' « allusion » à la fin de cette liste nous ramène au problème initial de définition, et à la difficulté à séparer l'adaptation d'autres formes d'intertextualité. Leitch évoque à ce sujet la « pente glissante » (*« slippery slope »*) de l'adaptation à l'allusion, face à laquelle il adopte une attitude ambivalente, emprunte d'un pragmatisme opportun. Ainsi, il célèbre d'une part l'ouverture de la discipline, qui seule permet un traitement contrastif des phénomènes observés :

> Both adaptation and allusion are clearly intelligible only within a broader study of intertextuality that will not begin until students of adaptation abandon their fondness for huddling on the near end of the slippery slope between adaptation and allusion, where categorical distinctions still seem seductively plausible (Leitch, *Film Adaptation and Its Discontents* 126).

De l'autre, il semble appeler en conclusion à la préservation des études de l'adaptation comme sujet de recherche singulier, pour peu qu'elle reporte son attention des textes à leurs usages et leur construction :

> Given [the "based-on-a-true-story"] films challenge to the distinction between films that are adaptations and films that are not, the slippery slope away from adaptation studies to intertextual studies seems dangerous indeed.
>
> Yet the future of adaptation studies, and of textual studies generally, depends on our ability to negotiate this slope (Leitch, *Film Adaptation and Its Discontents* 302).

Ce double mouvement d'ouverture et de réaffirmation préserve donc l'utilité de la notion d'adaptation dans un vaste ensemble de discours et de relations intertextuelles.

Dans son article de 2003, mais plus encore dans son ouvrage de 2007, Leitch souligne aussi la tendance à essentialiser les différences entre médias, les « *affordances* » comme les appellent les théoriciens de la multimodalité, quand celles-ci reposent pour bonne part sur des distinctions discutables (l'opposition entre le roman « verbal » et le cinéma « visuel ») ou sur une méconnaissance historique. S'appuyant sur le travail de Kamilla Elliott à propos de la littérature illustrée du XIX^e^ siècle, Leitch souligne ainsi que les premières adaptations filmiques de Dickens, notamment, sont traversées par une intericonicité qui les relie à ces gravures souvent omises des éditions modernes. Cette intericonicité persiste ensuite de film en film, au fil des citations successives, créant un réseau intericonique complexe dans lequel le roman occupe une place fondatrice. L'opposition entre le verbal et le visuel doit donc être traitée comme une construction, à étudier au prisme de l'histoire culturelle ; de toute évidence, un tel constat n'est pas sans conséquence pour les études d'adaptations en bande dessinée. Au-delà, il appelle à questionner les oppositions essentialisées entre une forme et une autre, afin de vérifier si une distinction évidente entre celles-ci ne relève pas d'une simple convention. Dans le cas d'une forme aux délimitations aussi poreuses que la bande dessinée - voir par exemple le statut des bandes dessinées interactives ou celui des « *motion comics* » (Smith) - cette question prend une acuité supplémentaire. Je reviendrai dans la prochaine partie sur les moyens de tester ces hypothèses.

Au vu de cet état des lieux de l'adaptation au sein des études cinématographiques, qui réduit la spécificité de l'adaptation dans l'ensemble des circulations intertextuelles, et propose de surcroît des modèles déclinables à d'autres objets, il est possible de s'interroger sur la nécessité qu'il y aurait à disposer d'une théorie de l'adaptation pour la bande dessinée. L'ouvrage de Linda Hutcheon embrasse après tout explicitement la forme à plusieurs reprises, dans son catalogue des formes atypiques ou sous-étudiées. La réponse doit cependant être affirmative, et pas seulement parce qu'il serait embarrassant d'admettre l'inutilité de mes propres travaux.

Ces théories, telles qu'elles ont pu être développées dans les études cinématographiques, restent en effet des mises en modèle reposant sur un état des lieux et une connaissance accumulée du champ concerné. Ainsi, Leitch et Elliott contestent tous deux l'existence de divisions supposées ontologiques entre le roman et le film (objet textuel, objet visuel) en utilisant comme preuve l'histoire longue du cinéma, du roman et des adaptations elles-mêmes. A l'inverse, Karin Kukkonen, qui a travaillé de façon soutenue sur les transferts d'une forme à une autre, réaffirme dans un ouvrage récent l'existence de potentiels (« *affordances* ») distincts pour la bande dessinée et le roman (*Studying comics and graphic novels* 75). Dans un influent essai publié en 2005 dans *Film and Comic Books*, Pascal Lefèvre se demandait précisément si le cinéma et la bande dessinée ne constituaient pas des « ontologies visuelles

incompatibles », même si la réponse était nuancée. Cependant, l'histoire de chaque discipline importe : les études filmiques remettent en question une distinction posée de longue date entre cinéma et littérature, quand les études de bande dessinée doivent au contraire se défaire d'un soupçon de trop grande proximité avec le cinéma[40].

Il importe donc de vérifier en tous points l'applicabilité de ces théories construites sur le corpus cinématographique, que ce soit pour les valider ou simplement pour donner du corps à des taxinomies qui, chez Leitch ou Elliott, s'appuient sur des exemples qui les illustrent ou les précisent. Pour cela, il est nécessaire de disposer d'un nombre suffisant d'études de cas spécifiques, couvrant *a minima* le champ des adaptations les plus visibles, et pas seulement celles des pièces de Shakespeare. Il est aussi nécessaire de traiter l'adaptation comme un phénomène localisé, ayant partie lié à l'histoire des médias, à leur économie, ainsi qu'aux aires culturelles dans lesquels ils apparaissent.

Avant de montrer de façon plus détaillée comment mon propre travail s'inscrit dans ce programme, il me semble nécessaire d'aborder la question du transmédia et de l'adaptation, deux paradigmes complémentaires mais imparfaitement compatibles. Popularisé par Henry Jenkins (*Convergence culture*) et, sous une forme plus ancrée dans la narratologie, par Marie-Laure Ryan (*Narrative across media*), la notion de transmédia renvoie à certaines des formes d'intertextualité décrites par Leitch ou Hutcheon comme étant proches de l'adaptation. Elle décrit en effet la création d'univers fictionnels dispersés dans plusieurs médias, sous la forme de récits autonomes mais complémentaires, invitant le lecteur ou le spectateur à s'engager dans l'exploration de monde fictionnel dispersés sur de multiples plateformes. Pour Jenkins, le transmédia s'oppose nettement à la pratique traditionnelle de l'adaptation, dans laquelle un contenu est dupliqué d'un support à un autre[41].

Je me suis intéressé de près à la notion dans le cadre d'un cours en ligne ouvert et massif, un MOOC, proposé par l'Université Bordeaux Montaigne en 2014 et 2015, qui a réuni plus de 10 000 inscrits au fil de deux sessions aux contenus identiques. Ce cours avait été imaginé par Mélanie Bourdaa, spécialiste de la question, dont le travail s'appuie sur les théories de Jenkins.

---

[40] Un exemple saisissant de cette proximité ou transposabilité prise comme non problématique est fourni par Alain Boillat dans son essai qui ouvre le volume *Des cases à l'écran* : *Moviemaking Illustrated*, de James Morrow et Murray Suid (1973). Il s'agit d'un manuel de cinéma puisant l'intégralité de ses exemples de montage ou de cadrage dans des comics Marvel contemporains, sans jamais questionner leur statut. Boillat ajoute: « il ne faut toutefois pas se leurrer : cette façon d'envisager la BD est relativement courante. » (Boillat 71)

[41] Cette distinction est présente dans *Convergence Culture*, mais plus explicite encore dans des notes ultérieures de Jenkins publiées sur son blog de recherche. (Jenkins, *Convergence culture* 105; Jenkins, « Transmedia 202: Further Reflections »)

Mes objectifs en participant à ce projet étaient multiples, puisqu'il s'agissait à la fois d'examiner dans le détail l'articulation entre adaptation et transmédia, de construire une séquence pédagogique adaptée et de produire un ensemble de vidéos convaincantes à partir de ce matériau. Désireux de produire une image composite du phénomène, j'avais organisé ce cours en commençant par une approche formelle et cognitive, suivie d'une étude de la place de la bande dessinée dans les industries culturelles, de considérations sur la production et les auteurs, puis sur les lecteurs et fans, avant de conclure par une étude spécifique de la place des super-héros dans l'histoire des stratégies transmédia et dans ses manifestations contemporaines. L'exposé théorique et les définitions étaient quant à eux pris en charge par d'autres enseignants.

Cette expérience m'a enseigné qu'il existe bien des stratégies transmédia contemporaines impliquant la bande dessinée, dans la pleine acception du concept de Jenkins, et ce en dehors des exemples canoniques que sont *Star Wars*, *Harry Potter* ou *The Matrix*. Cette conformité de la théorie aux usages est d'autant plus grande que le transmédia est devenu une pratique consciente, que l'ouvrage de Jenkins détermine autant qu'elle la décrit. J'utilisais dans le cadre du cours l'exemple du film *Pacific Rim* (Del Toro, 2013), dont la sortie avait été accompagnée d'un *prequel* sous forme de bande dessinée : dans ses entretiens avec les sites de bande dessinée, Del Toro discutait volontiers de l'inscription de l'ouvrage dans une stratégie transmédia archétypale.

Ces pratiques éclipsent aussi dans certains cas le recours à l'adaptation « stricte », perçue comme obsolète dans une période où les biens culturels contemporains sont accessibles à la demande de façon quasi-instantanée, supprimant la nécessité de disposer d'un substitut d'un original inaccessible. Ainsi, Marvel Comics aura attendu juin 2016 avant de publier l'adaptation de *The Force Awakens*, le septième film *Star Wars*, pourtant sorti en salle fin 2015, comme l'expliquait Jordan D. White, qui supervise les bandes dessinées *Star Wars* pour l'éditeur, en réponse à une question d'un lecteur :

> The comic book adaptations of movies have not been as big of a thing since the advent of home video. Back when *[sic]*, getting a comic was one of the only ways to reexperience the story of the film when it was out of theatres. Now, you can own the film relatively soon after, so it's less imperative to get the adaptation out right away. If we do one, we can take the time to do the comic as accurately and awesomely as we can. (White)

En revanche, lors de ce même mois de décembre 2015, Marvel Comics publiait cinq numéros de *comic books* rattachés à l'univers *Star Wars*[42], obéissant tous à une logique d'extension de l'univers fictionnel. Il est aisé de débusquer des précurseurs de ces pratiques, de Frank L. Baum, l'auteur des romans *Oz* aux aventures de Superman sur différents supports se nourrissant mutuellement, mais la thèse d'un accroissement récent du phénomène reste convaincante, ne serait-ce que par l'apparition d'acteurs industriels spécialisés. Cet exemple montre aussi à quel point l'adaptation est liée à des déterminations technologiques et économiques – Disney possède à la fois Marvel et Lucasfilm, et a donc tout intérêt à promouvoir les synergies entre ces deux filiales plutôt que les duplications de contenu – en plus de ses aspects esthétiques, textuels ou pragmatiques.

Dans le cas spécifique de la bande dessinée, un parcours des adaptations (au sens large) diffusées en librairie entre 2008 et 2015 révèle que seul un tiers[43] d'entre elles sont des adaptations « strictes », pour lesquelles une correspondance 1 :1 est établie avec l'objet d'origine. Les deux autres tiers incluent des histoires originales utilisant le même univers fictionnel (catégorie dans laquelle j'inclurais *Are you Alice* et *Alice in Murderland*) mais aussi ces cas archétypaux du transmédia que sont les suites, *prequels* et récits interstitiels. Ces trois catégories représentent toutefois moins de 20% du total. Ce pourcentage est sensiblement identique dans le cas des ventes de *comic books* aux boutiques spécialisées, même si le nombre d'adaptations « strictes » y tombe parallèlement à 10% des titres et des ventes environ. Ces chiffres ne permettent pas de conclure à un basculement massif vers le paradigme du transmédia.

Sur un plan théorique, l'approche transmédia s'intéresse aux articulations explicites entre les textes et aux stratégies d'engagement que produisent ces articulations. Au niveau des textes eux-mêmes, nombre de ces produits théoriquement autonomes comprennent cependant des emprunts graphiques ou narratifs à leur source ostensible, c'est-à-dire au cœur commercial du dispositif. Ainsi, et pour rester sur cet exemple, les bandes dessinées *Star Wars*, bricolent une fiction composite qui, sans adapter un film unique, en réagencent ou en déclinent les éléments constitutifs. J'avais également montré comment les déclinaisons d'*Alien* dépendaient de l'existence de séquences clés, déclinées dans les adaptations officielles, mais aussi rejouées dans les déclinaisons ultérieures (Labarre, « *WildC.A.T.S./Aliens*: A Meaningful

---

[42] *Star Wars* n°13, *Darth Vader* n°14, *Star Wars Annual* n°1, *Darth Vader Annual* n°1, *Chewbacca* n°5. Les quatre premiers cités figuraient dans le top 10 des ventes de ce mois. (« Comic Book Sales Figures for December 2015 »)

[43] Plus précisément 37% des titres, et 33% du volume des ventes totales, avec de fortes variations selon le type de récit adapté. Ainsi plus de la moitié des adaptations littéraires sont des adaptations « strictes », mais cette proportion tombe à 10% environ pour les adaptations de séries.

Death »). L'étude d'autres franchises transmédiatiques confirmerait sans doute cette tendance. Pour Leitch, il est banal qu'une adaptation repose non sur un mais sur plusieurs précurseurs. Ce constat fait même partie du jugement critique habituel porté sur les adaptations :

> Adaptations of the works of famous and prolific novelists are customarily measured not only against the novels they explicitly adapt but against the distinctive world or style or tone associated with the author in general (Leitch, « Twelve Fallacies » 165).

Suivre ce constat aboutit là encore à réintégrer nombre de productions transmédia dans le cadre habituel de l'adaptation. Ajoutons à cela que les franchises autour desquelles se déploient des dispositifs transmédia ne renoncent le plus souvent pas à l'adaptation stricte pour autant. Ainsi, *The Force Awakens* a bel et bien été adapté en bande dessinée ; de la même façon, l'essentiel des bandes dessinées reposant sur *Buffy, the Vampire Slayer*, *Star Trek*, *GI Joe* ou *Transformers* proposent des récits originaux, mais dans chacun de ces cas, il existe aussi des adaptations « strictes » de certains films ou épisodes.

Le prisme du transmédia permet donc de décrire ou de prescrire un principe d'organisation de contenus culturels interconnectés, disposant d'un moyeu visible ou non, la « bible » de l'univers partagé, et intégrant souvent les activités produites en retour par les consommateurs. Ce discours me semble cependant renvoyer à un régime de circulation encore circonscrit en dépit de son indéniable essor, en introduisant une rupture conceptuelle qui dissimule la continuité avec des pratiques d'expansion banales dans les adaptations, à des degrés divers[44]. Par ailleurs, les traitements universitaires du transmédia me semblent négliger trop souvent la dimension économique des dispositifs mis en place et des retours attendus, préférant poser l'articulation entre producteurs et consommateurs en termes de protection de la propriété intellectuelle (verrouillage contre ouverture) ou en termes d'autorité des textes produits. En ce sens, ils prolongent un courant des études culturelles dont le symbole reste John Fiske, qui, bâtissant sur les thèses de Michel De Certeau, me semble surestimer l'autonomie et l'agentivité (« *agency* ») des consommateurs des produits culturels. Sans remettre en question les apports du paradigme du transmédia, notamment la figure du fan comme producteur, distincte du concept général du lecteur comme « actualisateur des textes », j'en ai donc peu fait usage dans mes écrits.

---

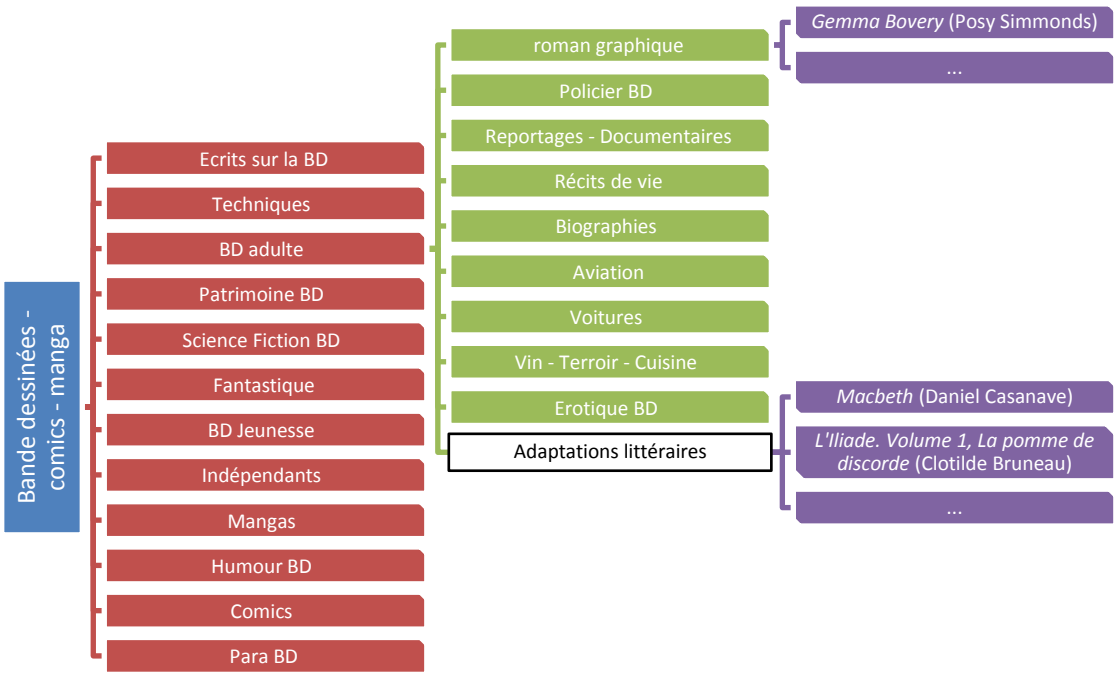
[44] Jan Baetens mentionne ainsi la pratique courante pour les novellisations du début du XX^e^ siècle de prolonger les récits adaptés à leurs marges, début et fin, sans modifier l'intrigue proprement dite. (Baetens 36)

Contributions et retours

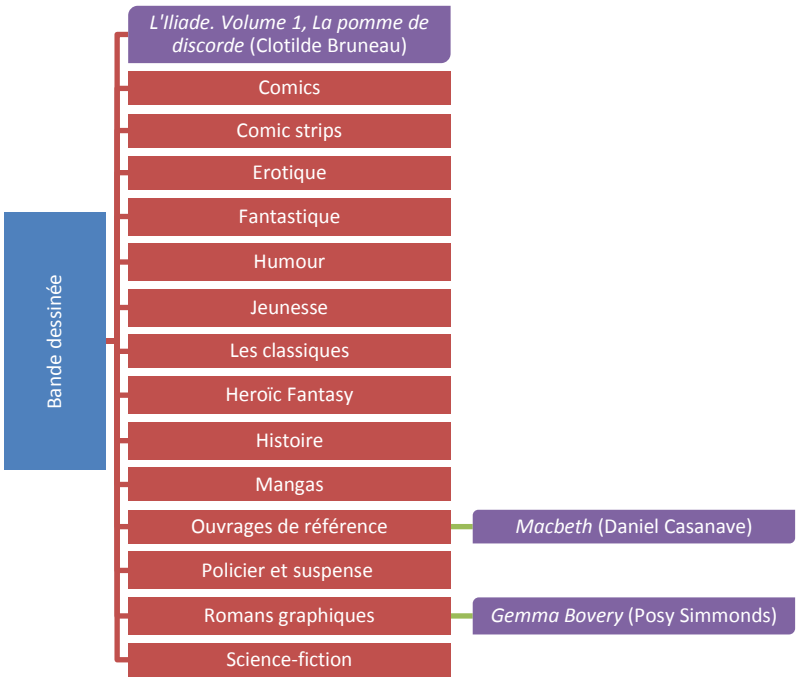
La concrétisation de ce travail sur l'adaptation est donc avant tout ce projet d'ouvrage, qui n'existe pour le moment qu'à l'état de fragments. Ce projet est cependant préfiguré par la série d'articles que j'ai pu écrire sur la question, qui traitent de l'adaptation à la fois comme une pratique (de lecture ou de création), comme le site de discours plus généraux sur la bande dessinée ou la culture populaire et comme une occasion d'interroger les théories de l'adaptation elles-mêmes.

Ainsi, il est frappant de constater que la question de la fidélité est aujourd'hui battue en brèche par les discours universitaires s'insurgeant contre une vision trop univoque, qui semble privilégier une représentation surplombante des rapports chronologiques entre les objets culturels, au détriment de l'expérience individuelle de découverte de ces objets. Pourtant, cette fidélité est au cœur de nombreux discours au sein des industries culturelles, qu'il s'agisse de créer des « doubles » de l'objet d'origine dans une logique commerciale (Baetens 71; Labarre, « *Alien* as a Comic Book » 90), ou bien des répliques légitimes dans une visée plus pédagogique (Labarre, « Adapter *Macbeth* » 12). L'adaptation qui se donne *comme adaptation,* ainsi que le décrit Linda Hutcheon, invite en quelque sorte le lecteur à reconstituer une chronologie de sortie et un horizon d'attente de fidélité même s'il n'a pas lu ou vu l'œuvre adaptée. Le travail sur l'adaptation a donc nécessairement une dimension réflexive, tant est grand l'écart entre l'ubiquité de la notion et sa friabilité théorique, avec le spectre toujours présent d'une dissolution du contexte dans la notion plus générale de circulation intertextuelle.

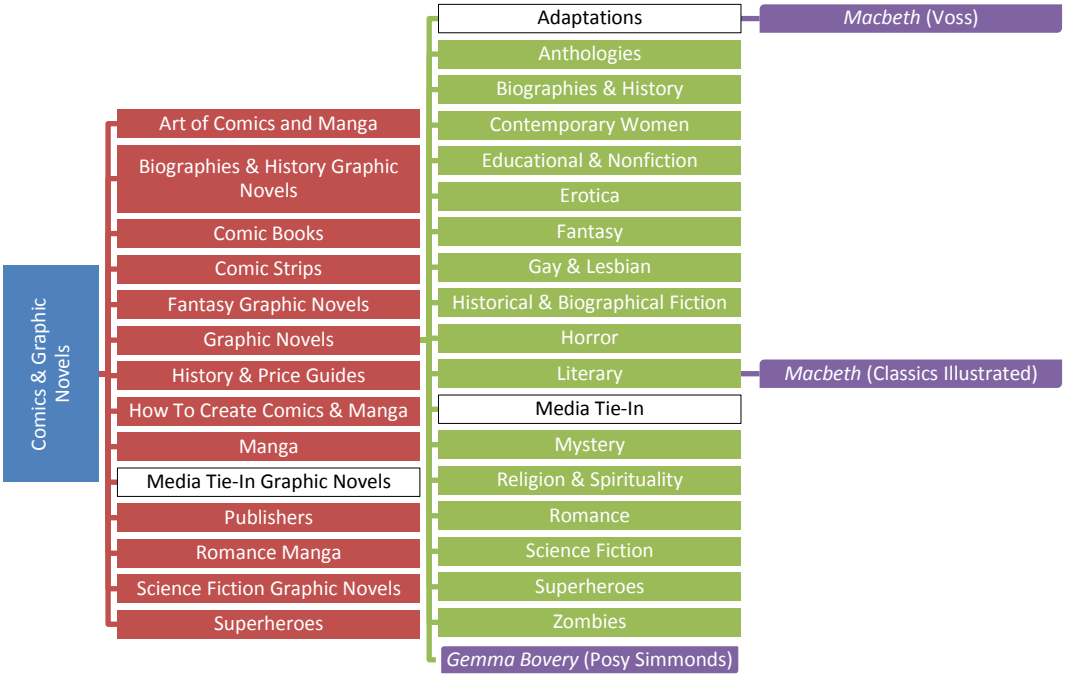
En tant qu'ensemble de pratiques culturelles dont le mode d'emploi est véhiculé par des institutions critiques et des dispositifs commerciaux, l'adaptation ressemble à mon autre grand sujet d'étude, le genre. En préambule à une étude des interactions entre les deux concepts, je me suis demandé si l'adaptation, prise ici comme un corpus et non comme une activité, était elle-même un genre. Faute de pouvoir juger de la réception effective des œuvres, je me suis intéressé à la façon dont trois intermédiaires culturels importants à diverses échelles (la librairie Mollat à Bordeaux, Amazon.fr en France, Amazon.com aux Etats-Unis) filtrent et classent les adaptations pour leurs utilisateurs. Cette permet de constater que la constitution ou non de l'adaptation comme genre varie considérablement selon contextes. Contrairement à certaines catégories fixes et transnationales, l'adaptation dans ses différentes modalités apparaît ou non comme une catégorie susceptible d'être utilisée par les acheteurs et lecteurs de bande dessinée, sans qu'une logique évidente s'impose.



