

LA SOCIÉTÉ DES COMICS



**CATALOGUE
D'EXPOSITION**

2018
2019

The image features the years 2018 and 2019 stacked vertically in a light gray, sans-serif font. Three thick, orange curved lines are positioned between the two years, overlapping the '0' and '1' of both. The lines are arranged in a descending arc from left to right, connecting the '0' of 2018 to the '1' of 2019, and the '1' of 2018 to the '9' of 2019.



PRÉFACE

L'

exposition « La société des comics » a pour intention d'explorer les différentes facettes de la culture comics (bande dessinée produite aux États-Unis), en tant que culture populaire et médiatique. Issus de la société nord-américaine, les codes et les représentations des comics books ont su à la fois séduire des publics hors de leurs frontières mais également se décliner sur d'autres supports que le papier : cinéma, séries télévisées, jeux vidéo, etc. Cette tendance de fond a très largement contribué à la constitution de « mythes » et de figures archétypales contemporaines – dont le super-héros est la plus représentative – qui traversent les imaginaires et les classes sociales et qui fondent maintenant tout un patrimoine culturel commun.

Objets d'études littéraire et sociologique d'une grande richesse, les histoires des super-héros trouvent leur origine dans les contes d'antan et les récits mythiques mais également dans la littérature populaire des XIX^e et XX^e siècles. Les comics nous informent sur les rêves et les tabous d'une société, sur notre rapport à la science et notre vision de l'individu dans la société contemporaine.

Cette exposition scientifique sur l'univers du comic book, la première exposition à s'intéresser ouvertement à la dimension sociale des comics, vise à montrer en quoi les comics sont le reflet des grands changements sociaux et historiques de notre société. Elle invite à s'interroger sur les évolutions de ces représentations sociales, historiques ou morales à travers les points de rupture dans

l'histoire et l'industrie du comic. Miroir social extrêmement révélateur, le comic book révèle les thèmes forts de l'époque, les tensions et les paradoxes qui la travaillent mais aussi les attentes, les espérances qui agitent les esprits et les cœurs.

Superman, symbole d'un peuple qui s'éveille du cauchemar de la crise de 1929, Batman protecteur de Gotham city, Wonder Woman qui incarne la vision conservatrice des relations hommes-femmes, Captain America icône patriotique des américains dans le combat contre le nazisme, Black Panther représentant des communautés noires, Hulk victime de l'atome, tant de super-héros confrontés aux dérives et aux évolutions de la société humaine. Les « nouveaux » super-héros apparus dans les années 1960 marquent encore davantage cette prise en compte des évolutions de la société : la crainte liée au progrès technique (notamment au nucléaire), la guerre froide, l'accent mis sur les problèmes de racisme ou de drogue et plus récemment la prise en compte de l'homosexualité ou le terrorisme.

Cette dimension sociale des comics est abordée selon trois angles transversaux qui se complètent mutuellement :

- la place de la science dans les histoires et univers développés dans les comics. Les comic books s'inscrivent pleinement dans une tendance que l'on retrouve dans tous les médias de masse, reflétant les espoirs et les peurs qui traversent une société, à une époque donnée. Bien que celle-ci soit parfois un peu « maltraitée », la science n'en demeure pas moins une inépuisable

source d'inspiration narrative et visuelle. Elle est souvent le moteur de nombreuses intrigues (ex. origine des super-pouvoirs, voyages dans le temps ou dans des dimensions parallèles, etc.);

- des questions proprement politiques (et géopolitiques) qui sous-tendent ces productions, donnant à voir notamment comment les États-Unis envisagent leurs rapports avec un monde de plus en plus multipolaire (ex. les comics après le 11 septembre et le Patriot Act). Œuvre de propagande pour certains, les comics sont avant tout le thermomètre des relations des États-Unis avec le reste du monde de la seconde guerre mondiale jusqu'à nos jours.
- la manière dont un certain nombre d'évolutions et de faits sociaux ont pu être abordés dans les comics tout au long des XX^e et XXI^e siècles (ex. représentations de la femme, évolution des mœurs, racisme, etc.) et comment ils ont été reçus aux États-Unis. Les comics permettent de retracer l'évolution d'un certain nombre de valeurs et de débats propres à la société américaine.

Cette exposition est le fruit d'une synergie entre un comité scientifique comprenant notamment des chercheurs spécialistes des comics issus de laboratoires de recherche lyonnais et bordelais (MARGE, ELICO, CLIMAS), des professionnels des comics books (dessinateur, journaliste), des étudiants de l'université dans le cadre de projets tutorés et des Bibliothèques de l'université Jean Moulin qui renouvellent tous les deux ans le pari - réussi - de nourrir la curiosité de nos étudiants à travers une grande exposition.

Celle-ci a été réalisée en partenariat avec l'association lyonnaise BDCinéGoodies avec le soutien de la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image à Angoulême.

Pour l'occasion, une série d'événements valorisant la culture comics, gratuits et ouverts à tous, se dérouleront pendant toute la durée de l'exposition du 22 septembre au 29 novembre 2018 : fresque, Masterclass de John Higgins, présence au festival Comic'Gone, conférences, projection, concours de Cosplay, atelier de dessin, atelier d'art plastique.

Ce catalogue se veut la trace, illustrée et enrichie, de cette immersion fascinante dans la société des comics.