Arborescence générique, librairie Mollat, octobre 2016



Arborescence générique, Amazon.fr, octobre 2016



Arborescence générique, Amazon.com, octobre 2016

En France, il est très banal de trouver dans les rayons de bibliothèques ou de librairies une section « adaptations littéraires », mais le pendant que pourrait constituer un rayon « adaptations filmiques » ou « adaptation télévisuelles » est autrement plus rare. La vocation pédagogique des adaptations littéraires induit donc un usage spécifique, et par-là l'identification d'un genre, qui dispose d'ailleurs de ses propres collections. Qu'en est-il pour les autres types d'adaptation ?

Le premier des trois organigrammes reproduits ci-dessus détaille par exemple la place de l'adaptation dans l'arborescence générique de la librairie indépendante Mollat, acteur culturel local majeur. On peut y noter que *Gemma Bovery*, la relecture pourtant explicite du roman de Flaubert par Posy Simmons, se trouve quant à elle classée dans la catégorie « roman graphique[45] ». Le site français d'Amazon (deuxième organigramme) se dispense quant à lui d'une catégorie dédié à l'adaptation (« les classiques » se réfèrent au canon de la bande dessinée franco-belge), répartissant les titres concernés dans diverses catégories, de façon plus ou moins systématique. A contrario, la version américaine fait apparaître les adaptations en

[45] Les observations sur *Gemma Bovery* se vérifient sur des exemples quelque peu similaires d'adaptations par des auteurs reconnus, comme *Ibicus*, de Pascal Rabaté ou *La Génèse*, de Robert Crumb.

trois endroits différents de son arborescence[46]. « Adaptation » proprement dit y est une sous-catégorie du « roman graphique », mais « *media tie-in* », qui comprend dix fois plus de références, y est un genre à part entière, au même titre que le plus attendu « science-fiction », par exemple. Cette catégorie œcuménique inclut à la fois des bandes dessinées adaptées (*Scott Pilgrim, The Walking Dead, Ghost World*), des adaptations (*Do Androids Dream of Electric Sheep*?) et des éléments d'un univers étendu (*Star Wars*, l'univers de Donald Duck). Là encore, *Gemma Bovery* est simplement étiqueté comme un « roman graphique ».

Cette brève étude de quelques intermédiaires prescripteurs notables, opérant à différentes échelles et affichant le genre comme mode de classement, suggère que l'adaptation peut être un genre, dans la mesure où elle suscite un horizon d'attente propre ou du moins une pratique de consommation. En France, elle s'identifie avant tout à l'adaptation littéraire, catégorie singulière et fréquemment singularisée. Aux Etats-Unis, elle est à la fois présente dans le grand brassage intertextuel des industries culturelles et identifiée comme une catégorie en elle-même. Cette observation appelle sans doute à une étude comparatiste plus générale des nouveaux rapports au divertissement et à la culture en France et aux Etats-Unis, qui dépasse le cadre de ce mémoire.

Au-delà de ces interrogations réflexives, l'adaptation semble permettre deux types d'analyse, qui ne s'excluent pas. Les unes sont synchroniques, et elles reposent sur l'examen de la tension existant entre deux objets culturels qui coexistent. Les autres sont diachroniques, et jouent du fait qu'il existe le plus souvent un décalage entre le moment de l'œuvre d'origine et celui de l'adaptation. Cette approche diachronique est également pertinente pour rendre compte des séries d'adaptations, qui entrent en tension non seulement avec l'œuvre originale mais encore entre elles.

Dans la perspective synchronique, travailler sur l'adaptation permet notamment d'identifier les codes propres d'une forme ou d'un médium, en s'interrogeant sur ce qui pourrait constituer des éléments de « transparence ». J'emprunte ce mot au travail de David Bordwell et de ses coauteurs sur le cinéma hollywoodien, qui a permis de montrer comment ce cinéma s'est doté par incréments successifs d'un ensemble de recettes de montage permettant de renforcer l'illusion de continuité de l'espace diégétique - on parle aussi de « *continuity editing* » - et donc de masquer le rôle d'énonciation visuelle qu'induit le choix de l'angle de prise de vue, de profondeur de champ, de rythme de montage, etc. Ce système se concrétise par un ensemble de règles (règle des 180°, catalogue de solutions de continuités, etc.) intégrées

---

[46] Dans le système de la librairie Mollat, un livre ne peut apparaître qu'à un seul endroit. Il peut être présent simultanément dans plusieurs catégories dans le catalogue d'Amazon.

par les manuels de cinéma et surtout par les spectateurs eux-mêmes. Ce dispositif efficace, fortement codifié, s'efface de lui-même tant il constitue une norme dominante, au point de créer une double transparence : l'écran de cinéma comme fenêtre sur un monde diégétique entièrement réalisé (qui rend possible le principe même du hors champ) et le dispositif comme une armature invisible.

Le cinéma hollywoodien ne fait sans doute que renforcer une transparence inhérente aux formes narratives, comme l'avançait Thierry Groensteen en 1998, dans son introduction à l'ouvrage collectif consacré à la « transécriture », un terme proposé pour éviter les connotations du mot « adaptation » :

> Il est dans la nature de tout récit de focaliser l'attention du public sur son déroulement fictionnel et d'occulter dans une certaine mesure le travail accompli par l'artiste sur les signes à travers lesquels le récit se manifeste. […] Cette transparence relative de la forme […] s'observe (avec des nuances) dans tous les arts narratifs. (Groensteen, « Fictions sans Frontières » 17)

Cette transparence est donc variable, et le dispositif de la bande dessinée est sans doute plus « opaque » que celui du cinéma hollywoodien, comme en atteste le fait que les mondes diégétiques pleinement réalisés y sont rares (Lefèvre, « The construction of space in comics »). Lorsqu'il réalise l'adaptation de *Popeye* au cinéma, Robert Altman choisit d'ailleurs de façon frappante de contrarier la transparence de son film, en y ajoutant des imperfections techniques pour suggérer les effets de la bande dessinée : « Il fallait que d'une certaine façon, on soit conscient de la machinerie » (Ciment 194).

On trouve cependant en bande dessinée deux types de « transparence » qui me semblent notables. La première est une transparence du code, toujours relative au lecteur bien entendu, qui rend certains dispositifs invisibles en cela qu'ils font partie intégrante du consensus sur ce qu'est la forme. La confrontation avec d'autres normes (pour un lecteur d'albums francophones contemporains, ce pourrait être les comics de super-héros des années 90, les shōjo manga, ou les *romance comics* des années 50 par exemple) révèle cependant souvent de manière éclatante la construction de ces codes. La seconde transparence serait celle de certaines images ou séquences transposables à d'autres formes avec une perte minime (le plus souvent au prix d'ajustements non-problématiques, comme la transposition d'une bulle en dialogue ou une modification légère du cadre). Ces images-là ne mobilisent pas ou peu les ressources propres de la bande dessinée, et l'adaptation dans un sens comme dans l'autre en fait bon usage, même si là encore, des paramètres culturels et historiques entrent bien entendu en ligne de compte. Ces deux transparences correspondent donc à deux « degrés zéros » de l'écriture en bande

dessinée, relevant des paramètres propres de la forme tels qu'ils s'énoncent à un moment donné, dans un espace donné[47].

L'adaptation, en induisant une comparaison des codes, oblige à revenir sur ces transparences et à identifier ce qui constitue au sein de celles-ci un choix expressif, un décalage signifiant. Ainsi, j'ai pu montrer que dans la série *Preacher*, la remédiation explicite de l'image de cinéma fait apparaître en retour les choix de mise en cadre et de composition à l'œuvre dans la série, que la publication sérielle et l'étendue du récit tendaient à naturaliser (Labarre, « Meat Fiction » 245-8). Ainsi encore, je me suis efforcé de délimiter dans *Ghost World* ce qui relevait des singularités du récit (écart de traitement graphique entre personnages et décors, vide géométrique du monde diégétique, transparence parfaite de nombreuses fenêtres) et d'un dispositif général, certes marqué par l'empreinte de Dan Clowes mais relevant fondamentalement des conventions générales de la bande dessinée (Labarre, « Ghost World (s) » 8-15). Rétrospectivement, j'inclurais sans doute dans ce texte une note sur la réification de plusieurs aspects qui pouvaient être singuliers à la sortie de *Ghost World* mais qui sont par la suite devenus non signifiants par la répétition, comme l'illustrait de manière acide en 2015 un *strip* quotidien de *Zippy*, par Bill Griffith.

Bill Griffith, *Zippy*, April 15, 2015. [quatre premières cases seulement]

Ce recours à la notion de « transparence » permet également de rendre compte de ce qui dans une adaptation commerciale échappe à une mécanique de simple transposition ou transcodage, particulièrement balisés dans le cas des échanges entre films et bande dessinée. Ces échappées prennent un relief particulier quand elles sont lues au prisme, une nouvelle fois, des questions de légitimité en bande dessinée.

---

47 En témoigne la récupération expressive du « gaufrier », la grille régulière, que signalait Thierry Groensteen en 1999, convention contestée donc récupérable (*Système de la bande dessinée* 112-114).

L'humour acide du strip de Griffith, qui pastiche plus précisément *The Sculptor*, de Scott McCloud, tient au constat de l'opposition entre un style désormais conventionnel et une étiquette promettant ambition narrative et expression personnelle[48]. Ainsi encore, lorsque Mike Mignola adapte en 1992 le *Dracula* de Francis Ford Coppola, auquel il a d'ailleurs brièvement participé en tant que concepteur graphique, il est sur le point devenir un auteur. Après un début de carrière typique au sein de la bande dessinée grand public, enchaînant des travaux de plus en plus visibles pour Marvel et DC, Mignola s'apprête à créer *Hellboy*, une série destinée à lui permettre d'explorer ses sujets d'intérêts plutôt que de faire vivre des personnages qui ne lui appartiennent pas (Brayshaw et Mignola 66‑68). L'adaptation donne à voir cette tension entre l'artisan, travaillant dans une forme très codifiée sur un scénario de Roy Thomas, vétéran de l'exercice, et le créateur singulier (Labarre, « Adapting Coppola's Dracula »). Mignola ménage en effet dans le récit de brefs épisodes non congruents, qui exposent leur incompatibilité avec l'image cinématographique par le trait mais surtout par une composition soudain « rhétorique et ostensible » (Groensteen, *Système de la bande dessinée* 114‑119).

Cette négociation d'une hiérarchie des formes culturelles et du statut de l'auteur de bande dessinée est aussi lisible dans une adaptation bien antérieure, celle de la nouvelle de Ray Bradbury, « There Will Come Soft Rains » par Al Feldstein et Wallace Wood. J'ai parlé à son propos de supplément « paradoxal » (Labarre, « Une humanité absente ») : l'adaptation se donne en effet comme une transposition fidèle, voire une simple illustration d'un texte repris en totalité[49]. Si la version de Wood et Feldstein est servie par un très haut niveau de compétence, elle est inféodée à la figure de l'écrivain, célébré jusque sur la couverture *du comic book* d'origine (*Weird Fantasy* n°17, janvier-février 1953, voir page suivante)[50]. Le paradoxe vient du fait que la reprise quasi-intégrale du texte libère l'image de la nécessité de porter ce que dit le récit d'origine. Elle est donc pur supplément, et en tant que telle, elle ouvre un espace

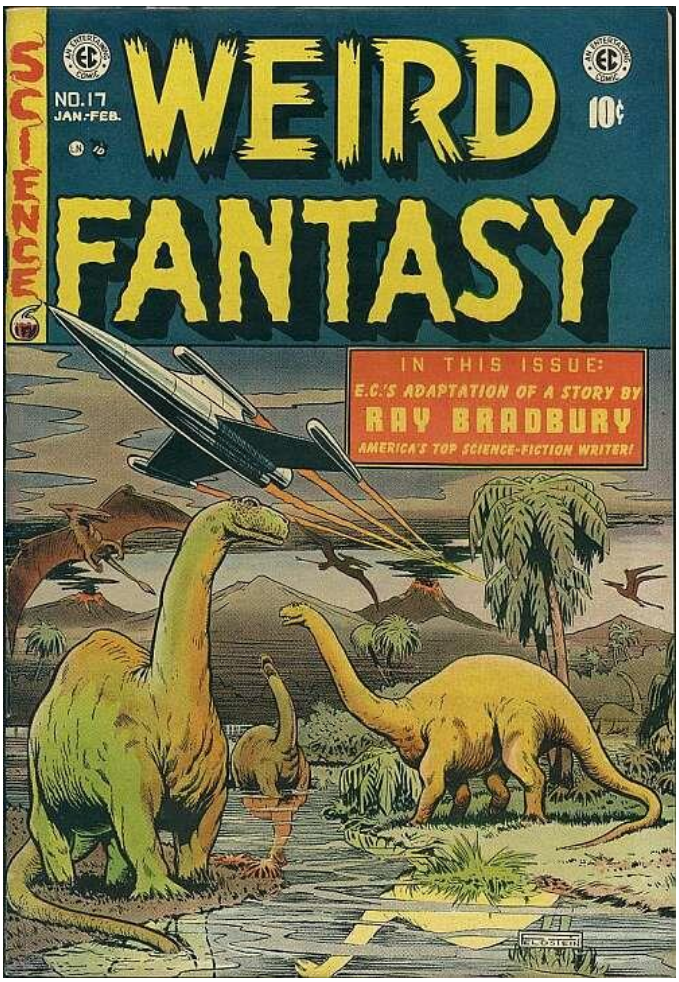
---

[48] Une autre lecture insisterait sur la trajectoire spécifique de Griffith, acteur majeur de la bande dessinée underground et précurseur de cette bande dessinée d' « auteur » à laquelle renvoie parfois, mais pas toujours, l'expression « roman graphique ». Griffith a par ailleurs manifesté de longue date sa méfiance envers les genres et conventions, comme en atteste une mémorable diatribe de 1973 contre le recours aux codes de l'horreur et de la science-fiction dans certaines bandes dessinées underground (Rosenkranz 216‑217).

[49] En 1998, Marie-Claire Ropars-Wuilleumier avait d'ailleurs déjà souligné ce paradoxe des adaptations dont l'ostensible servilité au texte d'origine est une forme de « trahison », qui transforme l'hypotexte en « supplément défiguré » (Ropars-Wuilleumier 135‑6).

[50] Darren Harris-Fain note que Bradbury était très satisfait de ces adaptations, mais aussi critiqué par certains pour son association avec un éditeur de bande dessinée, confirmant que la bande dessinée occupait une place inférieure même à celle d'un genre littéraire populaire comme la science-fiction (Harris-Fain 253‑4).

à une expression personnelle, à un auteur qui est ici le dessinateur. Cette répartition des rôles dans l'adaptation annonce aussi le statut respectif que Feldstein et Wood occupent désormais dans la critique de bande dessinée : l'un reste cantonné à la figure de l'artisan, perpétuellement suiveur (de Bradbury et Wood ici, plus tard de Harvey Kurtzman lorsque Feldstein reprend *Mad Magazine*), quand l'autre occupe une position fragile mais notable en tant qu'auteur ou artiste, admiré et imité.



Al Feldstein, couverture de *Weird Fantasy* n°17 (janvier-février 1953). Le nom de Feldstein apparaît pour son rôle d'illustrateur dans le cartouche en bas à droite. Celui de Bradbury est quant à lui bien visible, dans des couleurs vives, et en place d'honneur sous le titre de la revue.

En remontant plus loin encore, le cas de *Flash Gordon* permet de constater que la transparence d'un dispositif de bande dessinée n'est en aucun cas incompatible avec un succès populaire ou critique (Labarre, « Two Flashes »). *Flash Gordon* se laisse en effet transposer au cinéma, pour un *serial* produit par Universal, avec un minimum d'ajustements. Ce n'est que dans les années ultérieures du *comic strip* que celui-ci se dote d'un style graphique idiosyncrasique et visible, produisant des images et des séquences qui échappent à un régime de transparence. Cadres, séquences, décors, recours à des images existantes : tout cela passe

donc au cinéma sans difficulté. Les ajustements nécessaires concernent le rythme, l'usage du contrechamp, le gros plan comme accès aux corps et comme guide du spectateur : autant de procédés éprouvés, non-triviaux, mais relevant d'une stratégie d'étoffement attendue au vu des longueurs respectives du *strip* et du *serial*.

Plus inattendues sont les transformations des marqueurs de la sérialité, artefacts métatextuels en grande partie invisibles mais dont la transposition est tout sauf transparente. *Serial* et *comic strip* sont en effet tous deux mis à disposition du public en épisodes successifs, mais avec une destination différente. Le feuilleton en bande dessinée n'est pas destiné à s'interrompre, et cette caractéristique fait porter l'accent sur le segment isolé ou sur une courte séquence de planches consécutives. A rebours, le *serial* comporte d'emblée un nombre fini d'épisodes, relatant une histoire complète. La continuité y joue un rôle plus important, avec un ensemble de dispositifs dans le film (résumé détaillé, chevauchement d'un épisode à un autre) ou à l'extérieur de celui-ci (novellisation très détaillée dans des fascicules pour la jeunesse), destinés à rendre possible une consommation en totalité, qui s'ajoute au plaisir singulier de chaque épisode. La sérialité du *comic strip* n'est donc pas, ou pas complétement, celle du *serial*, alors même que cette caractéristique est dans chaque cas cruciale pour comprendre l'esthétique de l'œuvre.

De façon similaire, et pour en revenir enfin à la question du genre, la transposition des marqueurs et des étiquettes génériques d'un médium à un autre met en lumière le caractère local de ceux-ci. Dans l'ouvrage de Matt Hills que je mentionnais à propos des plaisirs du texte, *The Pleasures of Horror*, l'auteur englobe pourtant sous une étiquette unique un ensemble de productions relevant de médias différents, même si le cinéma en est le centre de gravité. De nombreuses encyclopédies ou études transversales consacrées à la science-fiction ou au genre n'agissent pas autrement. Le travail que j'ai mené sur l'adaptation d'*Alien* m'amène au contraire à conclure que certaines étiquettes génériques – je ne me hasarderais pas à faire de cette observation une vérité générale – ne résistent pas à la remédiation. Il existe bien un genre horrifique au cinéma, il en existe un aussi en bande dessinée, et ces deux genres apparentés ne peuvent être confondus, tant ils dépendent d'effets, de codes et donc d'attentes différents. Dans ce cas précis, la bande dessinée retranche une palette d'effets relevant de la surprise et de l'empathie avec les corps, mais elle ajoute une persistance potentielle de l'image qui produit nombre de « cases mémorables,[51] » telles que les définit Benoît Peeters. Le genre, nous l'avons

[51] Je pense par exemple à l'antépénultième case de « Foul Play », récit d'Al Feldstein paru dans *The Haunt of Fear* n°19 (EC Comics, May-June 1953), illustré par Jack Davis et mis en couleur par Marie Severin. L'illustration occupe la largeur de la page et en son centre se trouve une tête coupée, bosselée, dont l'œil droit pend largement hors des orbites.

vu, se conçoit de façon historicisée, localisée dans une culture précise (il y aussi loin de Graham Ingels à Junji Ito que de Roger Corman à Kiyoshi Kurosawa), mais aussi à l'intérieur d'une forme précise. Ce constat s'impose avec plus de force encore lorsque l'étude s'élargit pour inclure une analyse des publics et des appareils économiques associés à deux déclinaisons d'un récit de genre dans des médias différents.

En sus de ces approches synchroniques, l'adaptation permet l'étude de séries, particulièrement dans une optique d'histoire culturelle. Dans certains cas, un écart temporel significatif peut séparer une adaptation de son point d'origine, et cet écart impose d'expliciter le regard qui sera posé sur l'un et l'autre objet – Pascal Ory parle à ce sujet d'une « obligation de temporalité » (Ory 54‑55)[52]. L'embarras critique qui a accueilli *The Spirit*, de Frank Miller, adapté de Will Eisner se comprend certes par les maigres qualités intrinsèques du film, mais aussi par la difficulté à rendre compte d'une transposition proposant une relecture singulière et parfois fétichiste de l'original, en semblant l'abstraire de sa muséification.

L'étude en série est plus productive encore dans le cas d'adaptations multiples d'une source unique, puisque celles-ci offrent une série de paires minimales, permettant par des comparaisons successives d'établir une histoire de la bande dessinée de l'intérieur. La neutralisation du récit permet de mettre en lumière les variations des appareils formels et institutionnels qui permettent de le diffuser. J'ai utilisé cette méthode pour apporter une contribution tardive à la question du « roman graphique », qui semble avoir succédé à la querelle de la définition de la bande dessinée comme passage obligé des études sur cette dernière[53]. La question posée renvoyait à l'implicite fonction légitimante portée par l'étiquette de roman graphique, par rapport à des formes antérieures associant elles-aussi une esthétique et un support, comme le *comic book*, qui renvoie ici à la fois aux fascicules souples et à leur contenu.

Pour ce faire, je me suis intéressé aux modalités d'adaptations successives de *Macbeth*, une pièce elle-même porteuse d'une légitimité considérable en dépit d'éléments narratifs désormais indissociables de genres populaires : fantastique, meurtres sanglants, etc. Le travail de comparaison était rendu possible par le fait que la plupart des bandes dessinées

---

[52] Pour une perspective plus centrée sur la réception de la littérature et des genres, voir aussi Jauss (« L'histoire de la littérature : un défi à la théorie littéraire » 58‑63)

[53] Pour ne prendre qu'un exemple récent, les Journées nationales de la bande dessinée (Angoulême, 29 et 30 septembre 2016) ont été le lieu d'un débat soutenu sur la notion, prise comme un ensemble de déterminants formels, comme un élément de discours légitimant, comme une importation culturelle, mais aussi comme une fonction dans l'appareil économique : « le roman graphique est devenu synonyme de paupérisation », annonçait ainsi Benoît Peeters. Sur la persistance des questions de définition, voir Hatfield (« Indiscipline, or The Condition of Comics Studies).

contemporaines utilisées se réclamaient explicitement du « roman graphique » dans les livres eux-mêmes ou les matériaux promotionnels les accompagnant. Il s'agissait donc d'examiner les effets corrélés à cette identification, avec pour point de référence un groupe de *comic books* des années cinquante et un album de format standard, publié à la fin des années 70.