Jacques COMBY

Président de l'Université Jean Moulin Lyon 3



PRÉFACE

V

u depuis la France, on ne mesure pas toujours à quel point les comics de super-héros occupent une place de premier plan dans l'imaginaire collectif et la culture populaire des américains. Il n'est pas d'événement historique ou de bouleversement plus ou moins profond de la société survenue entre 1938 - l'année qui voit l'apparition de Superman - et aujourd'hui qui ne trouve un écho ou ne fasse l'objet de récits dans les fascicules édités à grands tirages et s'invitant dans tous les foyers de la middle class durant des décennies. On se rappellera que durant la seconde guerre mondiale, Superman, Captain America, Captain Marvel, le premier Daredevil et quantité d'autres super-héros en collants venaient soutenir l'effort de guerre américain en s'employant à terrasser les forces de l'Axe. De nombreuses histoires nous les montrent mettant à mal des avatars d'Hitler ou de Hiro-Hito ou plus explicitement bottant l'arrière-train de ces derniers. Puis viendra le temps de la Guerre froide et de la lutte contre les ennemis embusqués au sein de la société américaine et à nouveau nos supermen seront mis à contribution. Suivront les années de guerre au Vietnam et des controverses sur l'engagement des boys sur ce front meurtrier : le vendeur d'armes Tony Stark y deviendra Iron-Man et l'étudiant Peter Parker alias Spider-man s'associera aux mouvements de protestation sur les campus. Le mouvement en faveur des droits civiques trouvera son héros en la personne de Black Panther, premier personnage afro-américain dotés de pouvoir hors du commun.

Quelques années plus tard Spider-man saluera l'élection de Barack Obama mais avant cela les « minorités » et les « diversités » assisteront à la naissance de leurs représentants super-héroïques : blacks, latinos, musulmans, LGBT... Preuves s'il en était besoin de l'intimité entre les comics et la société américaine, les représentations de Superman, le Star splangled banner en berne à la main, au pied des tours dévastées ou l'hommage de l'ensemble des super-héros posant avec les héros du 11 septembre, les pompiers de New-York. On pourrait encore évoquer leur influence à travers l'apparition de ces groupes de vigilantes apparus dans plusieurs villes aux États-Unis, véritables justiciers masqués jouant les supplétifs des forces de l'ordre comme le décrit si bien la série Kick-Ass.

C'est cela et bien plus encore que l'exposition La Société des comics s'efforce de montrer dans une approche originale - la bande dessinée comme reflet d'une société - et à laquelle la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image ne pouvait manquer de s'associer.

Jean-Philippe MARTIN

Conseiller scientifique recherche et programmation
La Cité internationale de la bande dessinée et de
l'image à Angoulême

SOMMAIRE

9 SCIENCE ET TECHNIQUES

- 10 COMICS & SCIENCE
- 11 FIGURES DU SCIENTIFIQUE
- 15 MENACES NUCLÉAIRES
- 19 RÉTRO - FUTURISTE ?
- 23 CONQUÊTE SPATIALE

29 GÉOPOLITIQUE

- 30 COMICS & GÉOPOLITIQUE
- 31 LA SECONDE GUERRE MONDIALE
- 34 LA GUERRE FROIDE
- 38 LE VIRAGE VIETNAMIEN
- 44 LA DÉTENTE ?
- 50 MOYEN-ORIENT
- 56 L'APRÈS 9/11

65 VALEURS

- 66 COMICS & VALEURS
- 68 CULTES DU CORPS
- 70 NEW DEAL
- 72 RELATIONS HOMMES-FEMMES
- 74 RELATIONS RACIALES
- 76 CRITIQUE DU NÉO-LIBÉRALISME
- 78 QUESTIONS DE GENRE

81 REPÈRES

- 82 HISTOIRE DES COMICS
- 88 LES MÉTIERS DES COMICS
- 95 JACK KIRBY
- 103 " COMIC BOOK CONFIDENTIAL REVISITED "



Science et techniques

Crédits : Michel Montheillet, Stefania Aquaro, Merci à Laetitia Debaïffe, Jon Lankry & Fanny Hurtrel
D'après Jack Kirby (28 août 1917 - 6 février 1994)

SCIENCE ET TECHNIQUES



COMICS & SCIENCE



BIEN QUE LES THÉORIES FONDAMENTALES de la physique aient souvent été interprétées d'une manière un rien baroque par les créateurs de *comic books*, la science n'en demeure pas moins une inépuisable source d'inspiration narrative et visuelle. En cela, les *comic books* s'inscrivent pleinement dans une tendance que l'on retrouve dans tous les médias de masse, reflétant les espoirs et peurs qui traversent une société, à une époque donnée.

LA SCIENCE PERMET ÉGALEMENT D'ÉLARGIR L'HORIZON des récits au-delà d'une Terre sur laquelle les personnages de *comic books* se sont rapidement sentis à l'étroit. Les histoires de conquêtes spatiales font ainsi écho à toute une mythologie autour de la figure du pionnier qui serait propre à la société nord-américaine. Elles sont la manifestation d'une volonté partagée, à l'issue de la 2nde Guerre Mondiale, de repousser les limites humaines grâce aux progrès des connaissances scientifiques. Des espoirs mais également nombre d'angoisses vis-à-vis d'une science (et de scientifiques...) qui deviendrait par trop incontrôlable. Le traitement de la science dans les *comic books* est donc fondamentalement ambivalent, alternant entre pouvoir de séduction et source d'inquiétudes.

FIGURES DU SCIENTIFIQUE

EXTRAORDINAIRE PAR LA SEULE PUISSANCE DE SON INTELLECT,

le scientifique (beaucoup plus rarement la scientifique...) est souvent envisagé comme une figure surhumaine à part entière. Il est tout autant porteur des solutions qui permettront à l'Humanité de suivre le chemin du progrès, que des menaces pouvant mener à son anéantissement. Les auteurs de *comic books* ayant, pour la plupart d'entre eux, une définition assez souple de la science, les expérimentations de leurs personnages les mènent bien souvent aux frontières du paranormal (et de la catastrophe...).



PLUS RAREMENT, LE SCIENTIFIQUE EST ENVISAGÉ

non pas dans son exceptionnalité, mais comme un individu quelconque, possiblement médiocre dans ses motivations et d'une grande faiblesse de caractère. Si cela contribue à le rendre plus humain, cette évolution peut également être interprétée comme la manifestation d'une foi déclinante dans l'idée même de progrès.

FIGURES DU SCIENTIFIQUE

JUSQU'À UNE PÉRIODE RÉCENTE, LE SCIENTIFIQUE N'ÉTAIT QUE TRÈS RAREMENT UNE SCIENTIFIQUE. L'intelligence et le savoir sont ainsi très longtemps demeurés des attributs strictement masculins dans les *comic books*. La botaniste et super-vilaine créée en 1966, Pamela Lillian Isley, alias Poison Ivy, figure à cet égard parmi les rares exceptions.

IL FAUT ATTENDRE LA PÉRIODE RÉCENTE POUR VOIR APPARAÎTRE DES SUPER-HÉROÏNES qui soient également super-intelligentes, telles que Riri Williams (*Invincible Iron Man*) ou Lunella Lafayette (*Moon Girl and Devil Dinosaur*).

LA FIGURE DU LOSER SCIENTIFIQUE, être antipathique dont l'intelligence supérieure ne parvient pas à rattraper une profonde médiocrité, représente également une tendance récente. Le Dr Quon (*Descender*), scientifique à l'origine de l'extinction d'une grande partie de l'Humanité et dont la lâcheté représente le trait de personnalité le plus marquant, peut être vu comme la personnification d'une méfiance grandissante vis-à-vis de l'homme de science.

MOON GIRL AND DEVIL DINOSAUR™



Amy

#1

REEDER
MONTCLARE
BUSTOS
BONVILLAIN

MARVEL

FIGURES DU SCIENTIFIQUE

LA FIGURE DU SCIENTIFIQUE N'EST JAMAIS TRÈS ÉLOIGNÉE D'UNE CERTAINE IDÉE DE LA SURHUMANITÉ. Reed Richards (*Fantastic Four*)

en est l'exemple le plus archétypal, au même titre que son rival de toujours, le super-vilain Dr Doom.

LE BARON ZEMO, UN GÉNIE SCIENTIFIQUE NAZI, ennemi de longue date de Captain

America, est un autre exemple fameux de super-vilain dont l'intelligence hors norme constitue le principal superpouvoir.

LES RECHERCHES DES SCIENTIFIQUES DE COMIC BOOKS LES MÈNENT SOUVENT AUX LIMITES DU PARANORMAL, en témoigne le

personnage de Rasputin (*Hellboy*) qui, *via* une approche « scientifique » de la question, parvient à ouvrir un passage vers... l'Enfer.

MENACES NUCLÉAIRES

PENDANT LA GUERRE FROIDE, la potentielle annihilation de l'Humanité à la suite d'un conflit nucléaire généralisé représente l'une des manifestations parmi les plus angoissantes de l'imaginaire collectif. Dès les années 1950, les industries culturelles nord-américaines s'en font largement l'écho et les *comic books* ne font pas exception. Les auteurs s'emparent très tôt de cette menace comme ressort scénaristique pour créer des univers dystopiques ou, plus prosaïquement, expliquer l'origine des superpouvoirs de tel ou tel personnage. La figure du super-héros (et du super-vilain) est ainsi indissociable du risque qu'un conflit armé explose entre les deux superpuissances nucléaires.



MENACES NUCLÉAIRES

PARMI LES PERSONNAGES DONT LES SUPERPOUVOIRS PROVIENNENT D'UNE MANIPULATION HASARDEUSE de l'atome,

Hulk représente très certainement l'un des plus emblématiques. Après l'explosion accidentelle d'un nouveau genre de bombe nucléaire dont il est l'inventeur, le brillant physicien Bruce Banner se transforme en une créature d'une force prodigieuse, incontrôlable et... passablement stupide.

PLANET OF THE APES IRA ENCORE PLUS LOIN DANS LA NOTION DE TRIBUT À PAYER en

contrepartie de l'obtention de superpouvoirs. Ainsi les humains ayant survécu à l'apocalypse nucléaire vénèrent la Bombe qui leur a permis d'obtenir de puissants pouvoirs psychokinésiques, mais au prix d'une monstrueuse déchéance physique...



-- THE STATUE --

NOOOOOO!!

DAMN YOU--
DAMN YOU ALL
TO HELL !!

... AND
TAYLOR
KNEW...

... KNEW HE
WAS BACK
ON EARTH...
AN EARTH
DEFILED AND
DESTROYED BY
THE CLENCHED
HAND OF MAN.

SET THIS DOWN:
WHATEVER SPEAKS...
CAN MURDER.

BENEATH THE PLANET OF THE APES

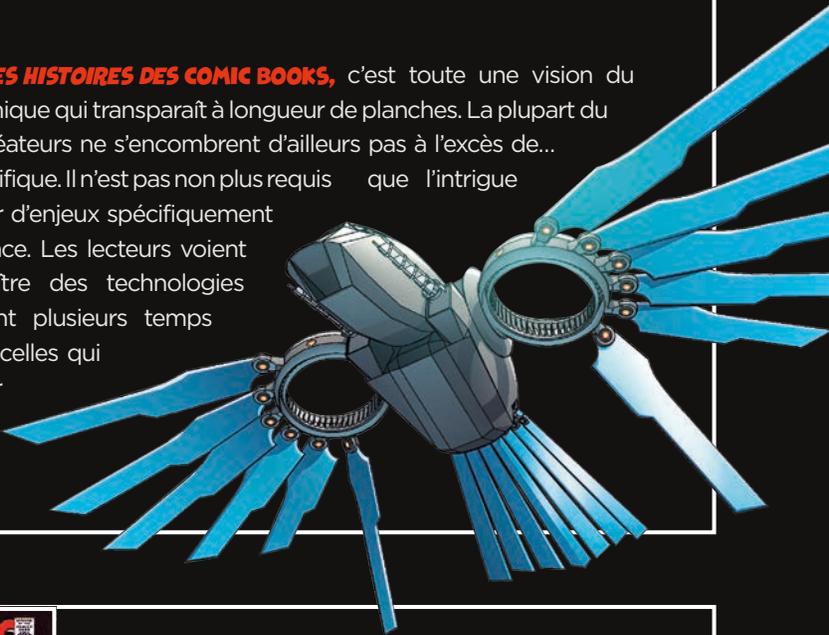
MENACES NUCLÉAIRES

CERTAINES COUVERTURES DE WEIRD SCIENCE PROPOSENT DES VISIONS TEINTÉES D'IRONIE D'UNE TERRE RAVAGÉE par une apocalypse nucléaire. L'humour grinçant qui caractérise ce titre peut être vu comme un moyen d'exorciser la peur (bien réelle) de voir disparaître le genre humain, après une escalade du conflit entre les deux superpuissances.