Cette étude a notamment permis de montrer que dans le cas d'un différentiel de légitimité aussi manifeste entre l'œuvre et son adaptation, l'autonomie de l'auteur de roman graphique par rapport à ses devanciers produisant des adaptations sous forme de *comic books* restaient limitées. La bande dessinée reste « inféodée » à son modèle (Versaci 200), et les dispositifs narratifs utilisés sont également remarquablement constants, malgré les libertés que semble offrir le paradigme du roman graphique en terme de décompression du récit et d'investissement des possibilités expressives du style graphique. L'adaptation la plus libre et selon un critère de jugement courant, la « meilleure[54] » était celle publiée en album souple par Marcelé et Anne Bellec en 1979, que ce soit sur le plan narratologique, graphique (encore que ce soit plus difficile à démontrer) ou générique (avec une revendication des apports de l'opéra dans le péritexte). Une telle étude permet donc de nuancer toute vision téléologique de l'évolution des rapports entre bande dessinée et littérature d'une part, et permet aussi de relativiser le pouvoir de transformation porté par l'étiquette de roman graphique.

Bien entendu le fait d'avoir opté pour Shakespeare, l'auteur le plus canonique de la langue anglo-saxonne, impose une polarité considérable, qui biaise peut-être ces résultats. Cependant, et c'est là la limite des études de séries d'adaptations, celles-ci ne concernent que des « classiques », même s'il peut s'agir d'œuvres très populaires, à la fois pour des raisons de notoriété de l'œuvre et pour des raisons de propriété intellectuelle[55]. Les exemples plus contemporains d'adaptations multiples d'une source unique existent souvent sous forme de couples plutôt que de série étendue ; une version album va ainsi cohabiter avec une version décrite comme un roman graphique (*Millenium*, de Stieg Larson) ou bien une version manga

---

[54] « La façon dont une œuvre littéraire, au moment où elle apparaît, répond à l'attente de son premier public, la dépasse, la déçoit ou la contredit, fournit évidemment un critère pour le jugement de sa valeur esthétique. L'écart entre l'horizon d'attente et l'œuvre [...] détermine, pour l'esthétique de la réception, le caractère proprement artistique d'une œuvre littéraire. » (Jauss, « L'histoire de la littérature : un défi à la théorie littéraire » 53) Dans un ouvrage autrement plus récent consacré à l'adaptation littéraire, Jacques Durrenmatt applique également ce critère pour proposer une hiérarchie des adaptions d'*Ubu roi*, dans laquelle l'autonomisation de l'œuvre par rapport à son modèle constitue le critère explicite du jugement (Dürrenmatt 83‑96).

[55] Il existe ainsi de nombreuses adaptations des nouvelles d'Edgar Allan Poe à différentes périodes et dans différentes aires culturelles. Ces adaptations ont été étudiées dans une perspective formelle ou narratologique notamment par Pascal Lefèvre, Derek Parker Royal et Thomas M. Inge. Peter Wilkins a mené un travail similaire sur une série d'adaptations de *Moby Dick*. (Lefèvre, « Some Medium-Specific Qualities of Graphic Sequences »; Royal; Inge; Wilkins)

avec une version comics (*Star Wars*, une nouvelle fois). La comparaison de ces adaptations ne révèle alors plus une trajectoire historique, mais éclaire sur les représentations des attentes du public de la part des ayants droits de ces grandes franchises. On se trouve alors face à des stratégies de diffusion ciblée (« *narrowcasting* »), aux dimensions des aires culturelles de la bande dessinée, que rendent possibles les faibles coûts de production de celle-ci en regard d'autres médias de masse. Le récent ouvrage de Northrop Davis, *Manga and Anime come to Hollywood,* qui s'intéresse notamment aux remakes et adaptations par Hollywood de mangas et d'animes suggère qu'il est possible de travailler simultanément sur la série historique et sur le changement d'aire culturelle, au prix toutefois d'un effort de contextualisation qui occupe la majeure partie de l'ouvrage.

Conclusion partielle, limites de la multi-compétence

En préambule à son étude de la novellisation, Jan Baetens explique l'obscurité du sujet notamment par le fait qu'il ne correspond pas aux lectures habituelles de ceux qui produisent des discours sur les livres (Baetens 64-65). Nous avons vu que les études sur l'adaptation en bande dessinée attestent du phénomène symétrique : une concentration sur un petit nombre d'auteurs tout à fait canoniques (rappelons le trio le plus étudié à l'échelle internationale : Auster, Shakespeare et Poe), qui masque la diversité du phénomène. Dans les deux cas, les critiques écrivent sur ce qu'ils lisent, mais aussi sur ce qu'ils maîtrisent.

L'attention considérable portée à un petit nombre d'adaptations littéraires, à l'exclusion de la littérature pour enfants ou adolescents, témoigne en effet de la double compétence de nombreux chercheurs en bande dessinée. L'alignement progressif de la discipline sur les départements d'anglais aux Etats-Unis ne peut que renforcer ce phénomène. Or, parler d'adaptation de façon informée oblige à une maitrise de l'ensemble des formes concernées. Lorsque j'avais présenté la communication sur la circulation des icônes dans *Planetary,* j'avais comme il se doit fait référence à la science-fiction hollywoodienne des années 50 autant qu'aux films de monstres japonais, dont les traces sont patentes dans la série ; ces deux passages figurent d'ailleurs dans l'article tiré de cette intervention. Une fréquentation personnelle de l'une et l'autre forme, complétée dans le cas des films japonais par quelques lectures *ad hoc*, me rendaient confiant en ma capacité à éviter contresens et lieux communs. Cette condition de compétence préalable dans des domaines souvent séparés par le jeu des frontières disciplinaires impose de sérieuses limites aux études transversales. La quasi-absence des travaux sur les adaptations de jeux vidéo en bande dessinée et réciproquement[56] s'explique à

[56] Le seul traitement para-universitaire substantiel du sujet à ma connaissance se trouve dans l'ouvrage *Jeux vidéo ! Une histoire du 10e art* (Tomblaine). L'ouvrage collectif *Livre et jeux vidéo*, coordonné par

mon sens moins par l'invisibilité de ces adaptations, attestées depuis les années 80 (*Atari Force* en bande dessinée en 1982, *Astérix* sur VCS 2600 en 1983, par exemple) que par la relative rareté des chercheurs capables de tenir un discours universitaire sur l'un et l'autre objet.

J'ai pu constater mes propres limites en la matière lorsque j'ai souhaité traiter de l'adaptation en jeu vidéo d'arcade des spectacles de catch sous licence de la World Wrestling Federation, dans le cadre du colloque que je coorganisais avec David Diallo sur le sujet (Labarre, « Jeux d'arcades et catch »). En préparant cet événement, j'avais bien entendu beaucoup lu sur ce sport spectacle, que j'appréciais et regardais régulièrement lorsque j'étais plus jeune. J'avais aussi choisi de prendre pour sujet les jeux d'arcade, un mode d'exploitation des jeux vidéo spécifique de par son aspect public qui a la particularité d'être peu abordé par la littérature universitaire. Là encore, je pouvais compter sur une connaissance personnelle de cette sous-catégorie des jeux vidéo, dont il est possible de faire un inventaire raisonnablement exhaustif et qui dispose de surcroît de bornes temporelles établies. Ce bornage me permettait, au prix d'un sérieux travail de recherche, de ne pas excéder trop outrageusement ma zone de compétence.

En relisant cet article à l'occasion de la préparation du présent mémoire, j'y trouve les traces de cette prudence. L'approche est celle d'une série chronologique composée de quatre éléments, un peu à l'instar du travail réalisé ensuite autour de *Macbeth*, et la méthode, qui accorde une large part aux déterminations génériques et techniques de chaque jeu me paraît toujours pertinente. Les limites de ma compétence en matière de jeux vidéo se dévoilent cependant au moment de tirer des conclusions générales ou d'élargir le champ de mon étude pour y introduire des points de référence extérieurs. Les résultats produits par l'article sont valides, mais leur champ d'application est plus étriqué que nécessaire, faute de disposer d'une culture étendue structurée par une fréquentation régulière et informée tant du catch que des jeux vidéo.

Décidé à poursuivre cette exploration des circulations intermédiales, je m'efforce de construire cette compétence dans le domaine des jeux vidéo précisément ; je crois aussi avoir accompli cette tâche en ce qui concerne le cinéma d'horreur, autre intérêt récurrent. Il m'apparaît *a contrario* clairement que mener une analyse formelle sur les adaptations d'une bonne part de la littérature contemporaine, sur la poésie, le théâtre ou la musique, serait pour moi risqué ou présomptueux. L'étude de l'adaptation ne peut non plus se faire « hors-sol », de

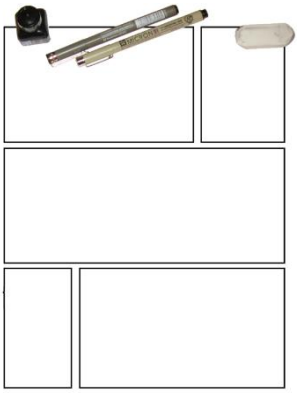
---

Fanny Barnabé et Björn-Olav Dozo contient cependant plusieurs textes s'intéressant aux transpositions et autres circulations intertextuelles, en particulier ceux Gabriel Tremblay-Gaudette avec Diego La Manna, de Philippe Paolucci et de Charlotte Bertrand.

façon détachée d'une connaissance fine des industries culturelles, de la matérialité des objets ou des spécificités du public concerné. Mon projet reste en ce sens lié à ma compétence particulière de civilisationniste américain, et si je m'autorise à parler de bande dessinée francophone, je me suis dans l'ensemble prudemment tenu à l'écart du pourtant très riche terrain des déclinaisons intermédiales autour du manga (l'exemple des deux Alice portait, au fond, sur perception française du statut de ces deux adaptations). En ce sens, mon projet d'étude holistique est condamné à rester une entreprise inachevée, fragmentaire. Pour le dire de façon plus optimiste, il est destiné à prendre place dans un réseau comprenant d'autres textes que les miens, et explorant eux aussi des cas ne se limitant pas aux situations d'adaptation les plus balisées, aux champs de compétences les mieux partagés.

L'exploration de phénomènes voisins de l'adaptation constitue un autre horizon de ces travaux. A l'initiative du professeur Véronique Béghain, spécialiste de traduction, j'ai participé à l'organisation d'un colloque sur la traduction en bande dessinée, en octobre 2016. Le travail préparatoire à cet événement - dont la rédaction d'un court texte intégré au recueil (« Bakuman, Translations, Authenticity, and Otherness ») - a mis en lumière les nombreuses ressemblances entre théories de l'adaptation et théorie de la traduction, lorsqu'il s'agit d'articuler les questions de fidélité textuelle à l'usage que les lecteurs feront ou non de cette fidélité. Les interventions d'universitaires et de professionnels lors de ce colloque ont également mis en lumière l'importance de la matérialité de l'objet bande dessinée dans les processus étudiés, ou encore la richesse des déterminations sociales informant l'activité de traduction (diversité des horizons d'attente, négociation d'une hiérarchie des acteurs, question de l'auctorialité). Ce constat suggère que les points saillants d'études sur la traduction comme activité sociale recoupent ceux des travaux sur l'adaptation, et que les cartographies des acteurs ou des légitimités peuvent se transposer d'une discipline à une autre. Je retrouve donc là un constat que je faisais à propos de mon article sur les jeux vidéo de catch : une meilleure connaissance du voisinage de mes objets d'études doit permettre d'étendre les conclusions de mes travaux, afin de produire autre chose que des observations exagérément prudentes.

5. Pratique et recherche



En sus d'une approche théorique et culturelle de l'adaptation en bande dessinée, l'ouvrage que je mentionnais précédemment devrait comporter une série d'études de cas basée sur mes propres productions. Cette initiative repose sur le constat qu'il y a loin entre les potentialités des dispositifs relevant *a priori* de la bande dessinée et l'usage qui en est fait dans le cadre des adaptations publiées par des éditeurs traditionnels. Je ne cherche pas ici à idéaliser les travaux qui se soustraient à l'économie marchande de la bande dessinée, comme les productions de fans par exemple, mais ces marges, comme d'autres, me semblent porteuses de possibilités formelles et structurelles peu visibles dans la production grand public. En sus d'un travail d'exploration de ces marges, il m'avait paru fructueux de produire moi-même des planches contrevenant aux « règles » de l'adaptation ou plus modestement, jouant avec celles-ci.

Ce projet s'inscrit aussi, de façon plus générale, dans une stratégie d'appropriation des outils de la recherche et de la bande dessinée, afin de nourrir cette recherche et éventuellement d'en redéfinir les formes. J'ai ainsi abondamment participé au projet de *The Comics Grid* depuis sa création, et j'en ai récemment rejoint le comité éditorial. Cette revue en ligne s'est donnée pour but à sa création en 2011 de publier régulièrement des textes universitaires courts – aux alentours de 1000 mots, le cinquième d'un article classique – en utilisant au maximum les hyperliens pour renvoyer le lecteur au nécessaire contexte, concernant l'intrigue des récits, la biographie de l'auteur ou la généalogie des concepts. Ce projet était aussi une tentative pour établir une institution de publication légitime reposant sur une architecture souple, un blog Wordpress, et adoptant une politique d'Open Access. Si *The Comics Grid* s'est rapproché par la suite de formats de publication en ligne plus classiques, la revue est restée fidèle à ses deux principes fondateurs : l'accès ouvert, y compris aux statistiques d'usage, et l'acceptation de formats alternatifs de publication scientifique.

Ma pratique du carnet de recherche (*Picturing it!*, https://picturing.hypotheses.org/) obéit elle aussi à ces logiques, puisqu'il s'agit de proposer une recherche à ciel ouvert, dont les étapes sont visibles, et de lui faire adopter des formes dictées par le sujet plutôt que par une convention éditoriale préétablie, que ce soit dans le mode de discours (récit, analyse,

traitement graphique) ou dans son format. Cette démarche d'auto-publication sans validation formelle par les pairs offre un grand confort ainsi qu'une grande liberté, mais elle contourne aussi une garantie essentielle de validité offerte par les circuits habituels de publication. C'est pourquoi j'ai également cherché à me faire le relais de ce que m'avaient appris ces deux expériences – *The Comics Grid* et le carnet de recherche – dans mon environnement de recherche immédiat.

Pendant les quatre années durant lesquelles j'avais en charge la coordination des usages des nouvelles technologies au sein de de l'Université Bordeaux Montaigne, je me suis efforcé de promouvoir simultanément de nouveaux outils et de nouveaux usages. C'est dans ce cadre que j'ai par exemple initié le MOOC consacré au « Transmedia Storytelling », un des premiers cours massifs de ce type en France, dont j'avais la responsabilité institutionnelle, mais auquel j'ai aussi voulu participer comme enseignant et comme chercheur, convaincu qu'un tel exercice serait profitable à l'ensemble de mes activités. Contre un discours naïvement technophile, il est d'usage de mettre l'accent sur les utilisateurs et leurs besoins, comme préalable à toute recherche de solution technique. Ce correctif est sans doute nécessaire, mais mon expérience suggère aussi que certains outils, innovants, rodés et raisonnablement ergonomiques, génèrent leurs propres usages. La recherche ne faisait pas partie de mon champ de compétences dans ces fonctions de vice-président délégué, mais là encore, j'ai pu opérer des transferts d'expériences et de compétences.

Au sein de mon laboratoire, l'équipe d'accueil Climas, j'ai ainsi piloté et réalisé le projet de création d'une revue en ligne ouverte, *Leaves* (http://climas.u-bordeaux-montaigne.fr/leaves). La philosophie de ce projet était de construire l'appareil technique le plus léger possible, en greffant le site du journal sur celui du laboratoire, dont j'ai aussi la responsabilité et dont j'ai conçu l'architecture. Ce choix d'un investissement technique minimal permettait de concentrer les ressources du laboratoire sur d'autres activités de production ou de diffusion de la recherche. J'ai aussi cherché à diffuser ce modèle en le présentant dans le cadre de la semaine de l'Open Access (octobre 2015), en participant à la définition du projet d'archives ouvertes au sein du site bordelais (en cours) ou encore en intervenant lors d'une journée de formation consacrée au sujet à destination de futurs bibliothécaires et documentalistes (avril 2016).

Ces différents projets, personnels ou collectifs, sont pour une part de simples modalités de mes activités de recherche, comme peut l'être mon usage de Twitter pour rendre compte des événements scientifiques auxquels je participe, par exemple. Pris dans leur ensemble, ils traduisent cependant ma conviction de la nécessité pour le chercheur de questionner et de tenter de faire évoluer les institutions et outils qu'il utilise. L'usage de la bande dessinée comme mode de production scientifique est un autre versant de cette démarche.

La bande dessinée, pratique personnelle

L'occasion de pratiquer la bande dessinée m'a été donnée au moment même où je commençais mes travaux de recherche à son sujet. Tout en lisant pour la première fois les livres de Scott McCloud et Thierry Groensteen dans le cadre de mon DEA, je préparais en effet des scénarios et découpages destinés à être mis en image par Amandine Labarre, ma sœur, illustratrice de profession. Sur cette base, nous avons élaboré plusieurs projets successifs, débouchant sur un intérêt plus ou moins marqué de la part d'éditeurs potentiels, intérêt accompagné de consignes de remaniement correspondant aux lignes de diverses collections (passage de la couleur au noir et blanc, densification ou allègement des dialogues, etc). L'expérience a finalement débouché sur la création à l'automne 2004 d'un album au format italien, publié en 2006 par les éditions Semic Tournon, comprenant une adaptation d'un conte celte traditionnel ainsi qu'un récit original, pastichant partiellement le registre de ces contes. Simultanément, nous publiions aussi dans le quotidien *Le Maine Libre* un *comic strip* hebdomadaire centré sur les aventures d'une chatte bicolore (*Madouc, chatte brimée*).

Cette pratique se trouvait, on peut en juger, fort loin de mes travaux de l'époque, sur la bande dessinée de super-héros puis sur les *comic books* des années cinquante. Il s'agissait là d'un intérêt pour la forme en tant que support narratif, puisque mon rôle dans le partenariat avec Amandine Labarre était celui d'un raconteur d'histoire prenant aussi en charge ce que Thierry Groensteen appelle l'arthrologie du récit. Dans l'exemple de la première planche des *Légendes celtes*, reproduite ci-après, cet attachement aux effets de tressage et d'architecture se manifeste notamment par le choix d'un triptyque dans le deuxième strip pour représenter la scène de chasse. Cette structure ternaire correspond au rythme de nombreux contes traditionnels, dans lesquels un même événement se produit trois fois avec des variantes ; c'était le cas dans le récit originel du « Fils du roi d'Erin », et plus encore dans certaines de ses variantes attestées. L'économie du volume m'avait obligé à condenser certains de ces triptyques en occurrence uniques, mais cette structure en trois cases permettait d'imprimer profondément ce rythme à la bande dessinée, tout en mobilisant de façon intericonique les tapisseries médiévales et leurs appropriations romantiques.

Ce travail a bien entendu été riche en enseignements formels, notamment sur la difficulté propre à la mise en page « rhétorique » (B. Peeters 109) ou sur l'écart existant entre un découpage, même détaillé, et la planche terminée. Il a également été l'occasion de me confronter à la pratique de la bande dessinée comme rapport de force, dans lequel les frontières entre le rôle de l'éditeur et celui de l'auteur sont souvent poreuses. Il m'a enfin permis de prendre conscience de manière aiguë de la matérialité de la bande dessinée : au moment des épreuves, une incompréhension sur l'organisation des pages de garde avait ainsi séparé toutes les doubles pages conçues pour se répondre. La solution consista à déplacer les titres dans des

Case 1
En pied, et sur fond de draperies (je pensais à une case très ornementale, littéralement remplie de draperies), le Roi (gauche) et la Reine (droite) d'Erin en grande tenue d'apparat. Ils sont proches l'un de l'autre, et la reine tient dans ses bras un bébé radieux et nu, le prince. Le tout est très proche d'une allégorie religieuse, et nos deux souverains ont donc l'air extatique qui convient.
"Autrefois vivaient en Erin un roi et une reine qui n'avaient qu'un fils, nommé Bran."
[par rapport à l'illustration: à peu près cette ambiance, mais les deux persos séparés, et la reine tenant un enfant (pas un bébé, un avec de jolis cheveux bouclés)]

Strip 1
Case 2
Le Roi à gauche, la Reine à droite. Tous deux de profil, mais légèrement décalés, et ils regardent tous deux vers la droite. Le temps a marqué leurs visages.
"Ils l'entouraient de soin et d'affection, car cet unique enfant leur rappelait les jours d'amour passés"

Case 3
Le prince, désormais beau jeune homme, regardant vers la gauche, vers ses parents, absorbé en caressant un épervier posé sur sa main. Il a la tête légèrement baissée, écho de l'attitude de sa mère dans la première case, mais affiche aussi une fierté palpable. La disposition des blocs de texte devrait lui permettre de dominer graphiquement ses parents.
"Par lui, ils oubliaient la vieillesse."

Amandine et Nicolas Labarre, *Légendes celtes*: *deux contes traditionnels de la nation celte* (2006)
Extrait du d écoupage de la première page et page publiée.

pages qui n'avaient pas été conçues pour les accueillir, avec des résultats plutôt malheureux. Sans surestimer l'importance de cette expérience collaborative, elle colore donc mon travail depuis lors, et explique peut-être mon intérêt pour le thème de l'adaptation entre tous.

En janvier 2006, encouragé par la lecture des *Carnets* de Joan Sfar, lequel invite son lecteur à s'approprier la bande dessinée sans redouter le dessin, je décidai de passer du découpage à la réalisation complète de récits. Je commençai donc à produire de façon régulière des planches dans le registre de la chronique personnelle, puis familiale, au moment où les blogs de bande dessinée reposant sur ce principe commençaient leur essor en France (Baudry, « Les blogs bd »). Cette expérience était d'emblée placée sous le signe de la mise en circulation : conscient de mes limites, j'avais pourtant pris le parti de ne rien jeter, de ne rien abandonner. Chaque planche entamée serait achevée puis rendue disponible (par courrier électronique, sur un site personnel, puis sur un blog) indépendamment de mon degré de satisfaction. L'expérience était donc conçue comme un apprentissage public à rythme soutenu, validé chaque fois par une lecture extérieure. Elle m'a donné l'occasion de me familiariser avec les aspects pragmatiques de la réalisation d'une bande dessinée, en essayant divers modes de conceptions (partir d'un récit, partir d'une image, partir d'une composition, prévoir ou non un découpage à l'avance) et divers outils (feutres calibrés, pinceaux, plume, palette graphique, mise en couleur numérique, aquarelle, trames, etc.).

Outre cette fonction d'appropriation de méthodes et d'outils, cette activité a été l'occasion de produire des contenus renvoyant à mes sujets de recherche. J'ai déjà évoqué plus haut l'intégration du goût personnel et du plaisir dans les écrits universitaires. Ces bandes dessinées autobiographiques – j'emploie le terme de façon lâche, puisque nombre d'entre elles sont autofictionnelles – m'ont offert l'occasion de rendre compte de l'expérience de fréquentation de la culture, qu'il s'agisse de la mienne ou de celle de mes proches. Ainsi, le visionnage du *serial Flash Gordon* de 1936 a-t-il débouché à la fois sur un article universitaire déjà mentionné et sur une planche mettant en scène les réponses contemporaines possibles à ces films, par le biais d'une transcription volontairement exagérée des réactions de mes proches.

"En regardant le Flash Gordon de 1936" (détail), 5 octobre 2010

J'ai ainsi dessiné de nombreuses pages consacrées au contre-champ de la consommation d'objets culturels, à des discours critiques à petite échelle, à des formes de philistinisme contrevenant aux injonctions de consommation de la culture « légitime » ou à la pluralité des réceptions d'un même objet. Bien d'autres sujets y figurent cependant, et les échos théoriques (Adorno, Bourdieu, etc.) y sont le plus souvent facétieux. D'autres travaux récurrents, basés par exemple sur les possibilités plastiques des corps de pieuvres ou s'intéressant à la poésie en bande dessinée, s'éloignent plus encore de mes intérêts universitaires.