DANS UN REGISTRE ENCORE PLUS NOIR OÙ TOUTE TRACE D'HUMOUR (ET D'ESPOIR ?) A CETTE FOIS COMPLÈTEMENT DISPARUE, l'intrigue de Watchmen se déroule dans un monde au bord de la guerre nucléaire où les super-héros eux-mêmes finissent par renoncer à sauver l'humanité...

RÉTRO - FUTURISTE ?

À TRAVERS LES HISTOIRES DES COMIC BOOKS, c'est toute une vision du progrès technique qui transparaît à longueur de planches. La plupart du temps, les créateurs ne s'encombrent d'ailleurs pas à l'excès de... rigueur scientifique. Il n'est pas non plus requis que l'intrigue tourne autour d'enjeux spécifiquement liés à la science. Les lecteurs voient ainsi apparaître des technologies ayant souvent plusieurs temps d'avance sur celles qui peuplent leur quotidien.



QU'IL S'AGISSE DES LIEUX DE SCIENCE, DES MACHINES

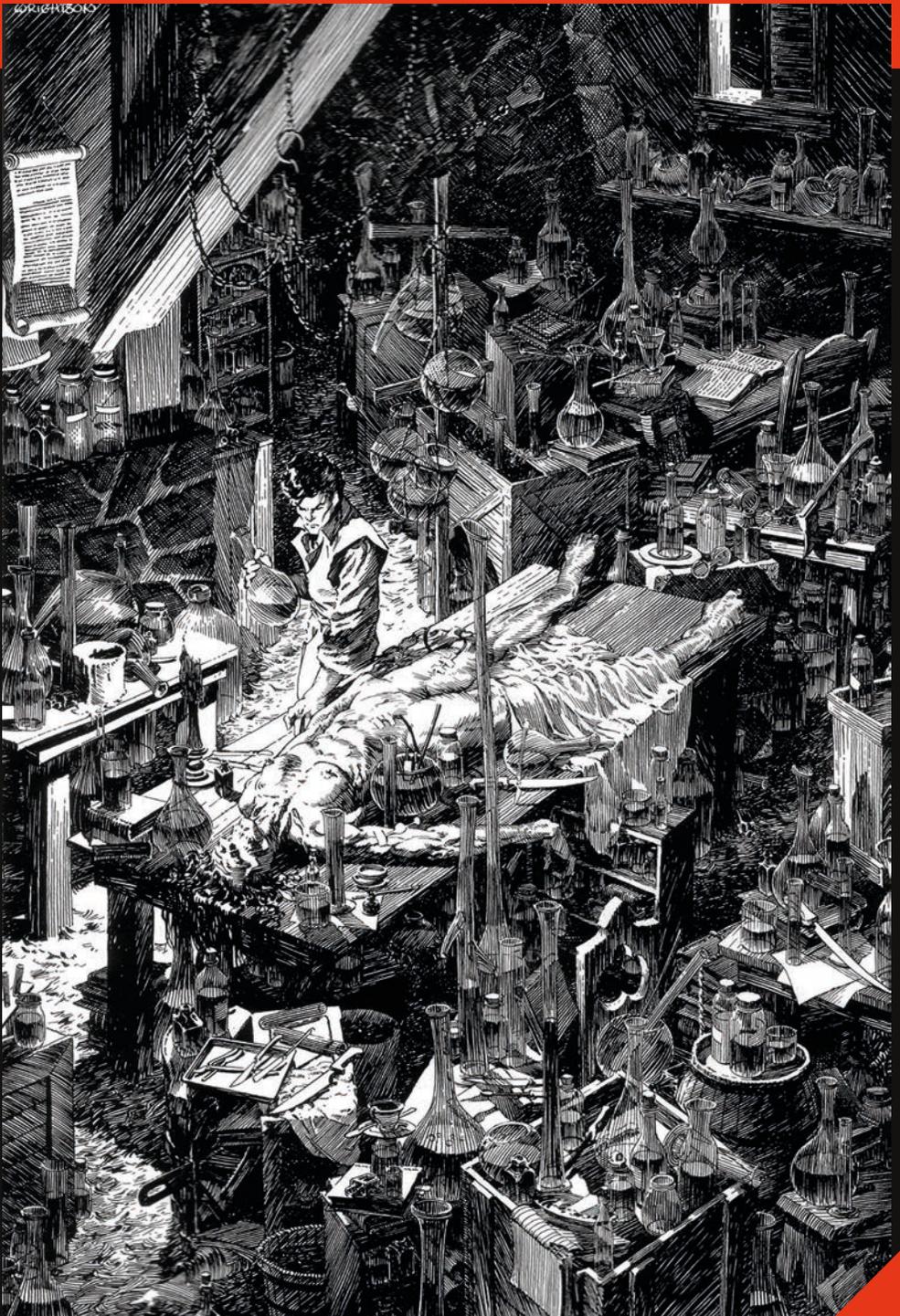
plus ou moins futuristes imaginées ou encore du rôle joué par les intelligences artificielles, les *comic books* alternent entre crainte et fascination. Le progrès scientifique constitue ainsi tout autant une source d'inspiration scénaristique, qu'un sujet de questionnement sur la place laissée à l'humain dans cette course.