Cette pratique de la bande dessinée n'a pas valeur de preuve, et je ne crois aucunement qu'il soit nécessaire de pratiquer une forme pour être à même d'en parler[57]. Malgré quelques publications éparses, malgré une acquisition progressive de techniques et malgré quelques ambitions expérimentales dans le genre émergent des *poetry comics*, ma production reste par ailleurs nettement ancrée du côté de l'amateurisme. Cependant, ce travail régulier, mené conjointement à la recherche et dans un esprit d'exploration délibéré ancre mes travaux théoriques, en faisant par exemple la part de l'accident, des outils et des compétences dans ce qui finit par constituer un style. D'autres expériences d'auteur, dans le domaine du livre pour la jeunesse et du roman, m'ont aussi convaincu de la nécessité de considérer la bande dessinée

[57] Une thèse banale, souvent réfutée par la critique, mais qui ressurgit parfois jusque dans certains écrits universitaires marqués par la pratique. La belle thèse de Pat Grant (auteur notamment de *Blue*) *Bodies on the Board. Materiality and Movement in the Production of Comics and Graphic Novels*, présente une variante de cet argument. Grant y critique notamment la production universitaire pour son logocentrisme («Academics respond to […] prose heavy comics books in which indicators of established literary value are close to the surface »). Contre ce biais, il propose une critique "locale", c'est à dire produite à l'intérieur du champ (Grant 58‑83).

traditionnelle comme une véritable littérature à contraintes, dont les expériences de l'OuBaPo[58] ne seraient que la frange la plus ludique.

La bande dessinée, pratique de recherche

En sus de ce travail de création de récits en bande dessinée, je pratique la forme comme soutien ou support de mes recherches, par la création de bandes dessinées dédiés à mes sujets, et par l'utilisation de la forme dans le cadre d'une production de textes universitaires.

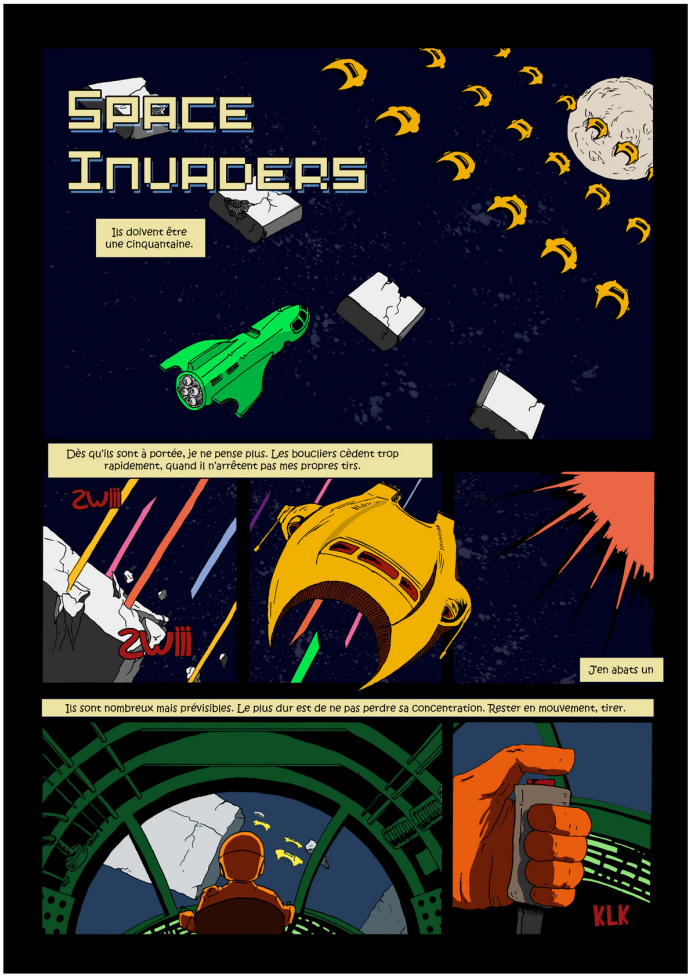
J'évoquais plus haut à propos du projet de livre consacré à l'adaptation la possibilité de créer des pages de bande dessinée correspondant à des hypothèses formelles ou thématiques peu explorées. J'ai notamment appliqué cette méthode pour produire une série d'adaptations du jeu vidéo d'arcade *Space Invaders* (Taito, 1978) permettant des comparaisons terme à terme. Il existe, je l'ai mentionné, de nombreuses adaptations de jeux vidéo en bande dessinée, mais celles-ci existent dans un spectre très étroit : à de rares exceptions près, comme *Tonic* (Mathieu Lefèvre et Jérémy Piningre, 2015), elles reprennent des jeux récents (contemporains de l'adaptation) et sont produites dans une logique de transposition narrative, qui ne retient du jeu vidéo que son récit. Ce constat n'est pas nouveau, puisque la migration du récit semble être la stratégie par défaut de l'adaptation commerciale. Cependant, cette approche est spécifiquement problématique dans le cas du jeu vidéo, une forme que nombre de spécialistes refusent de considérer comme une forme narrative[59] – *Tetris* est ici l'exemple canonique, même si cette infra-narrativité patente ne décourage pas les producteurs d'un film l'adaptant, régulièrement annoncé depuis 2014 (Barnes). Il y aurait donc une violence particulière à réduire l'expérience du jeu à une composante parfois périphérique.

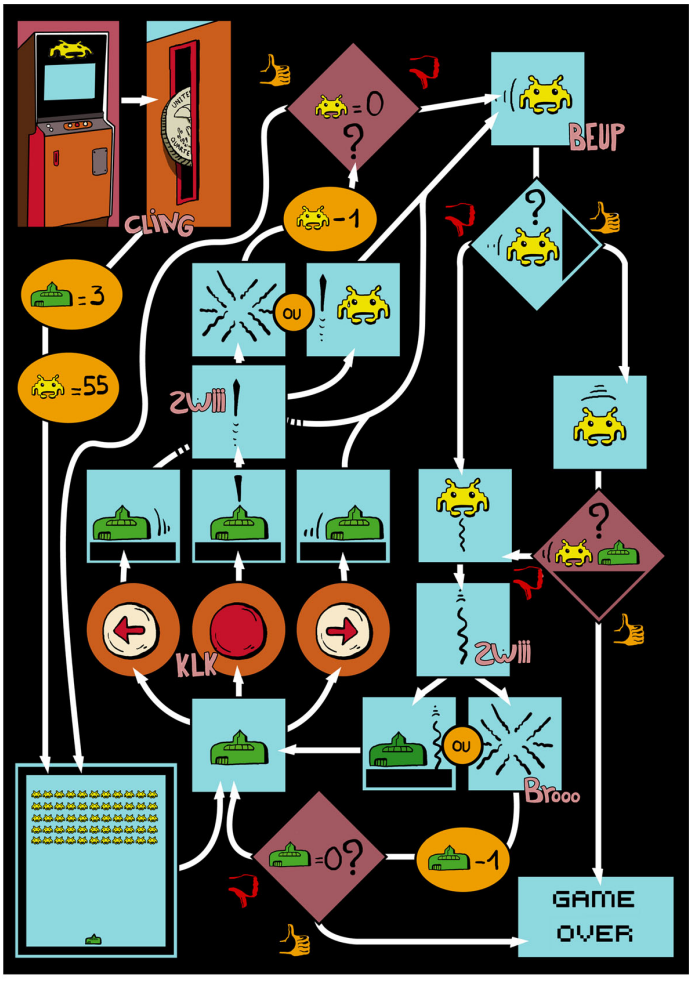
C'est sur la base de ce constat que j'ai réalisé la série d'adaptations de *Space Invaders*. Le choix de ce jeu archétypal correspond à une volonté de lisibilité par un public non familier des jeux vidéo, et reflète aussi le rôle important de *Space Invaders* dans l'histoire propre des jeux vidéo. Ce jeu marque en effet une rupture avec les innombrables déclinaisons de *Pong* qui définissent les premières années de la forme pour le grand public (1972-1978), il comporte une

---

[58] L'OuBaPo, ouvroir de la bande dessinée potentielle, emprunte à l'OuLiPo ses objectifs et ses méthodes. Il s'agit de produire une bande dessinée à partir de contraintes fortes, en espérant notamment « susciter sur le médium un regard plus averti, [...] inviter à une lecture plus vigilante, plus investigatrice et plus réflexive » (Groensteen, « Ce que l'oubapo nous révèle de la bande dessinée »).

[59] Sur le débat entre « ludologistes » et « narratologistes », qui semble avoir atteint une position intermédiaire, voir par exemple les synthèses proposées par Zabban, ainsi que celle, un peu plus ancienne, de Egenfeldt-Niels, Smith et Tocsca, qui développent plus précisément la notion de fiction interactive (Zabban; Egenfeldt-Nielsen, Smith, et Tosca 195‑200).





Nicolas Labarre, série de 3 adaptations de *Space Invaders*. (2014)

composante narrative ou thématique indissociable de l'expérience du jeu[60], et a par la suite généré un genre emblématique de la forme, le « *shooter* » ou « *shoot-em-up* » (Mäyrä 65).

Les trois adaptations réalisées, reproduites ici, sont toutes « fidèles », mais adoptent différentes représentations du jeu : comme un récit, si minimaliste soit-il ; comme une expérience de jeu et comme un ensemble de règles. Le récit est délibérément conventionnel, puisque le jeu lui-même fait appel à une imagerie de science-fiction éculée, et cette version souffre à mon sens le plus de mes limites techniques[61]. L'adaptation du jeu comme expérience, plus limitée, avait pour ambition de mettre en scène la dimension sonore du jeu d'arcade, qui participe de son fonctionnement comme spectacle public, tout en permettant au lecteur-auditeur averti de reconstituer avec précision ce qui se produit dans la partie décrite. L'adaptation du jeu en tant qu'ensemble de règles, l'approche la plus « ludologiste » des trois, tente quant à elle d'interroger une des frontières entre bande dessinée et jeu vidéo, l'interactivité.

Jeu vidéo ou bande dessinée interactive ? *Les passagers du vent 2*, Infogram, 1988. Version Amiga.

Le dispositif tente donc de proposer une planche qui fonctionne comme bande dessinée et comme un jeu, émulant ainsi sans outil technique ce que propose parfois la bande dessinée

---

[60] Comme le note Frans Mäyrä : "What Toshihiro Nikishado, the Taito engineer who designed the game, had achieved was important in itself : at the level of shell, or representation, the sharp-shooting competitition was newly thematized into a battle of laser defence against invading space aliens, which effectively recreated the core concept into a new kind of experience." (Mäyrä 63)

[61] Dans un texte sur la novellisation des jeux vidéo, Matthieu Letourneux donne précisément l'exemple de *Space Invaders* pour souligner que tous les jeux ne sont pas narratifs. Cette narration minimaliste n'a pas empêché la compagnie Warner Bros. d'envisager une adaptation filmique du jeu. Ce projet, annoncé en 2010, ne semble pas s'être concrétisé. (Letourneux 238; « Video Game Incursion into Hollywood Could Continue with Space Invaders »)

numérique, lorsqu'elle intègre des dispositifs interactifs. De façon notable, certaines adaptations précoces de bandes dessinées en jeu vidéo – revendiquées et vendues comme telles – sont aujourd'hui perçus comme des précurseurs de cette bande dessinée numérique ou plus généralement du « récit interactif ». Ici, l'interactivité est entièrement déléguée au lecteur, qui peut choisir ou non de suivre la logique proposée, sans support technique particulier. On peut aussi penser au travail de Jason Shiga (*Meanwhile*), qui a montré que ces formes d'interactivités étaient parfaitement compatibles avec l'identification d'un livre aux multiples choix comme « bande dessinée ».

Cette adaptation vient aussi à l'appui de thèses récentes examinant les ressemblances entre bande dessinée et jeux, remarquables dès que le livre offre de multiples itinéraires de lectures ; *Building Stories*, de Chris Ware, ou *Les Héros de l'équinoxe*, de Christin et Mézières en offrent deux exemples. L'absence totale de ces dispositifs dans les adaptations de jeu vidéo suggèrent que celles-ci obéissent aussi à un idéal de pureté de la forme, dans laquelle l'adaptation fait sens en se distinguant autant que possible de son original, plutôt qu'en s'en rapprochant.

La construction de cette série d'adaptations n'est bien sûr qu'une première étape, puisqu'il convient ensuite de la valider puis d'en tirer les conclusions. Par validation, j'entends notamment un examen de la perception de ces planches en tant qu'adaptation d'une part et en tant que bande dessinée, de l'autre. Ces questions ne se posent pas dans le cadre de la version « narrative », proche à tous les égards des codes de l'adaptation commerciale. Elles deviennent en revanche pertinentes respectivement pour la version « sonore » et pour la version « interactive ». Je peux prendre position et affirmer qu'il s'agit dans un cas comme dans l'autre d'*adaptation*, en *bande dessinée*. En publiant moi-même ces planches dans un ouvrage sur le sujet ou sur un carnet de recherche dédié, je peux dans une certaine mesure valider cette affirmation auprès d'une communauté de pairs. Le champ de validité de ces affirmations peut être élargi en mettant en circulation ces images dans d'autres communautés interprétatives, plutôt qu'en mobilisant le poids symbolique de la parole du chercheur. Ainsi, ces adaptations pourront être mises en circulation soit directement auprès de communautés de joueurs existantes (via les forums ou les réseaux sociaux), soit auprès de personnes et d'institutions relais travaillant avec cette communauté (revues, sites, etc.). Ce travail conséquent, avec relevé des résultats, est encore à mener dans le cas de *Space Invaders* ; je l'avais en revanche esquissé pour une série d'adaptations d'Emily Dickinson. J'avais ainsi proposé à la revue de poésie en ligne *Snakeskin* une adaptation d'un poème célèbre d'Emily Dickinson, qui faisait le pari

d'adapter le texte sans le conserver en totalité[62]. La publication, si confidentielle soit-elle, me semblait attester que la tentative fonctionnait pour d'autres lecteurs que ceux dont la position était proche ou identique à la mienne. J'ai aussi veillé à mettre en circulation plusieurs autres productions relevant de l'adaptation, et en particulier de ce que j'ai appelé les « micro-adaptations critiques ».

Mon étude des adaptations en bande dessinée produites hors des circuits éditoriaux m'a en effet convaincu de l'importance de cette forme spécifique, à laquelle j'ai notamment consacré un court texte, inclus dans le recueil (« TBBT, une micro-adaptation critique »). Ces adaptations condensées à l'extrême ont une longue histoire : le dessinateur humoristique Milt Gross publiait déjà dans le magazine *Ken* en 1939-1940 une rubrique régulière intitulée « I won't say a word about… », qui résumait en une page muette et très dense des romans contemporains. Avant de proliférer dans les productions d'amateurs, la forme apparaît dans les productions de l'OuBaPo, avec une version de *A la recherche du temps perdu* en six cases (« Toute *La Recherche* en six cases »), par François Ayroles. J'emprunte ici une description du résultat au libraire Eric Bouchard :

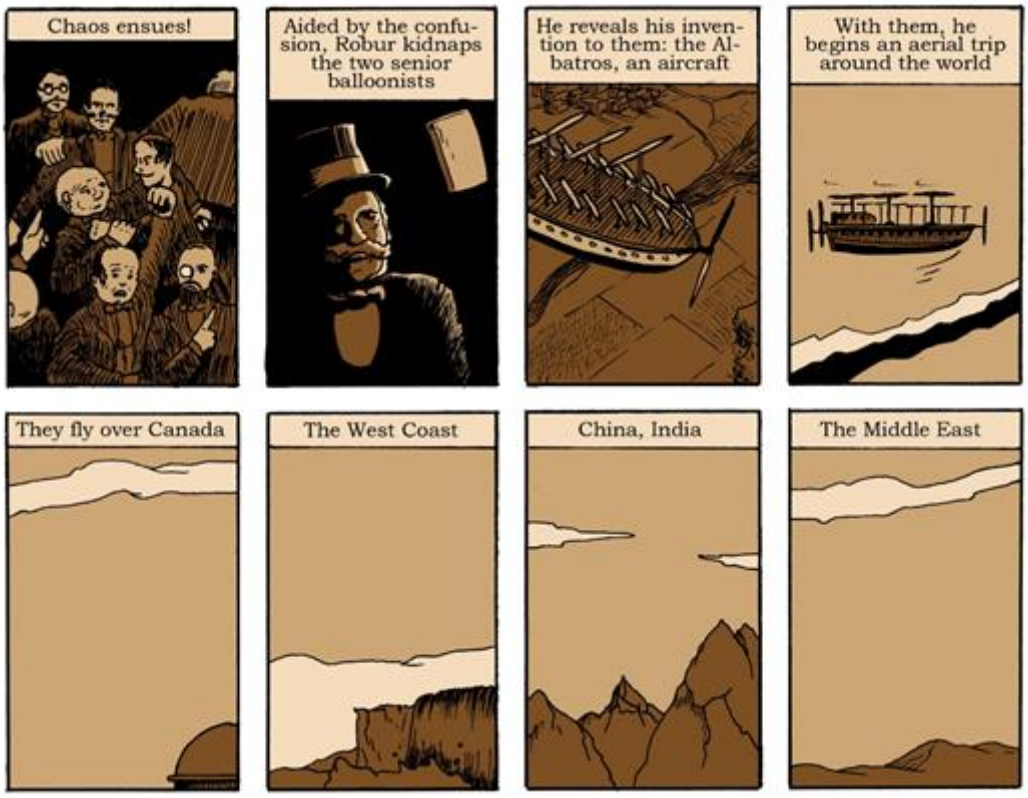
> Ayroles restitue les étapes de la vie du narrateur à l'aide d'une simple vue en plan fixe de l'appartement de ce dernier. S'amorce un jeu où le lecteur peut s'amuser à déduire une foule de choses à partir des variations du décor : le temps qui passe par l'arbre qui pousse, le voyage ou l'amour par les vêtements ou la vaisselle qui traînent, etc. Et finalement, l'acte de mémoire du narrateur lui-même, alors qu'à la dernière case, un tableau en cours de réalisation tente de restituer, non sans quelques oublis, la première case. (Bouchart)

Cette contrainte de réduction oblige à un jeu sur les dispositifs propres de la bande dessinée. Dans le cas d'Ayroles, l'effet de coprésence des images est déterminant et permet un va-et-vient démontrant les variations ; dans l'exemple de la planche sur *The Big Bang Theory* que j'avais analysée, la schématisation des corps et la spatialisation du son étaient mobilisées de façon inventive. Cette utilisation intensive des caractéristiques propres de la bande dessinée va à rebours de toute transparence et produit des adaptations qui entrent en nette tension avec leur modèle mais intègrent malgré tout une obligation paradoxale de fidélité. Contrairement à ce qui se produit dans nombre d'autres adaptations, l'auteur qui relève ce défi de la réduction drastique ne peut s'effacer devant celui de l'œuvre d'origine. Ces micro-adaptations

---

[62] Cette tentative part là encore d'un travail de recherche et d'un constat : les adaptations de poésie refusent de déléguer à l'image une partie des fonctions du texte, préférant un redoublement. Etait-il donc possible de produire une adaptation – et pas une simple allusion – qui s'affranchisse de ce principe ? (Labarre, « A Funeral »)

apparaissent donc comme des appropriations, qui prennent souvent, mais pas nécessairement, un tour critique. Dans toutes les hypothèses, en exacerbant les codes propres de la bande dessinée au sein d'une relation transmédiale, ces micro-adaptations font une « pédagogie de la bande dessinée par l'exemple », comme l'écrivait en 2004 Thierry Groensteen à propos de l'OuBaPo (« Ce que l'oubapo nous révèle de la bande dessinée »). Le phénomène me semble d'autant plus remarquable qu'il éclaire aussi des pratiques très courantes dans la bande dessinée grand public, lorsque celle-ci se trouve contrainte de rendre compte de façon condensée d'événements extérieurs à son récit. Ainsi, le moment le plus formellement expérimental des premiers comic books *Star Wars* produits par Marvel est-il à chercher dans le numéro 17 (Goodwin, Claremont, Trimpe et Milgrom, novembre 1978), qui résume en une page presque muette la totalité des événements du film de George Lucas, abandonnant pour l'occasion cases, bulles, et délimitations des strips.



"Robur, Once a Conqueror" [détail]. *Nashville Review* n°16 (Srping 2015)

Tout en étudiant ce phénomène, j'ai souhaité produire moi-même des travaux de ce genre, à la frontière entre *l'exemple* d'adaptation et le commentaire réflexif sur la forme et ses contraintes. La *Nashville Review* a ainsi publié en 2015 mon adaptation en une page (et 16 cases) de *Robur le conquérant*, de Jules Vernes (Labarre, « Robur, Once A Conqueror »). Ce roman de 1886 est souvent invoqué par la littérature et la bande dessinée steampunk, mais se révèle à la lecture empli d'une conception du merveilleux fort différente de celle de la littérature

d'évasion contemporaine. Mon adaptation cherche à formuler ce constat par un dénuement du graphisme et par une neutralisation du ton, qui renvoient à la monotonie (pour un lecteur contemporain) d'un récit dont la partie centrale est constituée d'une description d'un tour du monde dans un appareil volant plus lourd que l'air.

Le blog *The Hooded Utilitarian* a aussi publié d'autres essais d'adaptation, deux films d'horreurs condensés en quelques cases, pour un public *a priori* intéressé à la fois par le cinéma d'horreur et par la bande dessinée. De façon notable, l'une de ces adaptations a été publiée comme « *A comic strip review* (Labarre, « *Blood Feast* in 5 Frames »)» , quand l'autre est introduite par la description « *A horror film in comics* (Labarre, « Redneck Zombies ») ». Le mot « *review* », qui renvoie à la fois une critique et littéralement à un nouveau regard porté sur l'œuvre, était aussi celui qu'employaient les éditeurs de *Ken magazine* pour décrire le travail de Milt Gross. Cet étiquetage découle peut-être aussi coloré ici par mon activité critique ponctuelle pour le site en question. De façon plus fondamentale, cette hésitation entre les deux termes et entre deux modes de lecture illustre le fonctionnement de ces micro-adaptations comme lecture critique non seulement d'un objet culturel, mais encore des tensions possibles entre deux médias.

Cette pratique dont j'espère avoir montré la diversité relève de ce qu'il convient d'appeler la recherche-création, et plus précisément de la « *practice-led research* », par opposition à une démarche « *practice-based* » ; ces deux dénominations n'ont pas à ma connaissance de traduction consacrée en français. Dans le premier cas, le chercheur produit des œuvres originales, qui vont servir de base à un travail analytique distinct. Dans le second, l'œuvre elle-même est un outil d'analyse, elle est l'objet et le discours sur l'objet. Le travail de Simon Grennan autour de *Dispossession*, son adaptation d'Anthony Trollope, offre un exemple récent et éminemment visible de cette approche « guidée par la pratique ». La bande dessinée, saluée par la critique, prend la forme d'une adaptation ambitieuse du long roman *John Caldigate*, marquée par des choix de focalisation, d'étoffements ou d'invocations intertextuelles en rupture nette avec les pratiques de l'adaptation pédagogique des « classiques ». L'adaptation inclut ainsi un renversement nettement postcolonial en accordant une attention soutenue aux aborigènes australiens et en focalisant le récit et le langage de leur point de vue. L'adaptation a donc une dimension réflexive et critique, mais celle-ci reste contenue, et le livre a d'ailleurs été parfois reçu exactement comme pouvaient l'être les *Classics Illustrated* ou leurs imitateurs, c'est-à-dire comme une porte d'entrée vers le « vrai » livre et le « vrai » auteur[63].