RÉTRO-FUTURISTE ?

LE LABORATOIRE REPRÉSENTE GÉNÉRALEMENT LE TEMPLE DU PROGRÈS SCIENTIFIQUE PAR EXCELLENCE. De la *Batcave* (*Batman*) au *Baxter Building* (*Fantastic Four*), ces lieux hébergent toutes les ressources qu'offrent les avancées techniques pour lutter contre les multiples menaces auxquelles doivent faire face les super-héros. Le progrès scientifique est ici clairement envisagé comme un moyen de maintenir l'ordre social.

LE FRANKENSTEIN DE STEVE NILES (SCÉNARISTE) ET BERNIE WRIGHTSON (ILLUSTRATEUR) s'inscrit dans la lignée des nombreuses adaptations du roman de Mary Shelley. Le laboratoire du scientifique, tel qu'il y est représenté, inspire davantage l'inquiétude vis-à-vis d'une science qui deviendrait incontrôlable, qu'une confiance aveugle dans les expérimentations que mène Victor Frankenstein.

L'IMAGINAIRE SCIENTIFIQUE DES COMIC BOOKS est indissociable de la multitude de machines et véhicules futuristes qui en peuplent les histoires. Que ce soit dans *Batman*, les *Fantastic Four* ou *Flash Gordon*, les limites à l'inventivité des artistes résident davantage dans leur imagination que dans un strict respect des lois de la science.



RÉTRO-FUTURISTE ?

LE ROYAUME AFRICAIN DU WAKANDA, DIRIGÉ PAR BLACK PANTHER, représente de loin la société la plus avancée au sein de l'univers Marvel. Ce pays doit sa position avantageuse à d'abondants gisements en vibranium (le métal utilisé pour concevoir le bouclier de Captain America) ainsi qu'à un certain culte du secret. Ici, le progrès scientifique sert avant tout de levier éditorial pour séduire le lectorat afro-américain, en lui proposant des modèles positifs auxquels il puisse s'identifier.

LES AUTEURS DE COMICBOOKS SE SONT TRÈS TÔT EMPARÉ DES INTELLIGENCES ARTIFICIELLES, soit pour créer de nouveaux super-héros soit, au contraire, pour imaginer des menaces toujours plus incontrôlables. La Vision et Ultron en sont une des illustrations les plus marquantes. Ultron, une intelligence artificielle dont l'unique but est de détruire l'Humanité, crée La Vision pour l'aider dans ses plans. La Vision rejoindra finalement les Avengers, trahissant ainsi son créateur, dans une forme de mise en abîme de l'imprévisibilité des conséquences du progrès scientifique.

CONQUÊTE SPATIALE



BIEN AVANT QUE JOHN KENNEDY PROCLAME, en 1962, que les Américains « [choisissent] d'aller sur la Lune », de nombreux personnages de *comic books* ont déjà exploré les moindres recoins de l'univers. Dès le début des années 1950, des auteurs comme Steve Ditko ou Jack Kirby (*Strange Worlds*) laissent ainsi libre cours à leur imagination débridée (tant scénaristique que graphique) en s'appuyant sur les possibilités narratives quasi infinies qu'offrent les aventures de conquêtes spatiales. Des conquêtes dont les invasions par des entités extraterrestres sont le pendant. Les formes diverses prises par cette menace sont d'ailleurs inversement proportionnelles aux connaissances disponibles sur le sujet. Si les motivations géopolitiques des projets de conquêtes spatiales états-unis ne sont pratiquement jamais évoquées dans les *comic books*, la figure de l'envahisseur représente, en revanche, un moyen détourné d'aborder les préoccupations qu'inspirait la puissance soviétique.

CONQUÊTE SPATIALE

LES HISTOIRES NARRÉES DANS L'ANTHOLOGIE SPACE ADVENTURES se déroulent à une époque où la conquête spatiale a depuis longtemps dépassé les limites du système solaire. Publiées dans les années 1950, elles traduisent un appétit et un enthousiasme indéniables de la part des lecteurs de l'époque pour ces sujets. Elles témoignent également de quelque anxiété face aux rencontres peu amicales qui pourraient jalonner ces pérégrinations spatiales.

LA PEUR QUE LA TERRE SOIT ATTAQUÉE PAR DE MÉCHANTS PETITS HOMMES VERTS

constitue l'une des principales trames narratives des histoires de *Weird Science*. En 1962, les cartes à collectionner (*trading cards*) *Mars Attacks* reprennent, sur le registre de l'humour noir, ce thème des visiteurs extraterrestres un rien hostiles. En période de Guerre Froide, que ces monstrueux envahisseurs proviennent de la planète rouge peut aussi être vu comme un moyen d'exorciser d'autres angoisses, davantage géopolitiques...