[63] On peut ainsi lire en guise de conclusion d'un article du *Daily Mail* : "Lord Fellowes [scénariste et romancier] welcomed the new version, which he hoped would introduce new readers to the author, saying: 'Any road that leads to Trollope is worth taking.'" Les commentaires qui accompagnent cet article

Parallèlement, un ouvrage collectif dirigé par Grennan lui-même ainsi que par Laurence Grove, *Transforming Anthony Trollope*, fournit une explicitation des enjeux théoriques de *Dispossession*. Malgré la dimension réflexive des micro-adaptations critiques, les productions personnelles que j'évoquais plus haut sont destinées à fonctionner de la même façon, en conjonction avec un appareil théorique externe.

Cependant, j'ai aussi produit des bandes dessinées, qui me semblent relever pour partie d'une approche « fondée sur la pratique » et pour partie d'une instrumentalisation de cette pratique qui tente de la faire oublier. Voici la définition que donne Simon Grennan de la « *practice-based research* » :

> As demonstration, these outputs create an interpretative framework that derives from the setting of a problem itself. They represent a type of problem solving that aims to make its processes explicit in its outputs rather than aiming to effect change with the output as the solution to a problem. (Grennan 252)

Studies in Comics a publié un de mes travaux correspondant à cette définition : une série de planches reprenant dans des registres différents mais avec un découpage et un texte strictement identiques un page de bande dessinée publiée à l'origine dans *Planet Comics* n°10, en janvier 1941 (Labarre, Barnard, et Northfield). Cette page m'intéressait en tant qu'objet « typique » : non signé, marqué par des emprunts graphiques, narrativement convenu, etc. En important des codes différents à l'intérieur des vignettes sans altérer l'architecture de la page, je souhaitais tester l'importance du « style » dans l'expérience de lecture, au sein d'une série de paires minimales. J'avais proposé à *Studies in Comics* d'accompagner ces cinq dessins plus l'original d'un texte explicatif, renvoyant notamment aux réflexions de Thierry Groensteen sur les choix de style dans *Bande dessinée et narration*. Cependant, comme le montre la version présente dans le recueil, les éditeurs choisirent de le publier en l'état, jugeant le projet assez explicite sans glose extérieure.

Il existe en bande dessinée des précédents notables de « *practice-based research* », à commencer par *Understanding Comics*, qui se donne fréquemment comme preuve des théories proposées par McCloud. Au-delà, nombre de bandes dessinées proposant une forte composante réflexive pourraient sans doute être intégrées dans cette catégorie, à condition de les déplacer du champ littéraire ou artistique vers le champ de la recherche, avec les changements de grille de lecture (ou de lecteur modèle) découlant de ce mouvement.

---

rejouent par ailleurs une version exacerbée du débat sur le rôle des adaptations de classique comme substitut aux œuvres ou comme introduction (Hastings).

Simon Grennan mentionne ainsi le cas de Matt Madden et de ses *99 exercices de style* (Madden), publié par l'Association parmi d'autres ouvrages relevant de l'OuBaPo. Les activités d'éducateurs de Madden et de sa compagne Jessica Abel, diserts sur leurs pratiques, participant volontiers au débat universitaire (Beaty, « Interview of Jessica Abel and Matt Madden ») et auteurs de plusieurs manuels avec une forte composante théorique, incitent à lire le livre comme une contribution théorique. Cependant, contrairement à *Understanding Comics*, *99 exercices de style* ne revendique pas ce statut d'ouvrage de recherche et n'invite pas son lecteur à l'approcher ainsi. L'inclure dans le corpus de la « *practice-based research* » oblige à s'intéresser à d'autres bandes dessinées présentant une forte composante réflexive – citons *L'ABC de la BD* d'Achille Talon (Greg, Dargaud, 1978) *Planetary*, *The Unwritten* (Carey et Gross, DC Comics/Vertigo, 2009-2015), de nombreux comics d'Art Spiegelman ou encore *Ice Haven* (Clowes, Pantheon, 2005 ; première version dans *Eightball* n°22, 2001) – qui proposent toutes une thèse sur leur propre forme au sein de leur récit. Plutôt que de tenter d'identifier un « degré de réflexivité, » ou un degré de « non-narrativité » servant de frontière aux travaux relevant de la « *practice-based research* », il faut donc considérer celle-ci comme un genre adossé à une pratique[64]. Une fois le constat fait de la présence d'un discours métatextuel dans ces différentes séries, la question peut alors être déplacée vers l'usage qui est fait de ces discours. *Understanding Comics* fonctionne bien comme un ouvrage de recherche, son omniprésence dans les approches universitaires de la bande dessinée en atteste. *99 exercices de style,* à l'inverse, semble perçu moins comme une analyse que comme un objet à analyser par les universitaires. C'est plus vrai encore pour les bandes dessinées énumérées plus haut.

Cette conception de l'écriture universitaire comme genre est aussi au cœur du projet qui m'occupe actuellement, et qui ressemble fort à la « *practice-based research* » sans pour autant se confondre avec cette dernière.

La bande dessinée, langage de la recherche

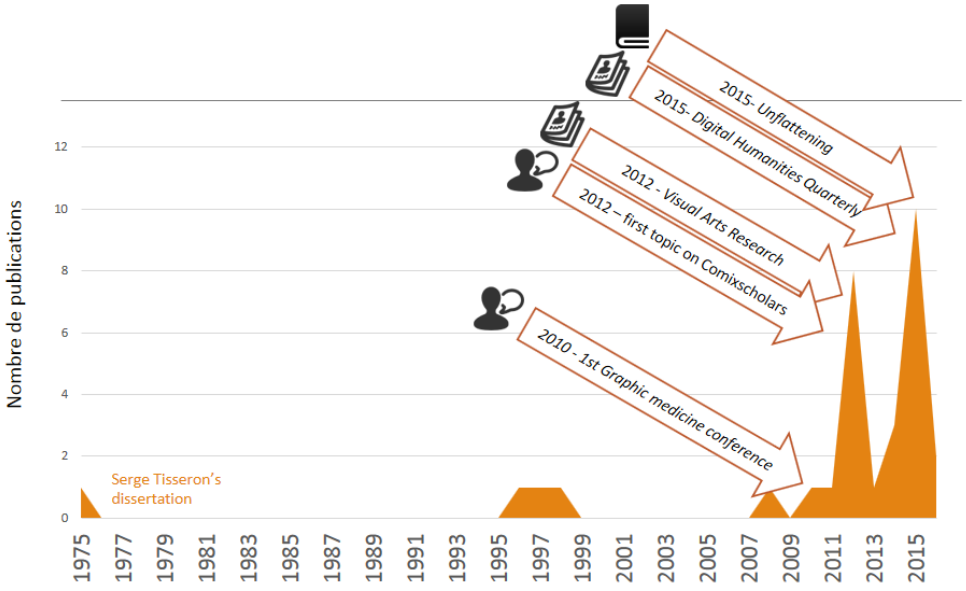
L'idée de faire de la bande dessinée de recherche n'est pas neuve. Il a été souvent noté que le psychanalyste Serge Tisseron avait rédigé sous cette forme en 1978 une partie de sa thèse intitulée «Contribution à l'utilisation de la BD comme instrument pédagogique : une tentative graphique sur l'histoire de la psychiatrie ». Ce travail lui avait valu à l'époque les félicitations de Michel Foucault et de Roland Barthes, ce dernier saluant « un texte subversif à bien des

---

[64] Cette conclusion s'applique d'ailleurs à l'ensemble des productions de recherche. Dès 1990, John Swales exposait cette thèse dans *Genre Analysis. English in Academic and Research Settings,* même si cet ouvrage s'intéresse d'abord aux caractéristiques formelles implicites des écrits universitaires, et rapproche la notion de genre de celle de « registre » (Swales).

égards » (Tisseron). Un autre repère important a été posé en 2015, lorsque les presses universitaires de Harvard ont décidé de publier, peu de temps après sa soutenance, la thèse du chercheur et auteur américain Nick Sousanis, *Unflattening*, rapidement traduite en français par Actes Sud.

Dans un cas comme dans l'autre, la bande dessinée produite par le chercheur n'est pas un objet d'étude (« *practice-led research* ») et pas seulement un objet qui s'auto-explicite (« *practice-based research* »), elle est le langage ou le mode de présentation d'une recherche originale. Il ne s'agit pas d'une forme d'adaptation d'un travail existant, à l'instar de la version en bande dessinée de *A Popular History of America* d'Howard Zinn, par exemple. Il ne s'agit pas non plus d'un contrepoint à une recherche, comme peuvent l'être les bandes dessinées de William Kuskin et Matthew Slade dans le numéro d'*English Language Notes* consacré au roman graphique (2008) ou encore les collaborations entre Hillary Chute et Allison Bechdel autour de Barthes dans le numéro spécial « Comics & Media » de *Critical Inquiry* (2014).



La bande dessinée de recherche : nombre d'ouvrages, textes et thèses publiés annuellement, 1975-2016

Le graphique ci-dessus inventorie de façon chronologique l'ensemble des travaux universitaires en bande dessinée. Il n'inclut que les travaux directement validés par des institutions de recherche, articles de revues, ouvrages publiés par des presses universitaires ou assimilé et thèses[65], en excluant en revanche tous les travaux publiés par des universitaires en

[65] Les mémoires ne sont pas recensés, faute d'un outil de recherche unifié. Ainsi, le master Bande dessinée, créé en 2008 par l'Ecole Européenne Supérieure de l'Image (EESI) et de l'Université de Poitiers, demande-t-il à ses étudiants, une vingtaine chaque année, de produire des travaux de recherche

dehors de ces canaux. Sa lecture suggère d'une part que la thèse de Serge Tisseron était une production isolée, sans exclure que d'autres travaux contemporains aient sombré dans l'obscurité, et d'autre part que la publication d'*Unflattening* est le symbole d'un phénomène plus vaste, même si le corpus reste limité. Deux numéros spéciaux de revue (*Visual Arts Research*, Vol. 38, No. 1 en 2012 et *Digital Humanities Quarterly*, vol. 9, n°4 en 2015) comprennent en effet la grande majorité de ces textes.

Le lancement prochain de la revue *Sequentials* (le premier appel à contribution se conclut en décembre 2016), issue du département d'anglais de l'Université de Floride et consacrée exclusivement à la recherche en bande dessinée atteste de la consolidation du phénomène. Par ailleurs, au-delà du succès d'*Unflattening* et des numéros de revue susmentionnés, la bande dessinée de recherche fait l'objet de premières synthèses, de part d'Aaron Humphrey en Australie (« Beyond Graphic Novels ») ou de façon plus succincte sous la plume de Thierry Groensteen, qui la mentionne comme une « nouvelle tendance » dans son récent essai *La bande dessinée au tournant*.

Mon engagement dans cette direction n'était pas prémédité. Il est pourtant tout sauf un hasard, au vu de l'entremêlement entre ma pratique de la bande dessinée et mes activités de recherche. Au début de l'été 2012, quelques semaines après avoir terminé mon expérience de redessin de *Planet Stories*, je reprenais une exploration du cinéma d'horreur dans ses théories et ses manifestations, esquissée lors de mon travail sur l'adaptation d'*Alien*. A partir d'une expérience personnelle et quelque peu désordonnée, je souhaitais construire une vue plus équilibrée, incluant des classiques ou des variations qui m'étaient inconnues. Dans ce contexte, je visionnai *2000 Maniacs!*, de Herschell Gordon Lewis, un film souvent décrit comme une des étapes de l'invention du cinéma gore. Malgré le détachement avec lequel j'abordais ce spectacle et malgré les imperfections manifestes du film, j'eus la stupéfaction de me sentir aspiré et tendu lors d'une scène dont la prévisibilité n'entamait pas l'efficacité. Au contraire, les attentes suscitées par le genre, la promesse de l'indicible, conféraient une tension certaine à un long passage culminant en une séquence violente objectivement décevante.

Je voulus comprendre ce phénomène et en rendre compte, à la fois pour expliciter mon propre attrait pour le cinéma d'horreur et pour détailler un cas dans lequel l'expérience d'un objet culturel excède de loin les ambitions de celui-ci. Je produisis donc une séquence de neuf pages consacrée au film, utilisant un dispositif que j'avais déjà expérimenté quelques mois auparavant pour rendre compte de ma familiarisation progressive avec la campagne de Barry

---

dans une logique de « *practice-based research* ». Cependant la date de sa création confirme le point d'inflexion manifeste de la courbe.

Goldwater lors de l'élection présidentielle américaine de 1964 (Labarre, « Barry Goldwater ») : dessin au pinceau et texte numérique, palette limitée, nombreuses citations visuelles redessinées, usage de diagrammes et narrateur incarné menant l'exploration comme un récit. Le tout se plaçait donc dans la continuité des planches autobiographiques que je produisais alors à un rythme soutenu. Il ne devait pas constituer une production de recherche sur la bande dessinée, mais plutôt la chronique d'un travail d'auto-formation sur un sujet de civilisation des Etats-Unis. J'avais d'ailleurs publié les planches sur Goldwater exclusivement sur mon blog de dessin, un espace personnel quoiqu'accessible à tous, avec l'idée de pouvoir éventuellement l'utiliser dans un cadre pédagogique[66].

Le travail sur *2000 Maniacs!* (cf. illustration page suivante) se révéla cependant plus analytique et réflexif que le précédent, avec un recours plus marqué aux sources secondaires et au diagramme comme modalité d'organisation de la page. J'ouvris donc pour l'occasion mon carnet de recherche en ligne, marquant un changement de nature ou plus précisément de contrat de lecture pour ces quelques pages par rapport à mes travaux antérieurs en bande dessinée. Je réalisai aussi une traduction en anglais du texte, destinée au site *The Hooded Utilitarian*.

La publication dans cet espace fortement critique donna lieu à une longue discussion, encore lisible dans les commentaires de la page, sur la pratique de l'essai analytique en bande dessinée et sur les avantages de celui-ci par rapport à une approche combinant texte et image de façon plus classique. En particulier, l'usage d'un narrateur sans autre valeur ajoutée que sa fonction phatique, c'est-à-dire destinée à créer un lien émotionnel entre l'auteur son lecteur, était débattu par plusieurs intervenants. On le voit, les questions que pose l'exercice ramènent très rapidement à celles que suscitent les études sur l'adaptation : existe-t-il une spécificité pour chaque forme ? Y-a-t-il un domaine dans lequel elle excelle ou au contraire dans lequel elle est condamnée à échouer ?

Simultanément, la liste de diffusion universitaire Comixscholars bruissait de questions similaires. La première mention de « comics as academic article » y date du 15 juillet 2012, deux semaines après la publication de mes pages sur *2000 Maniacs!*. Daniel Leal Werneck y interrogeait la communauté de chercheurs en bande dessinée sur l'existence d'articles en bande dessinée, dans une formulation excluant toute forme de « *practice-led research* » :

---

[66] Ces planches sur Barry Goldwater ne sont pas les seules que j'ai consacrées à l'histoire politique des Etats-Unis. Après avoir tenté de présenter derrière un vernis fictionnel certaines des inventions de Roger Ailes pour la campagne de Richard Nixon en 1968, j'ai renoué fin 2016 avec l'idée de documenter mon travail de recherche et d'auto-formation en civilisation, en relatant la récente campagne présidentielle et ma position d'enseignant-chercheur dans le cours de celle-ci.

I'm talking about a comic created by an academic, with the specific objective of being read as an article or something similar, not comics that have been considered part of a research.

"[COMIXSCHOLARS-L] Comics as academic article", 15 juillet 2012

Nicolas Labarre, *2000 Maniacs!*, version française, p. 4 (2012)

La question précédait aussi de quelques jours la publication d'un numéro de *Visual Arts Research* consacré précisément à ce sujet, sous la direction de Stephen Carpenter et Kevin Tavin, et de quelques semaines le lancement d'un appel à texte pour un numéro de *Digital Humanities Quarterly* dirigé par Anastasia Salter et Roger Whitson, lui aussi consacré à la question. Les échanges sur Comixscholars en réponse à la question de Werneck révélèrent notamment le travail de Nick Sousanis sur ce qui allait devenir *Unflattening*, ainsi que ces projets en gestation. Ma propre trajectoire croisait donc un mouvement plus vaste mais encore peu visible, dans une coïncidence chronologique frappante.

Peu de temps après, en septembre 2012, je proposai à *The Comics Grid* une expérience d'article sous forme visuelle, inspirée par ma pratique des cartes heuristiques (*mindmap*) comme outil de structuration de mes textes avant rédaction. Cet article, « Irony in *The Dark Knight Returns* », employait plusieurs stratégies déjà présentes dans les pages sur *2000 Maniacs!* mais effaçait toute forme de récit. Il conservait de la bande dessinée une apparence générale, une possibilité de lecture par de multiples chemins (de la page à la case, case par case, etc.), un contrôle précis de l'esthétique de la démonstration et enfin un découpage proposant un rythme spécifique de lecture.

L'exercice me semblait démontrer la possibilité d'importer dans le genre de la publication universitaire des mécanismes venant de la bande dessinée, pour produire une expérience de lecture renouvelée et un accès différent à la connaissance, au prix toutefois d'un travail de planification et de réalisation conséquent. Il soulevait cependant de nouvelles questions en termes d'identification générique et formelle. « Irony in *The Dark Knight Returns* », publié dans un espace universitaire et accompagné d'une courte bibliographie, fonctionnait bien comme article graphique, ou multimodal, mais pas comme bande dessinée. Or, comme Daniel Werneck, je souhaitais savoir s'il était possible de produire un texte relevant *manifestement* de l'article universitaire et tout aussi *manifestement* de la bande dessinée. Je souhaitais aussi éviter de parler de culture visuelle ou de bande dessinée, dans la mesure où de tels sujets risquaient de me diriger vers un public intéressé *a priori* par l'innovation formelle. Dans une approche marquée par la question du genre, il semblait en effet nécessaire de tester non seulement les possibilités formelles d'une telle hybridation, mais également son usage par les institutions dont la fonction est de « créer » ou de valider ce qui relève ou non du champ universitaire, dans le cas où ces institutions ne sont pas également engagées dans une promotion implicite de l'objet bande dessinée. Je voulais, en d'autres termes, éviter la voie de la résistance minimum et sortir du champ. Pour un tel projet, il était nécessaire de travailler avec un spécialiste d'une autre discipline, ce qui m'a amené à collaborer avec Jean-François Baillon, professeur à l'Université Bordeaux Montaigne, spécialiste de cinéma britannique et tout spécialement de cinéma d'horreur (Baillon et Labarre).

Nos intérêts convergeaient notamment sur les questions de construction des genres, ce qui nous conduisit à travailler sur un exemple connu d'hybridité, dont nous avions des lectures différentes : la comédie horrifique *Shaun of the Dead* (« a romantic comedy with zombies », annonce la jaquette du DVD). Il y avait bien entendu une certaine ironie à travailler ainsi sur l'hybridité dans une forme elle-même intermédiaire. La structure du film, qui multiplie les scènes répétées en écho, offrait quant à elle d'emblée d'alléchantes possibilités graphiques, exploitant notamment la coprésence des images sur la page. Je ne reviendrai pas ici sur les méthodes d'analyses choisies ou sur les résultats de ce travail, pour me concentrer seulement sur les choix faits afin d'encourager à une double identification du texte final, comme bande dessinée et comme article universitaire. Dans une métaphore très militaire, Umberto Eco souligne à propos du lecteur idéal que : « générer un texte signifie mettre en œuvre des stratégies dont font partie la prévision des mouvements de l'autre » (Eco 68). Ici notre lecteur modèle était connaisseur de l'horreur, des écrits universitaires, mais pas nécessairement prédisposé à une acception ouverte de ce que peut être une bande dessinée.

Outre une mise en page modulaire, il était donc nécessaire d'avoir recours à d'autres marqueurs visuels d'identification. Ainsi, l'article s'ouvre sur une case, comprenant une bulle, afin de renvoyer d'emblée à une forme canonique. D'autres dispositifs étaient possibles, bien entendu, et reproduire le texte sous l'image aurait par exemple renvoyé aux sous-titres cinématographiques. Page 5, j'ai également souhaité inclure une séquence de trois cases présentant une succession d'actions et renvoyant donc à un usage conventionnel des ellipses intercases[67], quand mes autres espaces intercases seraient plutôt homologues à la séparation entre différents paragraphes dans un texte classique. De façon plus structurelle, la moitié des dix pages présente un gaufrier conventionnel, quand les autres font apparaître des blocs de texte hors cadre ou de vastes diagrammes. Les polices de caractères, enfin, renvoient au registre du lettrage de bande dessinée plutôt qu'à l'esthétique du livre. Lorsque plusieurs options de mise en page et de mise en cadre apparaissaient pertinentes, j'ai donc opté pour celles qui me semblaient les plus conventionnellement attachées à la bande dessinée occidentale. Tout ceci devait permettre une identification raisonnablement stable de ce travail comme une bande dessinée, plutôt que comme un texte simplement mis en page.

L'identification du texte comme article universitaire dépend quant à elle plus d'une méthode (appui sur la littérature secondaire, objectivation, identification claire des citations,

---

[67] Cet usage, qui correspond aux raccords *« action-to-action »* de Scott McCloud est un marqueur habituel de la bande dessinée narrative grand public. Simon Grennan explique ainsi longuement comment il a voulu s'en écarter pour *Disposession*, afin de défamiliariser son lecteur ; toute proportion gardée, nos stratégies m'apparaissent comme symétriques dans ce cas précis (Grennan et Miers 35‑39).

etc.) que de l'adhésion à un régime énonciatif spécifique. Cependant, nous avons pris soin d'éviter même des ruptures désormais habituelles comme l'irruption du « je » dans le texte, afin de nous rapprocher de l'archétype - sinon du stéréotype - de l'écriture universitaire. Le choix d'un registre graphique neutre et froid pour les illustrations participe de cette stratégie. Dans certains cas, comme dans la représentation des mises en scènes en bas de la page 2, le choix a été fait de tirer encore ce graphisme vers le schéma et l'icône, afin de souligner la continuité entre les représentations proposées et les diagrammes communément utilisés dans d'autres articles scientifiques. La structure du discours, enfin, est bien celle d'une démonstration classique, posant une question en première page, construisant une réponse argumentée et se terminant par une conclusion, ici présentée sous la forme d'un texte des plus conventionnels.

Ces deux codes ne sont cependant pas séparables l'un de l'autre. Le régime graphique de la bande dessinée induit ainsi à la fois une surreprésentation de la citation et un travail permanent d'appropriation de celle-ci. La plupart des dessins sont en effet à la fois des transpositions « fidèles » des images du film et des remédiations significatives de celles-ci : ces images sont simplifiées, recadrées, re-hiérachisées et intégrées dans un registre chromatique à base de gris et de rouge destiné à rappeler l'opposition du banal et de l'horrifique dans le film. Le statut des bulles est aussi nettement différent de celui du dispositif dans une bande dessinée classique, puisque la bulle sert ici de marqueur de citation, quand les analyses sont déportées dans les récitatifs. Le résultat ne peut donc fonctionner comme un article universitaire classique, puisque le texte, à la manière d'une adaptation libre, construit une image fantomatique du film d'origine.