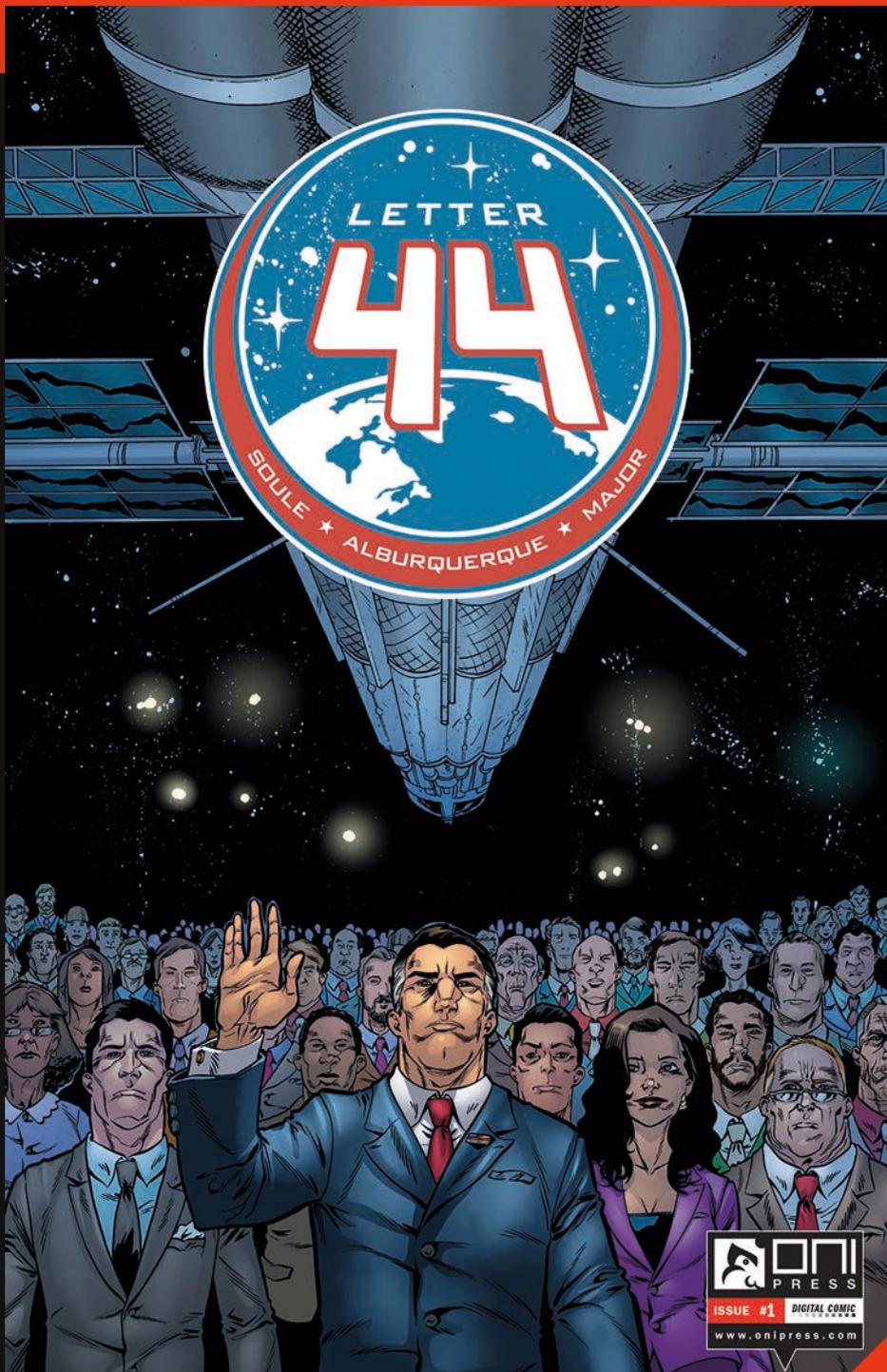
CONQUÊTE SPATIALE

POUR LES PERSONNAGES DES FANTASTIC FOUR, LES CONFINS DE L'ESPACE ET LES ÊTRES EXTRA-TERRESTRES REPRÉSENTENT UNE SORTE DE QUOTIDIEN SUPER-HÉROÏQUE.

Leurs aventures sont jalonnées de confrontations contre les peu sympathiques Skrulls et surtout de luttes homériques contre Galactus, l'entité cosmique qui se nourrit littéralement de planètes. L'univers représente ainsi pour ces super-héros un « terrain de jeu » naturel. L'objectif n'est plus tant d'entamer sa conquête que d'en poursuivre l'exploration.

IL FAUT ATTENDRE LA PUBLICATION D'UN TITRE TEL QUE LETTER 44 POUR LIRE DES HISTOIRES DE CONQUÊTES SPATIALES PLUS « RÉALISTES » DANS LEUR TRAITEMENT. Le

récit alterne entre rencontres du troisième type et intrigues politiques se jouant sur une planète Terre qui, sur bien des points, ressemble beaucoup à la nôtre.



 **oni**
PRESS
ISSUE #1 DIGITAL COMIC
www.onipress.com

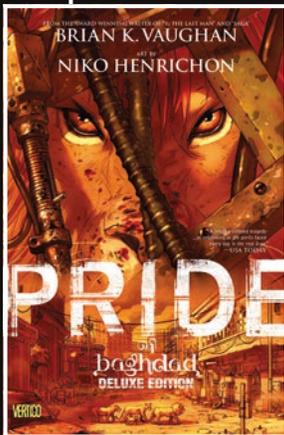
GÉOPOLITIQUE



COMICS & GÉOPOLITIQUE

LES COMICS SONT NÉS DANS LES ANNÉES 30, à mi-chemin entre la crise économique de 1929 et le début de la Seconde Guerre mondiale. Issus, à l'origine, des funny pages des quotidiens, ils sont longtemps restés un support périssable. La culture de l'album ou même de la réimpression mettra plusieurs décennies à s'installer.

Dans le même temps, il faut produire énormément pour alimenter des histoires policières puis, à termes des récits de super-héros. Les jeunes auteurs prennent leurs idées dans les actualités des journaux. Paradoxalement, ce manque de recul apparent fait des comics une littérature très réactive et souvent bien informée. Si les journaux font mention d'une tension quelconque avec un autre pays, les comics ne manqueront pas d'imaginer une véritable parabole.



CONSIDÉRER TOUT CELA COMME ŒUVRE DE PROPAGANDE SERAIT FACILE mais il faut se méfier des apparences. Ces

comics sont le thermomètre de l'humeur de l'Amérique, relayée par des auteurs qui, eux, sont exposés à ce qui se dit dans les médias. Par contre, il y aura effectivement des périodes plus tardives où la propagande est notable, en particulier au moment de la Guerre de Corée ou au plus fort du maccarthisme.