Les contraintes matérielles nous ont aussi obligés à déroger quelque peu au processus habituel de soumission des articles à une revue. Ces contraintes sont celles qu'entraînent le format de la page (proportions, taille, marges) ainsi que la possibilité de reproduire ou non la couleur. Nous avons donc sollicité préalablement à la réalisation de l'article lui-même une revue susceptible d'être intéressée par ces thèmes et de nous fournir les spécifications dont nous avions besoin. Nous avions pour cela présenté le projet comme un article en bande dessinée et reçu la réponse que nous attendions, puisqu'elle nous confirmait que notre production serait jugée par le circuit d'évaluation en double aveugle habituel. Le principe d'un article en bande dessinée ne posait donc pas de problème *a priori* à l'institution capable de valider la nature de l'objet comme relevant bien d'un travail de recherche. Ce principe était même accueilli avec curiosité et enthousiasme.

Une fois le travail effectué, cependant, il nous a été signalé qu'il avait été rejeté par le comité de rédaction de la revue, car jugé insuffisant sur le plan de la recherche ; la revue se refusait à publier l'article qui ne vaudrait que pour la nouveauté de son format. Le reproche

n'est sans doute pas infondé, il ne s'agit pas de remettre ici en cause le jugement de ces spécialistes, mais il est d'autant plus difficile à prouver que l'article n'a finalement pas été soumis à l'évaluation en double-aveugle initialement prévue. Sa qualité scientifique à l'intérieur du champ des études sur l'horreur n'a donc pas été évaluée de la même façon que d'autres articles soumis à la même revue, rendant toute comparaison impossible.

Il serait fastidieux d'énumérer ici le parcours de cet article jusqu'à sa publication à l'été 2015 dans la revue *Angles*, entre refus de principe, accidents divers (disparition d'une publication) et délais multiples. Qu'il me suffise donc de dire qu'une évaluation en double-aveugle a cette fois débouché sur une acceptation du projet, mais que cette publication s'est faite dans une revue explicitement ouverte aux formes de recherches alternatives, *Angles*. Le projet initial, celui de rendre la forme de la recherche à la fois identifiable et non-problématique, n'a donc pas entièrement abouti, même si les retours précis des évaluateurs prouvent que l'article a été lu avec attention pour son contenu, et accepté à ce titre.

Cette expérience, dont j'ai parlé dans divers séminaires, m'a cependant convaincu de l'intérêt de poursuivre cette exploration. La publication par *Angles* suggère à tout le moins que l'ambition scientifique initiale qui était la nôtre n'avait pas été entamée par les transformations résultant de l'hybridation formelle. Une lecture plus optimiste suggère que l'ajout de cette forme hybride aux possibilités expressives de la publication de recherche est de nature à permettre des démonstrations inédites. Malgré l'accueil enthousiaste reçu par *Unflattening*, cette démonstration reste à faire dans le cas général.

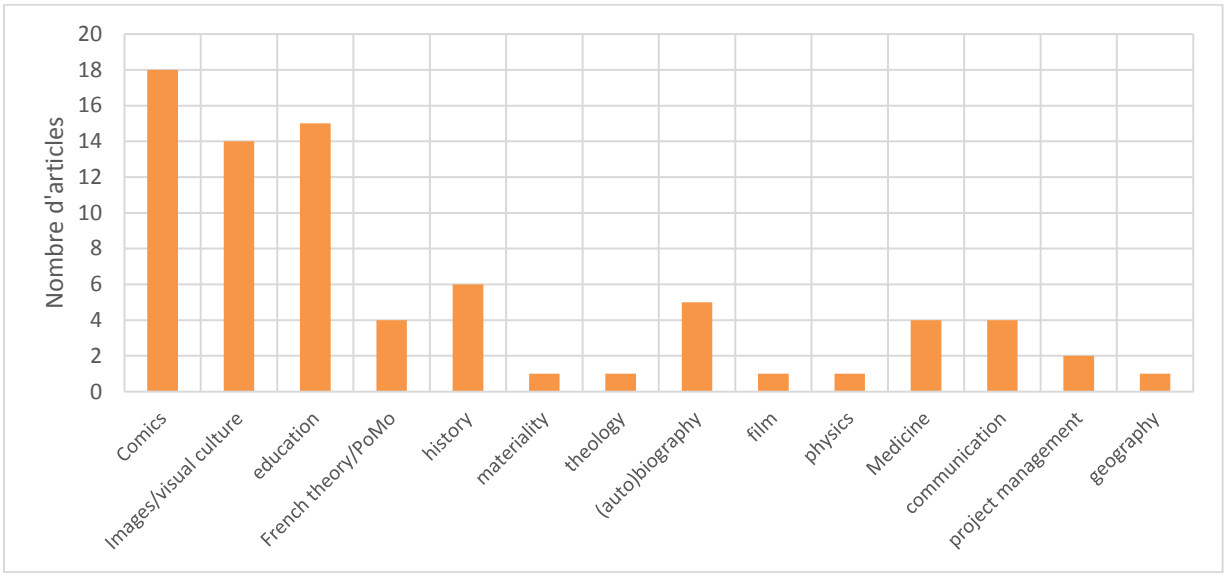
Un projet de recherche réflexif

La grande majorité des bandes dessinées de recherche publiées à ce jour est en effet consacrée à l'image ou plus spécifiquement à la bande dessinée elle-même, comme l'illustre le graphique ci-dessous. Elle fonctionne donc non seulement comme de la recherche en bande dessinée, mais aussi comme une forme de « *practice based research* », dans laquelle la démonstration utilise sa propre forme comme élément de preuve. *Unflattening* est là encore un exemple éminent. Dans un entretien accordé au site d'actualité *Newsarama*, Nick Sousanis fait de cet alignement de la forme et du discours une des clés de voûte de son travail.

> I very much am interested in the **ideas being embodied in the form** rather than illustrating the text with pictures. It's all one piece, how words dance with the imagery and how I orchestrate the reader's movement through the page. (Helvie et Sousanis)

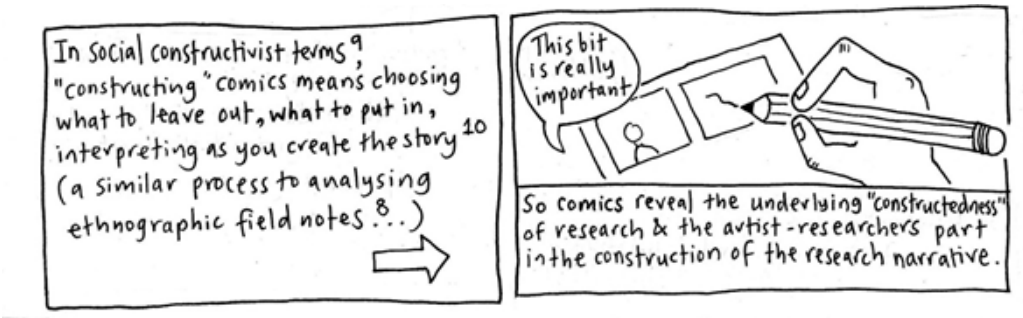
La question à laquelle je voudrais répondre est cependant celle de l'utilisation potentielle de la bande dessinée comme langage de recherche hors de ces situations réflexives. J'exclus

aussi de ce questionnement la question de la bande dessinée de vulgarisation ou de non-fiction, deux genres en plein essor, parfois directement produits par des institutions universitaires (Bousquet et Machemy; Peb et Fox).



Bande dessinée de recherche, classement par thème (plusieurs affiliations possibles par article). Recensement et identification menés en octobre 2016.

Les atouts épistémologiques de la bande dessinée de recherche ne se limitent en effet pas à un retour sur elle-même ou sur les arts visuels en général. Sans prétendre épuiser ces atouts, mentionnons de nouveau la fonction phatique du dessin « signé », les multiples possibilités de la spatialisation de l'information (séquençage, possible non-linéarité, appréhension d'ensembles complexes), le recours aux métaphores visuelles ou encore l'intericonicité comme supplément.



(Al-Jawad 370)

Pour Muna Al Jawad, qui travaille sur l'usage de la bande dessinée en médecine, une des fonctions de la bande dessinée de recherche est de produire un effet de défamiliarisation de l'objet pour le chercheur-auteur lui-même, qui devra reconstruire sa propre expérience avant de pouvoir la remédier. Le code toujours ostensible de la bande dessinée, par opposition à la

transparence générique des écrits universitaires classiques, garantit ensuite que cette reconstruction sera perçue par un lecteur, ainsi encouragé à questionner le récit proposé.

Là encore, et même si cette opération est sans doute particulièrement visible dans le cas du redessin d'une source existante, cette possibilité n'est pas limitée à l'étude de la bande dessinée elle-même.

Le domaine médical, dans lequel exerce Muna Al Jawad, qui est gérontologue, semble ouvrir des pistes prometteuses. Au travers de la conférences annuelle « Graphic Medicine » , il s'est ouvert depuis 2010 au rôle des bandes dessinées dans la pratique médicale et dans les études portant sur celles-ci (« Why "Graphic Medicine"? »; Farthing et Priego). Ces bandes dessinées sont toutefois dans leur grande majorité conçues comme des récits destinés à être utilisés dans une cadre médical, soit avec des patients soit dans le cadre de formations de personnels, et donc distincts des productions de recherche clinique, même si cette frontière peut être poreuse. Ainsi, les *Annals of Internal Medicine* publient en 2013 un court récit intitulé « Missed It »(Green et Rieck), bref récit au graphisme élégant décrivant une erreur de diagnostic dans un cas de sténose aortique. Déplacé dans toute autre publication, le récit serait lu comme une pure fiction, un divertissement assez sombre. Le contrat de lecture y est donc différent de celui des articles habituels de la publication. Plusieurs médecins commentant « Missed It » lui adjoignent d'ailleurs une approche plus clinique du cas décrit, qui s'appuie sur des sources secondaires et vise à corriger ce que le récit en bande dessinée ne dit pas[68]. On retrouve donc cette fois un objet qui s'apparente à la « *practice-led research* », c'est à dire une bande dessinée sur laquelle ou grâce à laquelle peut s'exercer le travail de recherche.

L'objet de ma recherche doit donc être reformulé de façon plus précise : est-il possible de développer en dehors de quelques cas singuliers une recherche en bande dessinée dans laquelle celle-ci n'occupe aucune des deux positions décrites par la théorie de la recherche artistique appliquée, ni « *practice-led* », ni « *practice-based* » ? Dans les articles envisagés, la bande dessinée n'est donc pas l'objet du discours, mais son moyen. Est-il d'ailleurs encore pertinent de parler dans ce cas de « bande dessinée » autrement que comme un raccourci commode pour englober une série de dispositifs dont les plus prometteurs seraient l'union texte-image et la spatialisation intégrale de l'information (par opposition à l'usage ponctuel de graphiques) ?

---

[68] "We commend Dr. Green for his special illustration highlighting the importance of a good physical exam. However we would hate to miss this opportunity to highlight some important aspects of acute decompensation in aortic stenosis." http://annals.org/article.aspx?articleid=1656688

Toute extension des expérimentations existantes présente des obstacles concrets. Le premier tient à la pluralité des compétences nécessaires pour réaliser une bande dessinée d'une part et au surcroît de labeur engendré d'autre part. Les témoignages des auteurs publiés dans *Digital Humanities Quarterly* font tous état de la difficulté de l'entreprise, de la part des auteurs autant que des deux éditeurs, obligés de trouver des solutions pour rendre compatible ce labeur avec le processus d'évaluation.

> This was one of the hardest academic projects of my career. [...] Nonetheless, I feel not only amazed that I finished this project, but also proud of how it turned out.
>
> Aaron Kashtan, "Creator's Statement" (Kashtan)
>
> Creating this article was one of the most challenging and exhilarating academic projects I've ever taken part in. I had to learn how to do new things every day.
>
> Jason Muir Helm, "Creator's Statement" (Helms)

Ces obstacles techniques peuvent bien entendu être levés en partie, par le recours à des outils simplifiant la création (Aaron Kashtan fait usage de deux générateurs de bande dessinée) ou, de façon plus classique, par une division des tâches et des compétences entre un dessinateur maîtrisant les outils graphiques nécessaires et un chercheur présentant ses travaux. Il convient cependant alors de savoir à quelle logique de lecture obéira l'œuvre[69]. Une telle répartition pose aussi la question du modèle de rémunération et du régime d'attribution d'auctorialité des travaux produits.

Les autres obstacles sont institutionnels et techniques. Puisque nombre de publications refusent tout simplement les formes non-conventionnelles, il est hasardeux d'investir le temps considérable nécessaire à la réalisation des articles concernés. A cela s'ajoutent des difficultés en aval, puisque les articles visuels ne peuvent être disséminés que sous leur forme d'origine[70], peuvent être délicats à citer et présentent de nombreux problèmes d'indexation et de recherche. Aucun de ces problèmes n'est insoluble – il est ainsi théoriquement possible

---

[69] La collection Sociorama éditée par Casterman, en France, repose sur une telle association entre dessinateur professionnel et chercheur, pour la présentation de travaux de recherche parfois inédits. C'est le cas de l'album *Turbulences*, pour lequel chercheuse et dessinateur sont co-crédités. Les autres livres de la série portent la mention « D'après l'enquête de… ». S'inscrivant dans le mouvement général de la bande dessinée documentaire, cette collection fait de l'auteur de bande dessinée l'architecte de l'œuvre, avec un passage par la fictionnalisation, même si elle ménage des plages ponctuelles d'exposition plus directe des résultats de la recherche. (Virot et Lambert)

[70] Par contraste, un article sous forme de texte, préparé comme un fichier XML, peut servir à générer rapidement une version dynamique en ligne, un PDF ou un ouvrage.

d'inclure la totalité du texte dans les métadonnées d'un article pour permettre son indexation par des moteurs de recherche comme Google Scholar – mais les opérations nécessaires doivent être réalisées par l'éditeur ou la revue, et ne peuvent l'être par un auteur individuel.

Nicolas Labarre, en haut affiches les journées d'études «L'image indicible» (2014) et «L'image déplacée» (2015) ; en bas, affiche pour le colloque «Les traducteurs de bande dessinée» 2016 et compte-rendu dessiné du colloque «Poetics of the algorithm» (Liège, 2016)

Au vu de ces difficultés, il peut sembler irrationnel pour un chercheur individuel d'investir le temps nécessaire pour une hypothétique transformation du champ qui ferait de ces articles visuels une modalité acceptable de publication de recherche, en dehors des cas de recherche appliquée. Faire de cette exploration un sujet de recherche en lui-même - utiliser un article de recherche en bande dessinée pour traiter des possibilités de la recherche en bande dessinée – nous ramène aussi au problème de circularité évoqué plus haut : la bande dessinée de recherche doit surtout prouver qu'elle peut parler d'autre chose que d'elle-même.

Dans ces conditions le « retour sur investissement » ne peut se mesurer qu'en termes de capital symbolique ou de notoriété. La relative rareté de ces articles les rend encore exceptionnels au sens propre du terme, augmentant d'autant leur diffusion et l'intérêt qu'ils suscitent. Ce surcroît d'exposition lié à la nouveauté du procédé permet donc une rétribution symbolique des auteurs, peut susciter l'intérêt des revues (et donc faciliter l'expérimentation) et compense en partie les difficultés d'indexation et de diffusion mentionnées plus haut. La bande dessinée génère un effet de curiosité, qui la rend particulièrement adaptée en tant que moyen de communication, comme j'ai pu l'expérimenter par ailleurs en produisant des affiches pour journées d'études et conférences reprenant certains codes de la forme, ou encore en produisant des reportages dessinés lors de conférences (voir page précédente). Cet intérêt qui perdure, et que la parution d'*Unflattening* semble avoir avivé plutôt qu'étouffé, ne peut cependant durer beaucoup plus longtemps.

Il me semble donc important d'utiliser cet élan pour explorer l'hypothèse de publications de recherches « en bande dessinée ». Je n'écarte pas la possibilité d'une fausse piste, d'une expérience infructueuse, mais je travaille depuis plusieurs mois pour faciliter une institutionnalisation de ce mode de communication scientifique ; cet effort n'est d'ailleurs pas isolé, puisque d'autres chercheurs comme Aaron Humphrey poursuivent des objectifs similaires. Pour cela, je travaille sur trois axes distincts : information, production et incitation.

Le travail d'information a débuté de façon fortuite lors d'un séminaire organisé par l'école doctorale de Bordeaux Montaigne en avril 2015, durant lequel j'ai présenté l'article sur *Shaun of the Dead*, qui n'était alors pas encore paru, ainsi que les enjeux de l'usage de la bande dessinée pour ce type de productions. Plus que de la curiosité, le projet a suscité de l'enthousiasme de la part d'un auditoire composé de jeunes chercheurs.

Il s'est ensuite poursuivi en juin 2016, avec une communication donnée à l'invitation des organisateurs du colloque « Poetics of the Algorithm » de l'université de Liège. J'y ai présenté un panorama critique des articles existants, de la réception d'*Unflattening* et des obstacles à une pérennisation de ce type d'expérimentation, dont sont issus certains des chiffres mentionnés dans les pages qui précèdent. Avant cela, j'ai publié sur mon carnet de recherche

trois entretiens avec des responsables de publications ou d'institutions ouvertes à la publication de recherche en bande dessinée : Nicolas Beck pour l'Université de Lorraine, Ashley Manchester pour la revue *Sequential*s, Yan Brailowsky pour la revue. Ces contributions, relayées sur les réseaux sociaux et les listes de diffusion, ont d'ailleurs touché un public plus étendu que celui de la conférence elle-même.

Le deuxième volet du travail concerne bien entendu la production. Outre les articles sur *Shaun of the Dead* et sur *The Dark Knight Returns*, j'ai réalisé des productions graphiques répondant à divers objectifs, comme le diagramme explicitant le processus de recherche ayant mené à l'article collaboratif consacré à *Planetary* (Labarre, « Planetary and Intericonicity ») » ou une introduction à la théorie discursive du genre (Labarre, « Genre and Discourse (and Zombies) »). A ma demande, tous deux ont été publiés par *The Comics Grid* dans la rubrique « notes », qui n'obéit pas à la règle d'évaluation en double aveugle. Il s'agissait pour moi de faire la démonstration de dispositifs pertinents pour la recherche, mais mobilisés dans des buts quelque peu différents. J'ai également travaillé à un article destiné à la revue *Sequentials*, en réponse à un appel à bandes dessinées intitulé « Postmodernism : Visualizing a Movement », qui invite à des contributions graphiques sur un sujet ne ressortant pas nécessairement de la culture visuelle. Cet article porte sur la tension entre le populaire et le postmoderne dans les premières fictions de l'écrivain britannique Michael Moorcock, en s'appuyant notamment sur les travaux de Linda Hutcheon. La principale difficulté – volontairement choisie – d'un tel travail tient au fait que le corpus est avant tout textuel, même si les traitements graphiques n'en sont pas absents. La tentation de l'image illustrative plutôt que productive est alors grande. Je produirai également un commentaire de méthode sur cet article, en cas d'acceptation et de publication.

Un troisième axe d'intervention est plus institutionnel, puisqu'il s'agit de créer une politique incitative, en investissant les lieux de publication. Je travaille pour cela avec Marie Gloris, historienne et scénariste professionnelle, sur un projet dont le point d'orgue est un appel à contributions théoriques et pratiques sur la bande dessinée comme « langage de la recherche », afin de constituer un numéro spécial de la revue *Essais*, éditée par l'école doctorale de l'Université Bordeaux Montaigne. Il s'agit en particulier de rendre visible cette question dans un espace francophone, en investissant des canaux de diffusion appropriés et en offrant de publier des articles en français (ou en anglais), quand toutes les initiatives précédentes étaient centrées sur l'espace anglophone. Dans la lignée de ce que j'ai pu écrire en ces pages, l'appel à contributions propose de penser l'écriture universitaire comme un genre et de réfléchir aux relais institutionnels nécessaires pour le déploiement d'une recherche en bande dessinée. Dans cette perspective, il pose aussi nettement la frontière entre vulgarisation et publication de recherche. L'objectif est explicitement de promouvoir une forme de recherche

nouvelle, mais l'appel à contributions englobe toutes les disciplines de sciences humaines et sociales et entend publier des textes dans lesquels la forme n'est pas l'enjeu central.

Informé par les difficultés rencontrées par Roger Whitson et Anastasia Salter pour leur numéro de *Digital Humanities Quarterly*, cet appel à contributions pose aussi le principe de la nécessité d'une articulation supplémentaire entre la rédaction et l'évaluation, et invite les participants à envisager une collaboration avec répartition claire des tâches mais attribution partagée.

> Le volet pratique entend quant à lui fonctionner en deux étapes, avec une première phase de propositions (sujet + proposition graphique) donnant lieu à validation, avant la réalisation effective du travail. Cette première validation ne se substitue pas à une évaluation scientifique rigoureuse *a posteriori*, mais elle entend éviter aux contributeurs d'investir temps et énergie en vain. (Gloris et Labarre)

La création de cette opportunité de publication, avec une date de rendu fixée en avril 2017, s'accompagne de la mise en place d'un atelier pratique proposé aux doctorants de Bordeaux Montaigne et destiné à les aider à élaborer puis à réaliser leur projet au fil de cinq séances. L'objectif de ces rencontres est pragmatique, puisqu'il s'agira d'utiliser l'expérience de Marie Gloris et la mienne, ainsi que la réflexion collective, pour résoudre des difficultés techniques dans l'écriture ou la concrétisation graphique. La multiplicité des compétences mobilisées et la rareté des modèles imitables justifient cette approche collaborative, destinée à reproduire à petite échelle le travail d'élaboration en commun esquissé à l'échelle internationale depuis 2012 environ. J'entends également documenter cette expérience afin de pouvoir généraliser et partager ces enseignements. Une exposition collective devrait servir de vitrine publique à la démarche.

Parallèlement à ce projet, je suis associé à une autre séquence atelier-restitution-exposition aux objectifs similaires, et dont les productions pourront intégrées le volume prévu. Celle-ci est organisée par La Brèche, association des jeunes chercheurs en bande dessinée, et sa première phase devrait avoir lieu lors du Festival international de la bande dessinée d'Angoulême 2017.

Enfin, sur une proposition d'Ernesto Priego, directeur de publication de *The Comics Grid*, j'ai accepté de prendre en charge la rubrique dédiée aux contributions graphiques pour cette revue en ligne. Cet appel à contributions ouvert reprend les principes mis en place pour la revue *Essais*. Il devrait fonctionner parallèlement à une initiative comme le journal *Sequentials*, qui prévoit quant à lui de fonctionner par appel à textes thématiques.

Cette démarche volontariste et qui ne se limite pas à mes propres productions doit donc déboucher sur une facilitation de la création et de la publication d'articles sous forme graphique. Elle devrait aussi permettre de s'interroger sur l'opportunité de revendiquer les ressemblances avec la bande dessinée. L'étiquette implique en effet une lecture marquée par des enjeux narratifs et esthétiques, susceptibles de brouiller le contrat de lecture proposé par un article universitaire, qui doit donner accès de façon aussi claire et peu ambiguë que possible à une connaissance cumulative, une pensée informée par celle des auteurs travaillant dans le même champ. Dans un texte traditionnel, cet objectif peut s'opposer à la tentation du « beau style », et de la même façon, un article graphique peut être contraint à renoncer à des ambitions esthétiques. Il ne s'agit aucunement de prôner ici la laideur ou l'austérité comme gage de sérieux. Au contraire même, l'investissement d'une esthétique expressive ou d'une narrativité maîtrisée comptent parmi les promesses de la bande dessinée de recherche.