LA SECONDE GUERRE MONDIALE

EN 1938, LES COMICS VOIENT L'APPARITION DE SUPERMAN, qui va populariser les surhommes dans la BD américaine. Si bientôt les canons tonnent en Europe, les auteurs se divisent en deux catégories. Il y a ceux qui pensent que le vieux continent est trop belliqueux et qu'il serait

facile d'arrêter les guerres. Leurs super-héros y vont d'abord la fleur au fusil. Comme Thor (un autre personnage que celui de Marvel) qui défend la France et terrasse l'armée allemande... en

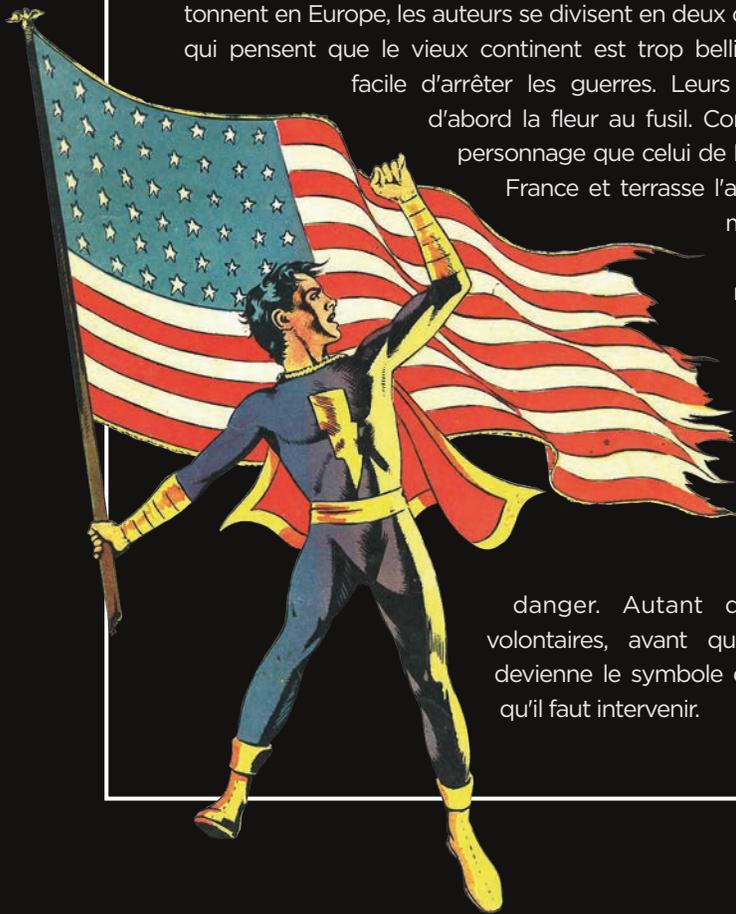
mai 1940. L'Histoire ne

lui donnera pas raison. À l'opposé,

il y a de valeureux aventuriers et aviateurs américains

(le Caporal Collins, le pilote Blackhawk) qui reconnaissent le

danger. Autant de héros engagés volontaires, avant que Captain America devienne le symbole de ceux qui pensent qu'il faut intervenir.



LA SECONDE GUERRE MONDIALE

1938 - SUPERMAN

En 1938 est apparu le tout-puissant Superman. Se pose alors la question de savoir ce qui se passerait s'il se mêlait de la guerre. La réponse semble simple à l'époque : le conflit serait rapidement réglé. Dès Action Comics n°2 (juillet 1938), la guerre est décrite comme artificiellement organisée. Souvent Superman présentera l'idée optimiste que si les Européens se font la guerre c'est par bêtise et que si lui (comprenez l'Amérique) s'en mêlait, ce serait vite réglé. Le 7 février 1940, le très sérieux magazine Look présente même une BD intitulée « Comment Superman gagnerait la guerre ».

1939 - CAPORAL COLLINS

À la fin des années 30, les U.S.A. sont retranchés dans une politique isolationniste. Le Président Roosevelt, privé du soutien du Congrès, ne peut envoyer les forces américaines en Europe. Il a donc cette phrase, « les États-Unis sont neutres, mais personne n'oblige les citoyens à être neutres ». Différents comics vont imaginer les exploits de ces volontaires. Dès décembre 1939, la série Blue Ribbon accueille le Caporal Collins, engagé dans l'armée française. Chaque épisode est une chronique réaliste de ce qui se passe en France. Collins assiste, par exemple, au siège de Dunkerque.



LA SECONDE GUERRE MONDIALE

1940 - CAPTAIN AMERICA COMICS 1

Captain America semble avoir tous les attributs d'une œuvre de propagande. Ce n'est pas le cas. Lancé dans les derniers jours de 1940, le personnage naît de la frustration des auteurs, Joe Simon et Jack Kirby, par rapport à ce qui se passe alors en Europe mais aussi aux États-Unis. Les sympathisants nazis ont pignon sur rue, organisent des meetings de soutien à Hitler. Quand paraît Captain America, il ne souffle pas dans le sens du vent. Dans cette première mouture, l'ennemi juré du héros, Crâne Rouge, n'est d'ailleurs pas allemand mais un fabriquant d'avions américain et collabo des nazis.

1941 - NATIONAL COMICS 18

Le succès de Captain America va générer dans son sillage de nombreux comics où les héros affrontent Hitler et ses sbires. Avec parfois des coïncidences saisissantes. La masse d'histoires produites à l'époque est telle que tous les cas de figure sont envisagés. Dans National Comics n°18, le héros Oncle Sam combat des agresseurs venus de l'Asie qui bombardent Pearl Harbor. Ce numéro paraît cependant plusieurs semaines avant l'attaque effective de l'île par les Japonais. À partir de décembre 1941, la réalité a rattrapé la fiction. Les héros des comics vont personnifier l'effort de guerre.