Pour autant, l'hybridation n'est pas une fin en soi, et il est vraisemblable que cette bande dessinée de recherche doive inventer ses propres codes afin d'être efficace – je pense par exemple à l'équilibre texte-image – et elle le fera d'autant plus difficilement qu'elle s'identifiera, nominalement à la bande dessinée, et aux conventions éditoriales ou esthétiques que le terme charrie. La même remarque vaut aussi en anglais, bien entendu, pour des expressions comme « *comics as scholarship* » ou « *research comics* ». J'emploie par convenance depuis le début de ce texte le mot « forme » pour parler de la bande dessinée, mais il s'agit d'un raccourci. La bande dessinée m'apparaît en effet comme un ensemble d'œuvres réunies par des discours, des institutions et des usages, sur la base d'un ensemble de dispositifs formels et matériels qui ne lui sont pas exclusifs. De même qu'un livre pour enfants peut utiliser des bulles et des cases sans pour autant entrer dans le champ de la bande dessinée, un article graphique peut mettre à profit les dispositifs formels et matériels imaginés par des auteurs de bande dessinée sans pour autant appartenir à cette dernière.

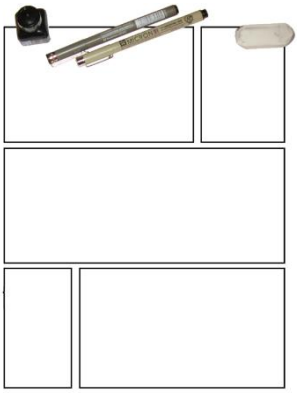
La revendication de l'étiquette de bande dessinée a donc une fonction explicative importante. Elle génère aussi un effet de curiosité et de familiarité qui peut servir les projets de recherche, avec là encore de fortes variations liées au contexte national de publication. Il me semble cependant qu'il est souhaitable d'y voir un raccourci efficace plutôt qu'un horizon ; il est fort possible que celui-ci soit plus à chercher du côté de formes diagrammatiques ou du côté de la visualisation de données. C'est précisément ce que cherchent à établir mes projets actuels.

Conclusion partielle

Ma pratique de la bande dessinée est donc née en même temps que ma recherche en la matière, et toutes deux ont suivi des trajectoires indépendantes, avant de converger récemment. J'ai la

conviction depuis longtemps de l'utilité de la cohabitation de ces deux postures face à la forme, mais le rapprochement délibéré que j'ai souhaité opérer depuis trois ans environ a ouvert de nouvelles directions à mes recherches. Comme je l'indiquais plus haut, je ne suis absolument pas certain que la tentative de promouvoir des formes graphiques de recherche aboutira, et moins encore qu'elle aboutira à des productions ressemblant aux prototypes actuellement disponibles. Cette question ne peut cependant être résolue qu'en traitant ce chemin possible avec conviction et engagement, afin de ne pas transformer le doute en prophétie auto-réalisatrice. Si la bande dessiné de recherche devait se révéler une impasse, elle devrait *a minima* permettre de définir plus nettement les frontières de la recherche-création (« *practice-based* » et « *practice-led* ») dans le domaine. En ce sens, les efforts déployés dans le cadre de la brève fenêtre de nouveauté que je décrivais plus haut ne peuvent être perdus.

Conclusion générale



J'ai longtemps cru qu'il me serait possible d'être tout simplement spécialiste de la bande dessinée en Amérique du Nord, fréquentant et pratiquant la totalité des approches scientifiques de la forme. Le foisonnement de la recherche depuis le milieu des années 2000, la multiplication des lieux de publication et des monographies a mis à mal cette ambition par un simple effet quantitatif. Je n'ai pourtant jamais consciemment choisi de me spécialiser dans un sous-domaine particulier, tout en réalisant que le temps limité dont je dispose m'oblige à délaisser de vastes pans d'études possibles chaque fois que j'accorde un intérêt plus soutenu à un sujet donné. Même l'adaptation, qui m'occupe tant, a été presque entièrement délaissée durant l'année que j'ai consacrée à *Heavy Metal*.

Le travail de synthèse mené en ces pages m'a contraint à écouter les silences de ma recherche, ces vastes continents que je n'ai pas consciemment délaissés et sur lesquels je n'ai pourtant rien dit. Ainsi, l'absence de la bande dessinée d'avant-garde, ou simplement intellectuelle, m'apparaît désormais clairement, alors que je ne la délaisse pas dans mes lectures personnelles. L'insistance sur les déterminations et circulations multiples, sur la bande dessinée comme objet de discours et de réceptions plurielles inscrites dans un lieu et un temps donné, a fait porter mon attention sur des œuvres et des objets (films, revues, etc.) fondamentalement populaires. L'auteur le plus présent au centre de mes textes, par opposition aux allusions insistantes à Grant Morrison dans mes premiers articles, est ainsi le scénariste britannique Warren Ellis, créateur de fictions de genre sophistiquées, que je qualifierais sans aucune intention péjorative de grand artisan du récit à formule, mais que l'on pourrait sans doute aussi qualifier de « *middlebrow* » (Beaty et Woo 56). De ce choix du populaire découle aussi l'importance relativement faible accordée aux analyses formelles dans mon corpus, qui cèdent le plus souvent la place à des relevés de circulations intericoniques, des inventaires de contraintes ou d'influences, des indices empiriques de réception. Les métamorphoses du populaire que j'évoque dans le titre de ce mémoire découlent de ces circulations permanentes d'images, de récits et de pratiques que permet et encourage la bande dessinée, forme instable et multiple.

Ce travail de retour sur mes activités de recherche se conclut aussi sur un constat d'inachèvement, avec deux grands projets en cours et de nombreux champs d'investigations encore ouverts. Ainsi, je n'ai que peu parlé des jeux vidéo dans ces pages, faute d'avoir produit sur le sujet des travaux substantiels, mais j'ai encadré et j'encadre plusieurs mémoires sur le sujet, avec l'intention de poursuivre cette exploration d'une forme qui présente de nombreux parallèles et points de contact avec la bande dessinée. Les multiples circulations entre ces deux formes méritent sans doute une étude plus précise que celle que je propose de me mener dans le cadre de mes études sur l'adaptation.

Il y a donc une part d'arbitraire, ou peut-être simplement de pragmatisme, dans le choix de solliciter aujourd'hui une habilitation à diriger les recherches. Sans doute aurai-je plus à enseigner et à transmettre à de futurs chercheurs dans quelques années, après avoir mené d'autres recherches, fait d'autres lectures ou découvert de nouveaux outils. Si j'extrapole sur ma trajectoire de ces dernières années, ce sera certainement le cas. Pourtant, je crois aujourd'hui avoir pris suffisamment de recul sur les objets que j'étudie et sur les méthodes que j'utilise pour pouvoir les transmettre de façon utile à de jeunes collègues, en master ou en thèse, en les encourageant aussi à développer à l'égard de mes conseils et recommandations l'esprit critique dont ils devront se munir pour le reste de leurs travaux.

J'ajouterais, puisque ce texte s'achève, que j'aspire sincèrement à ce rôle. Les cours les plus agréables que j'ai dispensés l'ont été à des étudiants de master recherche ou enseignement. Chaque fois, j'avais devant moi de futurs collègues, des pairs, et si, par le jeu de l'expérience ou de la préparation, je disposais d'un ensemble précis de compétences et de savoir à transmettre, j'ai beaucoup appris en retour de leurs critiques et de leurs suggestions. Surtout, j'ai pris beaucoup de plaisir à pouvoir apprendre quelque chose à des *interlocuteurs qui en savaient déjà tant* et qui m'obligeaient, à l'instar du travail de bilan mené en ces pages, à clarifier ma propre pensée pour éviter toute construction bancale, tout raccourci trop rapide. Ce constat peut paraître banal ou angélique, il n'en est pas moins vrai.

Bibliographie

Textes et ouvrages auxquels j'ai participé

Baillon, Jean-François, et Nicolas Labarre. « Things Are Going to Change: Genre Hybridization in Shaun of the Dead ». *Angles*, nº 1 (Juillet 2015). http://angles.edel.univ-poitiers.fr/index.php?id=96.

Bonnet, Françoise, Rémy Duthille, Marie-Christine Deyrich, Nicolas Labarre, Marie Laniel, et Catherine Moreau. *Réussir l'épreuve de leçon au CAPES d'anglais sujets corrigés et commentés*. Pessac: Presses universitaires de Bordeaux, 2012.

Gloris, Marie, et Nicolas Labarre. « Appel à contributions : Langage universitaire et bande dessinée – théorie et pratique ». *Picturing it!* Consulté le 11 octobre 2016. https://picturing.hypotheses.org/422.

Guéret, Stéphane, Manuella Hyvard, Nicolas Labarre, et Marie-Laure Saulnier. « Science Fact! » In *The Devil Is in the Details: Examining Matt Murdock and Daredevil*, édité par Ryan K Lindsay, 58‑70. Edwardsville, IL: Sequart Research & Literacy Organization, 2013.

Labarre, Amandine, et Nicolas Labarre. *Légendes celtes: deux contes traditionnels de la nation celte*. Paris : Semic, 2008.

Labarre, Nicolas. « #250 *Bakuman*, Translations, Authenticity, and Otherness ». *Graphixia*, 26 septembre 2016. http://www.graphixia.ca/2016/09/250-bakuman-translations-authenticity-and-otherness/.

———. « 2000 Maniacs! – Une scène clé ». *Picturing it!* Consulté le 24 septembre 2016. https://picturing.hypotheses.org/20.

———. « A bout de souffle et son adaptation fantôme ». Billet. *Picturing it!*, 27 octobre 2014. https://picturing.hypotheses.org/100.

———. « Adapter la poésie en bande dessinée ». Billet. *Picturing it!*, 15 mars 2014. https://picturing.hypotheses.org/72.

———. « Adapter *Macbeth*, du comic book au roman graphique ». *Revue de recherche en civilisation américaine*, nº 5 (2015). https://rrca.revues.org/660.

———. « Adapting Coppola's Dracula ». *The Comics Grid*, 16 avril 2012. http://blog.comicsgrid.com/2012/04/adapting-coppolas-dracula/.

———. « A fragmentary past: Karasik and Mazzucchelli's *City of Glass* ». *Comics Forum*, 14 décembre 2012. https://comicsforum.org/2012/12/14/a-fragmentary-past-karasik-and-mazuchellis-city-of-glass-by-nicolas-labarre/.

———. « A Funeral ». *Snakeskin. Poetry Comics Special*, February. http://www.snakeskinpoetry.co.uk/204labarre.html.

———. « *Alien* as a Comic Book: Adaptation and Genre Shifting ». *Extrapolation* 55, nº 1 (janvier 2014): 75‑94.

———. « Alliés de circonstance : Ralph Nader et l'écologie politique ». *Ecologie & politique*, nº 1 (2011): 25‑37.

———. « Art and Illusion in Blutch's *Mitchum* ». *The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship*, 16 janvier 2012. http://blog.comicsgrid.com/2012/01/art-illusion-mitchum/.
———. « Barry Goldwater. Courte histoire d'une élection présidentielle américaine. » *A grands traits*, 30 novembre 2011. http://agrandstraits.blogspot.com/2011/11/barry-goldwater.html.
———. « *Blood Feast* in 5 Frames ». *The Hooded Utilitarian*. Consulté le 7 octobre 2016. http://www.hoodedutilitarian.com/2013/06/blood-feast-in-5-frames/.
———. « *Calvin et Hobbes* la démesure contrainte ». *GRAAT On-Line issue*, nº 10 (10 juillet 2011): 80‑97.
———. « Crashing down the page ». In *The Mingolaverse: Hellboy and the Comics Art of Mike Mignola*, édité par Sean Guynes. Sequart, s. d.
———. « Disrupting the flow: *The Authority* ». *The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship*, mai 2011. http://www.comicsgrid.com/2011/05/disrupting-flow-authority/.
———. « Du Kitsch au Camp. Théories de la culture de masse aux Etats-Unis. » Rennes 2, 2007.
———. « From Columbine to Xavier's: Restaging the Media Narrative as Superhero Fiction ». In *The Ages of the X-Men. Essays on the Children of the Atom in Changing Times.*, édité par Joseph J. Darowski, 189‑202. Jefferson, NC: Mc Farland, 2014.
———. « Genre and Discourse (and Zombies), an Introduction in Pictures ». *The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship* 5, nº 1 (11 août 2015).
———. « *Ghost World (s)* - couleur, espace, verbe et esthétique ». *Miranda. Revue pluridisciplinaire du monde anglophone/Multidisciplinary peer-reviewed journal on the English-speaking world*, nº 8 (2013). https://miranda.revues.org/3363?lang=en.
———. « Hellboy, redrawn, emptied, cut out ». *A grands traits*. Consulté le 24 septembre 2016. http://agrandstraits.blogspot.com/2013/04/hellboy-redrawn-emptied-cut-out.html.
———. « *Heroes*: négociation d'une hiérarchie de culture populaire ». *Revue de recherche en civilisation américaine*, nº 2 (2010). http://rrca.revues.org/228.
———. « "How 'ya gonna keep'em down at the farm now that they've seen Paree?": France in Super Hero Comics ». *Transatlantica. Revue d'études américaines. American Studies Journal*, nº 1 (2010). https://transatlantica.revues.org/4943.
———. « Identifier le "roman graphique", une expérience de 2003. » Billet. Consulté le 10 janvier 2016. http://picturing.hypotheses.org/228.
———. « Incomplete Descriptions in Raymond's Secret Agent X-9 ». *The Comics Grid* 3, nº 1 (12 juin 2013).
———. « Irony in *The Dark Knight Returns* ». *The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship*, 15 décembre 2012. http://blog.comicsgrid.com/2012/09/irony-the-dark-knight-returns/.
———. « "I Sing the Body Politic": Corps politique et corps individuels dans *The West Wing* ». *GRAAT On-Line issue*, nº 5 (octobre 2009): 187‑207.
———. « Jeux d'arcades et catch : spectateur, joueur, sutures ». *Revue de recherche en civilisation américaine*, nº 4 (2013). https://rrca.revues.org/515.
———. « Joining the Fray? *Mad* on Richard Nixon and Spiro Agnew ». *Studies in American Humor*, nº 30 (2014): 135‑54.
———. « Kamimura's Sublime Rain ». *The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship*, 11 juillet 2011. http://blog.comicsgrid.com/2011/07/kamimuras-rain/.
———. « *Katz*, appropriation et adaptation ». In *MetaKatz*, édité par Xavier Löwenthal et Ilan Manouach, 87‑89. Bruxelles: La 5e Couche, 2013.
———. « La bande dessinée américaine en six cases ? » Billet. *Picturing it!*, 4 septembre 2014. https://picturing.hypotheses.org/96.
———. « Les Etats-Unis à l'heure du changement de paradigme : *Mass Culture*, 1957. » *Ranam*, nº 39 (2006): 147‑58.

———. « Les New York intellectuals et la contre-culture : une rencontre manquée ». In *Révoltes et utopies. La contre-culture américaine des années soixante.*, édité par Frédéric Robert, 155‑70. Paris : Ellipses, 2011.
———. « Looking for the Super Happy End ». In *Literary Happy Endings : Closure for Sunny Imaginations*, édité par Armelle Parey et Isabelle Roblin, 78‑90. Aachen : Shaker Verlag, 2012.
———. « Masterpiece Comics, la parodie, le genre et l'adaptation ». Billet. *Picturing it!*, 6 juin 2015. https://picturing.hypotheses.org/191.
———. « Meat Fiction and Burning Western Light. The South in Garth Ennis and Steve Dillon's *Preacher* ». In *Comics and the U.S. South*, édité par Brannon Costello et Qiana Whitted, 242‑65. Jackson : University Press of Mississippi, 2012.
———. « Métal Hurlant/Heavy Metal, parcours de recherche ». Billet. *Picturing it!* Consulté le 14 novembre 2016. https://picturing.hypotheses.org/256.
———. « Planetary and Intericonicity: Diagram of a Collaborative, Digitally-Enabled Research Project ». *The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship* 4, nº 1 (29 décembre 2014).
———. « Redneck Zombies ». *The Hooded Utilitarian*. Consulté le 7 octobre 2016. http://www.hoodedutilitarian.com/2012/10/redneck-zombies/.
———. « Robur, Once A Conqueror ». *Nashville Review*, nº 16 (février 2015). https://wp0.its.vanderbilt.edu/nashvillereview/archives/10552.
———. « Shortcomings: bridging the page-break ». *The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship*, 20 juin 2011. http://blog.comicsgrid.com/2011/06/shortcomings-page-break/.
———. « Social parable and/or soft power. Reading the X-Men films in France. » présenté à EAAS 60th Anniversary Conference, « America: Justice, Conflict, War », La Haye, Pays Bas, 3 avril 2014.
———. « Superman a 75 ans et ses fans vont bien, merci… ». Billet. *Picturing it!*, 24 octobre 2013. https://picturing.hypotheses.org/53.
———. « The Big Bang Theory, une micro-adaptation critique ». Billet. *Picturing it!*, 20 mai 2015. http://picturing.hypotheses.org/205.
———. « The Descent: Between Promises and Genre ». *The Hooded Utilitarian*. Consulté le 7 octobre 2016. http://www.hoodedutilitarian.com/2012/11/the-descent-between-promises-and-genre/.
———. « Two Flashes. Entertainment, Adaptation: Flash Gordon as comic strip and serial ». *Comicalités. Études de culture graphique*, 2011. http://comicalites.revues.org/249?lang=en&iframe=true&width=100%&height=100%.
———. « Une humanité absente, spatialisation et personnification dans « Il viendra des pluies douces » ». In *Bande dessinée et adaptation*, édité par Benoit Mitaine, Isabelle Pitiot-Schmitt, et David Roche, Presses universitaires Blaise Pascal, 101‑20. Dijon, 2015.
———. « "We Interrupt our regularly scheduled program…" : *The Amazing Spider-Man* : le genre sous le choc ». *Leaves*, nº 1 (2015): 108‑27.
———. « *WildC.A.T.S./Aliens*: A Meaningful Death ». *The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship*, 9 juillet 2012. http://blog.comicsgrid.com/2012/07/wildc-a-t-s-aliens/.
Labarre, Nicolas, Robin Barnard, et Gary Northfield. « Redrawing the Page: Reinterpretation, Recreation, Refinement ». *Studies in Comics* 3, nº 2 (1 décembre 2012): 371‑79.
Labarre, Nicolas, Laura Perna, et Errol Rivera. « The Circulation of Icons in *Planetary* - Pictures, Popular Culture and Materiality ». *E-rea*, nº 13.1 (14 décembre 2015). http://erea.revues.org/4557.

Références

About ». *What Were Comics?* Consulté le 17 septembre 2016. http://www.whatwerecomics.com/about/.

« Alice in Murderland T01 | Pika ». Consulté le 28 septembre 2016. http://www.pika.fr/catalogue/pika-shojo/alice-murderland/alice-murderland-t01-26976.

Al-Jawad, Muna. « Comics Are Research: Graphic Narratives as a New Way of Seeing Clinical Practice ». *Journal of Medical Humanities* 36, nº 4 (2 février 2013): 369‑74.

Altman, Rick. *Film/Genre*. Londres : British Film Institute, 1999.

Baetens, Jan, éd. *La novellisation: du film au roman: lectures et analyses d'un genre hybride / [édité par] Jan Baetens*. Réflexions faites. Bruxelles: Les impressions nouvelles, 2008.

Baetens, Jan, et Hugo Frey. *The graphic novel: an introduction*. Cambridge introductions to literature. New York : Cambridge University Press, 2015.

Baetens, Jan, et Marc Lits, éd. *La novellisation: du film au roman = Novelization: from film to novel*. Symbolae Facultatis Litterarum Lovaniensis, v. 17. Leuven: Leuven University Press, 2004.

Barnes, Henry. « Tetris Gets Trilogy as Story "Too Big" to Fit into Single Film ». *The Guardian*, 28 juin 2016, sect. Film. https://www.theguardian.com/film/2016/jun/28/tetris-films-trilogy.

Barthes, Roland. *Le plaisir du texte*. Tel quel. Paris : Seuil, 1991 [1973].

Baudry, Julien. « Histoire de la bande dessinée numérique française. Partie 3 : les blogs bd, une spécificité française ? » *Neuvième Art 2.0*, mai 2012. http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article395.

———. « Jeune recherche en bande dessinée : introduction (1/2) ». Billet. Consulté le 18 octobre 2016. https://graphique.hypotheses.org/512.

Beaty, Bart. « Assessing Contemporary Comics Scholarship ». *Canadian Journal of Communication* 29, nº 3 (3 novembre 2004). http://www.cjc-online.ca/index.php/journal/article/view/1485.

———. *Fredric Wertham and the Critique of Mass Culture*. Jackson : University of Mississippi Press, 2005.

———. « Interview of Jessica Abel and Matt Madden ». *Transatlantica. Revue d'études américaines. American Studies Journal*, nº 1 (22 juin 2010). https://transatlantica.revues.org/4917.

———. « Introduction ». *Transatlantica. Revue D'études Américaines. American Studies Journal*, nº 1 (22 juin 2010). http://transatlantica.revues.org/4938.

———. « Introduction ». *Cinema Journal* 50, nº 3 (2011): 106‑10.

Beaty, Bart, et Benjamin Woo. *The Greatest Comic Book of All Time: Symbolic Capital and the Field of American Comic Books*. New York : Palgrave Macmillan, 2016.

Beyrand, Alain. *Catalogue encyclopédique des bandes horizontales françaises dans la presse adulte de 1946 à 1975 de Lariflette à Janique Aimée*. Tours : Pressibus, 1995.

Boillat, Alain. *Les cases à l'écran : bande dessinée et cinéma en dialogue*. Chêne-Bourg [Suisse] : Georg, 2010.

Bolter, J. David, et Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1999.

Booker, Keith M., éd. « Adaptations from Other Media ». *Comics through time: a history of icons, idols, and ideas*. Santa Barbara, California: Greenwood, 2014.

———. *May Contain Graphic Material: Comic Books, Graphic Novels, and Film*. Wesport, Conn.: Praeger, 2007.

Bordwell, David. *Making Meaning. Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*. Cambridge Mass.: Harvard UP, 1989.

———. *The way Hollywood tells it: story and style in modern movies*. Berkeley: University of California Press, 2006.

Bordwell, David, Janet Staiger, et Kristin Thompson. *Classical Hollywood Cinema, Film Style & Mode of Production to 1960*. New York,: Routledge, 1988.
Boschenhoff, Sandra Eva. *Tall Tales in Comic Diction: From Literature to Graphic Fiction ; an Intermedial Analysis of Comic Adaptations of Literary Texts*. Focal Point 13. Trier: WVT, Wiss. Verl. Trier, 2013.
Bouchart, Eric. « L'Oubapo sans dessus dessous ». *Le Délivré : actualité du livre, critiques, résumés et plus*. Consulté le 6 octobre 2016. http://www.librairiemonet.com/blogue/2010/bande-dessinee/loubapo-sans-dessus-dessous/.
Bousquet, Bruno, et Jacques Machemy. *L'optique à la loupe. Tome 1, Tome 1*. Sadirac: Machemy, 2015.
Brayshaw, Charles, et Mike Mignola. « Between Two Worlds. The Mike Mignola Interview. » *The Comics Journal*, août 1996.
Bukatman, Scott. *Hellboy's world: comics and monsters on the margins*. First edition. Oakland, California: University of California Press, 2016.
———. « Sculpture, Stasis, the Comics, and Hellboy ». *Critical Inquiry* 40, nº 3 (mars 2014): 104‑17.
Burke, Peter. *What is cultural history?* Cambridge, U.K. ; Malden, MA: Polity Press, 2004.
Carroll, Noël. *The Philosophy of Horror*. Routledge : New York, 1990.
Cartmell, Deborah, et Imelda Whelehan, éd. *Adaptations: from text to screen, screen to text*. London ; New York : Routledge, 1999.
Certeau, Michel De. *L'invention du quotidien 1. Arts de faire*. Paris : Gallimard, 1990.
Ciment, Gilles. « Des comics au musical, un genre translatif ». In *La transécriture, pour une théorie de l'adaptation*, 187‑214. Quebec : Nota Bene, 1998.
Cohn, Neil. « Review: The System of Comics by Thierry Groensteen ». *The Visual Linguist*. Consulté le 19 septembre 2016. http://www.thevisuallinguist.com/2008/09/review-system-of-comics-by-thierry.html.
Colavito, Jason. *Knowing fear: science, knowledge and the development of the horror genre*. Jefferson, N.C: McFarland & Co, 2008.
« Comic Book Sales Figures for December 2015 ». Consulté le 30 septembre 2016. http://www.comichron.com/monthlycomicssales/2015/2015-12.html.
Coogan, Peter. « The definition of the superhero ». In *A Comics Studies Reader*, 77‑93, 2009.
Crepin, Thierry, et Thierry Groensteen, éd. *On tue à chaque page !: la loi de 1949 sur les publications destinées à la jeunesse*. Paris : [Angoulême]: Éd. du Temps Musée de la bande dessinée, 1999.
Culler, Jonathan. *Structuralist Poetics: Structuralism, Linguistics and the Study of Literature*. London: Routledge and Kegan Paul, 1975.
Davis, Blair. *Movie comics: page to screen/screen to page*. New Brunswick, New Jersey: Rutgers University Press, 2017.
Davis, Northrop. *Manga and Anime go to Hollywood*. New York : Bloomsbury Academic, 2016.
Dewey, John. *Art as Experience*. New York : Perigee Books, 1980.
Dozo, Björn-Olav, et Fanny Barnabé, éd. *Jeu vidéo et livre*. Culture contemporaine. Liège: Bebooks, 2015.
Dürrenmatt, Jacques. *Bande dessinée et littérature*. Études de littérature des XXe et XXIe siècles 39. Paris : Classiques Garnier, 2013.
Eco, Umberto. *Lector in Fabula*. Traduit par Myriem Bouzaher. Figures. Paris : Grasset, 1984.
———. « Le mythe de Superman ». In *De Superman au surhomme*, 131‑70. Paris : Grasset, 1993.
« Editorial: Comics Adaptations of Literary Works ». *European Comic Art* 6, nº 1 (Spring 2013): 1‑13.
Egenfeldt-Nielsen, Simon, Jonas Heide Smith, et Susana Pajares Tosca. *Understanding video games: the essential introduction*. New York : Routledge, 2008.
Eisner, Will. *Comics and sequential art: principles and practices from the legendary cartoonist*. New York : W.W. Norton, 2008.

Elliott, Kamilla. *Rethinking the novel/film debate*. Cambridge, UK ; New York, NY, USA: Cambridge University Press, 2003.

Escande Gauquié, Pauline. « Quand la bande dessinée devient dessin animé : 'Persepolis'». *Hermès*, nº 54 (2009): 99‑104.

Farthing, Anthony, et Ernesto Priego. « 'Graphic Medicine' as a Mental Health Information Resource: Insights from Comics Producers ». *The Comics Grid: Journal of Comics Scholarship* 6 (8 février 2016).

Fish, Stanley Eugene. *Is There a Text in This Class? The Authority of Interpretive Communities*. Cambridge Mass.: Harvard Univ. Press, 2000.

Fiske, John. *Understanding Popular Culture*. Londres : Routledge, 1991.

Gabilliet, Jean-Paul. « *Actuel*, 1970-1975 : passeur transatlantique de l'underground américain et de la bande dessinée pour adultes ». In *BD-US : les comics vus par l'Europe*, édité par Marc Atallah et Alain Boillat, 79‑98. Lausanne, 2016.

———. *Des Comics et des hommes, histoire culturelle des comic books aux Etats-Unis*. Nantes : Edition du temps, 2005.

———. « Du comic book au graphic novel. L'européanisation de la bande dessinée américaine. » *Image [&] Narrative*, nº 12 (août 2005): n.p.

Gardner, Jared. *Projections: comics and the history of twenty-first-century storytelling*. Post 45. Stanford, California : Stanford University Press, 2012.

Gaudreault, André. « Variations sur une problématique ». In *La transécriture, pour une théorie de l'adaptation*, 267‑71. Quebec : Nota Bene, 1998.

Gaudreault, André, et Thierry Groensteen, éd. *La Transécriture. Pour Une Théorie de L'adaptation. Littérature, Cinéma, Bande Dessinée, Théâtre, Clip*. Quebec : Nota Bene, 1998.

Gaumer, Patrick. *Les années Pilote*. Paris : Dargaud, 1996.

Gelder, Ken. *Popular Fiction. The logics and practices of a literay field*. London and New York : Routledge, 2004.

Gibson, Mel. « "Wham! Bam! The X-Men Are Here". The British Broadsheet Press and the X-Men Films and Comics. » In *Film and Comic Books*, 101‑15. Jackson : University Press of Mississipi, 2007.

Gordon, Ian. *Comic strips and consumer culture, 1890-1945*. Washington, D.C: Smithsonian Institution Press, 1998.

Gordon, Ian, Mark Jancovich, et Matthew P. McAllister, éd. *Film and Comic Books*. Jackson : University Press of Mississipi, 2007.

Grant, Patrick. « Bodies on the Board. Materiality and Movement in the Production of Comics and Graphic Novels ». Macquarie University, 2014.

Green, Michael J., et Ray Rieck. « Missed It ». *Annals of Internal Medicine* 158, nº 5_Part_1 (5 mars 2013): 357‑61. doi:10.7326/0003-4819-158-5-201303050-00013.

Grennan, Simon. « Arts Practice and Research: Locating Alterity and Expertise ». *International Journal of Art & Design Education* 34, nº 2 (2015): 249‑59.

Grennan, Simon, et Laurence Grove, éd. *Transforming Anthony Trollope: dispossession, Victorianism and nineteenth-century word and image*. Studies in European comics and graphic novels 4. Leuven: Leuven University Press, 2015.

Grennan, Simon, et John Miers. « Dispossession: time, motion and depictive regimes. » In *Transforming Anthony Trollope: dispossession, Victorianism and nineteenth-century word and image*, édité par Simon Grennan et Laurence Grove, 33‑54. Studies in European comics and graphic novels 4. Leuven: Leuven University Press, 2015.

Groensteen, Thierry. *Bande dessinée et narration. Système de la bande dessinée 2*. 1. éd. Paris : Presses Univ. de France, 2011.

———. « Ce que l'oubapo nous révèle de la bande dessinée ». *Neuvième Art 2.0*, 2004. http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article547.

———. « Fictions sans Frontières ». In *La Transécriture, Pour Une Théorie de L'adaptation*, 9‑29. Quebec : Nota Bene, 1998.

———. *Système de la bande dessinée*. Paris,: PUF, 1999.

Guy, Jean-Michel. « Les représentations de la culture dans la population française ». Ministère de la culture, septembre 2016. http://www.culturecommunication.gouv.fr/content/download/147204/1581441/version/2/file/CE-2016-1_Repr%C3%A9sentations%20de%20la%20culture%20dans%20la%20population%20fran%C3%A7aise.pdf.

Halbout, Grégoire. « La comédie screwball hollywoodienne 1934-1945: sexe, amour et idéaux démocratiques ». Artois Presses Université, 2013.

Hall, Stuart, éd. *Culture, media, language: working papers in cultural studies, 1972-79*. London : [Birmingham, West Midlands]: Hutchinson ; Centre for Contemporary Cultural Studies, University of Birmingham, 1980.

Harris-Fain, éd. « Illustrated Man: Ray Bradbury, Comics and the Authorized Graphic Novels ». In *Drawn from the classics: essays on graphic adaptations of literary works*, 249‑62. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2015.

Harvey, Robert C. *The art of the comic book: an aesthetic history*. Studies in popular culture. Jackson: University Press of Mississippi, 1996.

Hastings, Chris. « Bigamy! Blackmail! Betrayal! A scorching new graphic novel by... celebrated Victorian novelist Anthony Trollope ». *The Daily Mail Online*, 5 juillet 2014. http://www.dailymail.co.uk/news/article-2681860/Bigamy-Blackmail-Betrayal-A-scorching-new-graphic-novel-celebrated-Victorian-novelist-Anthony-Trollope.html.

Hatfield, Charles. *Alternative Comics: An Emerging Literature*. Jackson,: University of Mississippi Press, 2005.

———. *Hand of fire: the comics art of Jack Kirby*. Great comics artists series. Jackson: University Press of Mississippi, 2012.

———. « Indiscipline, or, The Condition of Comics Studies ». *Transatlantica. Revue d'études américaines. American Studies Journal*, nº 1 (22 juin 2010). https://transatlantica.revues.org/4933.

Hatfield, Charles, Jeet Heer, et Kent Worcester, éd. *The Superhero Reader*. University Press of Mississippi, 2013. http://www.jstor.org/stable/j.ctt24hvr5.

Heer, Jeet. *In Love with Art: Françoise Mouly's Adventures in Comics with Art Spiegelman*. Exploded Views. Toronto: Coach House Books, 2013.

Heer, Jeet, et Kent Worcester. *Arguing Comics: Literary Masters on a Popular Medium*. Jackson: University Press of Mississippi, 2004. http://public.eblib.com/choice/publicfullrecord.aspx?p=619206.

Helms, Jason Muir. « Is this Article a Comic? » *Digital Humanities Quarterly* 9, nº 4 (2015). http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/9/4/000230/000230.html.

Helvie, Forrest, et Nick Sousanis. « Comic Books Earn an Ivy League Ph.D. » *Newsarama*, 5 octobre 2015. http://www.newsarama.com/26091-comic-books-earn-an-ivy-league-ph-d-an-interview-with-unflattening-author-nick-sousanis.html.

Hills, Matt. *The pleasures of horror*. New York : Continuum, 2005.

Hoggart, Richard. *The Uses of Literacy: Aspects of Working-Class Life*. London: Penguin, 2009.

Howe, Irving. « Notes on Mass Culture ». In *Mass Culture. The Popular Arts in America.*, 496‑503. Glencoe, Ill.: The Free Press, 1957.

Howe, Sean. *Marvel Comics: The Untold Story*, 2013.

Humphrey, Aaron. « Beyond Graphic Novels: Illustrated Scholarly Discourse and the History of Educational Comics ». *Media International Australia* 151, nº 1 (2014): 73‑80.

Hutcheon, Linda. *A Theory of Adaptation*. London, New York,: Routledge, 2006.

———. *A Theory of Parody. The Teachings of Twentieth-Century Art Forms*. Urbana and Chicago,: University of Illinois Press, 2000.

———. « Historiographic Metafiction. Parody and the Intertextuality of History ». In *Intertextuality and Contemporary American Fiction*, édité par Patrick O'Donnell et Robert Con Davis, 3‑32. Baltimore: John Hopkins University Press, 1988.

Inge, M. Thomas. « Poe and the Comics Connection ». *The Edgar Allan Poe Review* 2, nº 1 (2001): 2‑29.
Jancovich, Mark, éd. *Horror, the Film Reader*. London, New York : Routledge, 2002.
Jauss, Hans Robert. « L'histoire de la littérature : un défi à la théorie littéraire ». In *Pour une esthétique de la réception*, traduit par Claude Maillard, Gallimard., 21‑80. Paris : NRF, 1978.
———. « Petite apologie de l'expérience esthétique ». In *Pour une esthétique de la réception*, traduit par Claude Maillard, Gallimard., 123‑57. Paris : NR, 1978.
Jenkins, Henry. *Convergence culture: where old and new media collide*. New York : New York University Press, 2006.
———. « Transmedia 202: Further Reflections ». *Confession of an aca-fan*, 1 août 2011. http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html.
Jones, Gerard. *Men of Tomorrow: Geeks, Gangsters, and the Birth of the Comic Book*. Nachdr. New York, NY: Basic Books, 2005.
Kashtan, Aaron. « Materiality Comics ». *Digital Humanities Quarterly* 9, nº 4 (2015). http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/9/4/000212/000212.html.
Kempf, Jean. « American Studies in France. A Critical Review. » *European Journal of American Studies*, nº Vol 1, No 1 (28 janvier 2006).
Klonsky, Milton. « Along the Highway of Mass Culture ». *Partisan Review*, Autumn 1949, 349‑65.
Kukkonen, Karin. « Comics as a Test Case for Transmedial Narratology ». *SubStance* 40, nº 1 (2011): 34‑52.
———. *Studying comics and graphic novels*. Malden, MA: John Wiley & Sons Inc, 2013.
Lacassin, Francis. *Pour un neuvième art : la bande dessinée*. Collection Ressources 139. Paris : Slatkine ressources, 1982.
Lahire, Bernard. *La culture des individus : dissonances culturelles et distinction de soi*. Nachdr. Découverte-Poche 230. Paris : La Découverte, 2008.
Latour, Bruno. *Petites leçons de sociologie des sciences*. Points Sciences. Paris : La découverte, 1993.
Laurent, Annabelle. « En façade, les Français boudent les séries ». *20 Minutes*, 23 septembre 2016, sect. Culture.
Lefèvre, Pascal. « Pour une approche sensuelle de la bande dessinée ». *9e Art*, nº 2 (1997): 9‑13.
———. « Some Medium-Specific Qualities of Graphic Sequences ». *SubStance* 40, nº 124 (2011): 14‑33.
———. « The construction of space in comics ». *Image [&] Narrative*, nº 16 (février 2006). http://www.imageandnarrative.be/inarchive/house_text_museum/lefevre.htm.
Leitch, Thomas. *Film Adaptation and Its Discontents from Gone with the Wind to The Passion of the Christ*. Baltimore, Md.: Johns Hopkins Univ. Press, 2007.
———. « Twelve Fallacies in Contemporary Adaptation Theory ». *Criticism* 45, nº 2 (2003): 149‑71.
Letourneux, Matthieu. « Un cas limite de narrativité, la novellisation des jeux vidéo ». In *La novellisation: du film au roman = Novelization: from film to novel*, édité par Jan Baetens et Marc Lits, 235‑46. Symbolae Facultatis Litterarum Lovaniensis, v. 17. Louvain : Leuven University Press, 2004.
Madden, Matt. *99 exercices de style*. Paris : L'Association, 2006.
Martin, Côme. « Le roman visuel. Relations entre texte et image dans la bande dessinée et le roman américains contemporains ». Paris 4, 2013.
Mäyrä, Frans. *An introduction to game studies: games in culture*. London: SAGE, 2008.
McCloud, Scott. *Making comics: storytelling secrets of comics, manga and graphic novels*. New York : Harper, 2006.
———. *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*. New York : Perennial, 2000.
———. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York : Kitchen Sink Press, 2002.

McFarlane, Brian. *Novel to film: an introduction to the theory of adaptation*. Oxford ; New York : Clarendon Press ; Oxford University Press, 1996.

Miller, Ann. *Reading Bande Dessinée Critical Approaches to French-Language Comic Strip*. Bristol, UK; Chicago, IL : Intellect Books, 2007. http://public.eblib.com/choice/publicfullrecord.aspx?p=327866.

Moine, Raphaëlle. *Les genres du cinéma*. Paris : Armand Colin, 2015.

Morrison, Grant. *Supergods: what masked vigilantes, miraculous mutants, and a sun god from Smallville can teach us about being human*. 1st ed. New York : Spiegel & Grau, 2011.

Munby, Jonathan. *Public enemies, public heroes: screening the gangster from Little Caesar to Touch of Evil*. Chicago: University of Chicago Press, 1999.

Nyberg, Amy Kiste. *Seal of Approval, the History of the Comics Code*. Jackson : Mississippi University Press, 1998.

Ory, Pascal. *L'histoire culturelle*. Paris : Presses univ. de France, 2011.

Peb et Fox. *11 thèses en BD : d'après le travail des finalistes lorrains de Ma thèse en 180 secondes*. Maxéville : Le potager moderne, 2016.

Peeters, Benoît. *Case, planche, récit : comment lire une bande dessinée*. Tournai, Belgique : Casterman, 1991.

———. *Lire la bande dessinée*. Nouv. éd. Champs Arts 530. Paris : Flammarion, 2010.

Peeters, Heidi. « Linda Hutcheon, A Theory of Adaptation (review) ». *Image [&] Narrative*, nº 16 (février 2007). http://www.imageandnarrative.be/inarchive/house_text_museum/peeters.htm.

Peterson, Richard A., et Roger M. Kern. « Changing Highbrow Taste: From Snob to Omnivore ». *American Sociological Review* 61, nº 5 (1996): 900‑907.

Pizzino, Christopher. *Arresting development: comics at the boundaries of literature*. First edition. The world comics and graphic nonfiction series. Austin: University of Texas Press, 2016.

Poussin, Gilles, et Christian Marmonnier. *Métal Hurlant : La machine à rêver (1975-1987)*. Paris : Denoël, 2005.

« Programme Congrès AFEA 2014 ». *www.afea.fr*. Consulté le 22 septembre 2016. http://www.afea.fr/Programme-Congres-AFEA-2014.html.

Reynolds, Richard. *Super heroes: a modern mythology*. Studies in popular culture. Jackson : University Press of Mississippi, 1994.

Rickman, Lance. « Bande dessinée and the Cinematograph: Visual Narrative in 1895 ». *European Comic Art* 1, nº 1 (Spring 2008): 1‑19.

Ropars-Wuilleumier, Marie-Claire. « L'œuvre au double, sur les paradoxes de l'adaptation ». In *La transécriture, pour une théorie de l'adaptation*, 131‑49. Quebec : Nota Bene, 1998.

Rosenkranz, Patrick. *Rebel Visions: The Underground Comix Revolution, 1963 - 1975*. 2. Fantagraphics Books ed. Seattle, Wash.: Fantagraphics Books, 2008.

Royal, Derek Parker. « Illustrating the Uncertainty Within. Recent Comics Adaptations of Edgar Allan Poe. » In *Drawn from the classics: essays on graphic adaptations of literary works*, édité par Stephen Ely Tabachnick et Esther Bendit Saltzman, 60‑81. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2015.

Ryan, Marie-Laure, éd. *Narrative across media: the languages of storytelling*. Frontiers of narrative. Lincoln: University of Nebraska Press, 2004.

Schelly, William. *Harvey Kurtzman: the man who created Mad and revolutionized humor in America: a biography*. Seattle, Washington: Fantagraphics Books, 2015.

Schneider, Greice. « Lost Gazes, Detached Minds: Strategies of Disengagement in the Work of Adrian Tomine ». *Scandinavian Journal of Comic Art (SJoCA)* 1, nº 2 (Autumn 2012): 59‑81.

Seldes, Gilbert. *The 7 lively arts*. New York : Sagamore Press, 1957.

———. « The People and the Arts ». In *Mass Culture. The Popular Arts in America*, 74‑97. Glencoe, Ill.: The Free Press, 1957.

Smith, Craig. « Motion Comics: Modes of Adaptation and the Issue of Authenticity ». *Animation Practice, Process & Production* 1, nº 2 (27 juin 2012): 357‑78.

Smithsonian Institution, Bill Blackbeard, et Martin Williams, éd. *The Smithsonian collection of newspaper comics*. Washington : Smithsonian Institution Press, 1977.

Smolderen, Thierry. *Naissance de la bande dessinée de William Hogarth à Winsor McCay*. Bruxelles : Les Impressions Nouvelles, 2009.

Stam, Robert, et Alessandra Raengo, éd. *Literature and film: a Guide to the Theory and Practice of Film Adaptation*. Malden, MA : Blackwell, 2005.

Stefanelli, Matteo. « Du “cinéma-centrisme” dans le champ de la bande dessinée. L’influence du cinéma sur la théorie et la pratique du “9e art” ». In *La bande dessinée: une médiaculture*, traduit par Alain Boillat, 217‑36. Paris : Armand Colin, 2012.

Swales, John M. *Genre Analysis: English in Academic and Research Settings*. 13. printing. The Cambridge Applied Linguistics Series. Cambridge : Cambridge Univ. Press, 1990.

Tabachnick, Stephen Ely, et Esther Bendit Saltzman, éd. *Drawn from the classics: essays on graphic adaptations of literary works*. Jefferson, North Carolina : McFarland & Company, Inc., Publishers, 2015.

« Tetris the Movie Falls into Place ». *The Guardian*, 30 septembre 2014, sect. Film. https://www.theguardian.com/film/2014/sep/30/tetris-the-movie-falls-into-place.

Tilley, Carol L. « Seducing the Innocent: Fredric Wertham and the Falsifications That Helped Condemn Comics ». *Information & Culture* 47, nº 4 (novembre 2012): 383‑413.

Tisseron, Serge. « Ma thèse en bande dessinée ». *Serge Tisseron*. Consulté le 7 octobre 2016. http://www.sergetisseron.com/dessins/ma-these-en-bandes-dessinees/.

Tomblaine, Philippe. *Jeux vidéo !: une histoire du 10e art*. Montélimar: les Moutons électriques, 2015.

« Tome 1 || Are you Alice ? » *Kazé Manga*. Consulté le 28 septembre 2016. http://manga.kaze.fr/produit/tome_1_are_you_alice.

Versaci, Rocco. *This Book Contains Graphic Language. Comics as Literature*. New York, London: Continuum, 2007.

« Video Game Incursion into Hollywood Could Continue with Space Invaders ». *LA Times Blogs - 24 Frames*, 2 mars 2010. http://latimesblogs.latimes.com/movies/2010/03/space-invaders-movie-midway-marlowe.html.

Warshow, Robert. « Paul, the Horror Comics, and Dr. Wertham ». In *The Immediate Experience. Movies, Comics, Theatre and Other Aspects of Popular Culture*, 53‑74. Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 2001.

———. « Sadism for the Masses ». In *The Immediate Experience.*, 277‑80. Cambridge, Mass. and London: Harvard UP, 2001.

———. « The Ganster as a Tragic Hero ». In *The Immediate Experience.*, 97‑104. Cambridge, Mass. and London: Harvard UP, 2001.

Waugh, Patricia. *Metafiction. The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*. London and New York,: Methuen, 1984.

Wertham, Fredric. *Seduction of the innocent*. New York : Rinehart, 1954.

White, Jordan D. « Question : Is their any plans at... » *http://jordandwhiteqna.tumblr.com/*. Consulté le 30 septembre 2016. http://jordandwhiteqna.tumblr.com/post/135913392170/hello-jordan-question-is-their-any-plans-at.

« Why “Graphic Medicine”? » *Graphic Medicine*. Consulté le 10 octobre 2016. http://www.graphicmedicine.org/why-graphic-medicine/.

Wilkins, Peter. « An incomplete project: graphic adaptations of *Moby Dick* and the ehtics of response ». In *Transforming Anthony Trollope: dispossession, Victorianism and nineteenth-century word and image*, édité par Simon Grennan et Laurence Grove, 217‑34. Studies in European comics and graphic novels 4. Louvain : Leuven University Press, 2015.

William Whittington. « A Theory of Adaptation (review) ». *Comparative Literature Studies* 45, nº 3 (2008): 404‑6.

Woo, Benjamin. « An Age-Old Problem: Problematics of Comic Book Historiography ». *International Journal of Comic Art* 10, nº 1 (2008): 268‑79.

———. « Beyond Our Borders: Mapping the Space of Comics ». *Comics Forum*, 25 novembre 2011. http://comicsforum.org/2011/11/25/beyond-our-borders-mapping-the-space-of-comics-by-benjamin-woo/.

Zabban, Vinciane. « Retour sur les game studies. Comprendre et dépasser les approches formelles et culturelles du jeu vidéo ». *Réseaux*, nº 173‑74 (25 juillet 2012): 137‑76.