1942 - WONDER WOMAN

Symbole de cette réorientation, Wonder Woman (lancée quelques semaines avant Pearl Harbor) a d'abord été envisagé par son créateur, William Moulton-Marston, comme une héroïne pacifiste qui veille sur l'aviateur Steve Trevor en se faisant passer pour son inoffensive infirmière. Mais début 1942, la situation politique ayant évolué, Wonder Woman décide de ne plus être infirmière mais de s'engager au sein des services du renseignement militaire. Il apparaîtra alors au fil des numéros que son adversaire, le dieu Mars, est celui qui manipule les puissances de l'Axe et attise les feux de la guerre.

LA GUERRE FROIDE



APRÈS LA SECONDE GUERRE MONDIALE, LES COMICS MARQUENT UN TEMPS D'ARRÊT.

Leurs personnages patriotes sont jugés trop guerriers. L'opinion se lasse. Mais bientôt l'Amérique reconnaît en l'URSS un nouvel adversaire majeur. Les comics reprennent donc le chemin de la guerre, commencent à chasser les espions là où ils les imaginent... mais la guerre de Corée est trop courte pour qu'ils puissent réellement capitaliser. Pire : la croisade anti-communiste, après des débuts hystériques, lasse à son tour une partie du public. Les auteurs sont alors obligés d'effectuer un virage à 360°. Ils vont apprendre à se moquer du maccarthysme avec plus ou moins de facilité. Là où le Fighting American découvrira plus rapidement le second degré, Marvel mène la chasse aux sorcières jusque dans les années 60.

LA GUERRE FROIDE

1953 - CAPTAIN AMERICA: COMMIE SMASHER

En 1940, les comics reflétaient plus l'état d'esprit de la population qu'une volonté délibérée de propagande. Dans les années 50, avec en particulier la Guerre de Corée et, d'une manière générale, la Guerre froide, l'hystérie anti-communiste est à son comble. Captain America est relancé avec le sous-titre *Commie Smasher* (« Briseur de communistes ») et des épisodes ouvertement racistes envers les Coréens, qu'il présente comme des sous-hommes. Son adversaire Crâne Rouge est alors reformulé comme un espion soviétique. Mais cette version radicale de Captain America sera de courte durée.

1961 - CAPTAIN ATOM

Au début des années 60, le monde est au bord de l'apocalypse nucléaire mais ne le sait pas encore. Plus d'un an avant la crise de Cuba, dans *Space Adventures* n°38 (1961), le héros Captain Atom s'inquiète de la proximité d'une troisième guerre mondiale. Le scénariste Joe Gill et le dessinateur Steve Ditko le montrent en train d'appeler à un désarmement bilatéral. Mais il apparaît vite que la guerre semble voulue par une force invisible, venue d'ailleurs. Captain Atom encourage alors les deux blocs à faire la paix et s'unir plutôt contre un hypothétique ennemi extra-terrestre.

1954 - FIGHTING AMERICAN

En 1954, Joe Simon et Jack Kirby, les créateurs de Captain America, créent un nouveau super-héros patriotique, Fighting American, consacré à la lutte contre le communisme. La série est d'abord produite au premier degré. Mais dès le deuxième numéro, les auteurs comme leur public prennent note des dérives du maccarthysme. Du coup, Fighting American est réinventé comme une caricature de « la peur des rouges ». Les adversaires du héros deviennent de plus en plus grotesques et improbables, comme Hotsky Trotski. On s'attaquait aux communistes, on se moque désormais de ceux qui en voient partout.

LA GUERRE FROIDE

1962 - THOR

Dans les premières années de sa carrière, Thor est un héros très anti-communiste. Dans *Journey Into Mystery* n°84 (1962), Il se mesure à l'Exécuteur, le dictateur d'un pays communiste fictif, qui affame la population et refuse qu'elle soit soignée, de manière à ce qu'elle ne puisse pas résister à son idéologie. Bien entendu, le personnage de Marvel va y mettre bon ordre. Le tyran (qui tient autant de Fidel Castro que de Che Guevara) finit abattu par ses propres troupes, qui réalisent que les américains sont leurs vrais amis. L'épisode paraît quelques semaines avant la crise des missiles de Cuba.

1964 - DOOM PATROL

Pendant la Guerre froide, les États-Unis regardent d'un œil inquiet les pays alliés où le parti communiste est légal. Ainsi la Doom Patrol a pour ennemie la Confrérie du Mal dont les membres ont un point commun. Le Brain est le cerveau désincarné d'un savant fou français. Il a créé *via* des expériences un gorille tueur et francophone. L'équipe est complétée par Madame Rouge, une française qui dirige un réseau d'espionnage depuis Paris. La Confrérie du Mal est une représentation caricaturale de l'existence d'un parti communiste en France, telle que perçue par les auteurs de la Doom Patrol.

1965 - AVENGERS

En 1965, *Avengers* n°18, scénarisé par Stan Lee, est marqué par une violente diatribe anti-communiste. Les Avengers s'aventurent dans le pays fictif de Sin-Cong. Ils y affrontent le Commissar, colossal dictateur qui se révèle être un robot (comprenez : une construction des soviétiques ou des chinois). Après sa destruction, Captain America s'exclame « Soyez toujours sur vos gardes ! Leur but n'est rien d'autre que la domination globale et l'asservissement mondial ! Seules la vigilance et la dévotion à la liberté peuvent les arrêter ! Et souvenez-vous que les Avengers feront leur devoir ! ».



A Fawcett Publication

NO. 139
DECEMBER

Captain Marvel

ADVENTURES

10¢



**CAPTAIN
MARVEL**
Battles THE VICIOUS
**RED
CRUSHER**

LE VIRAGE VIETNAMISIEN

AU DÉBUT DES ANNÉES 60, TABLANT QU'UNE NOUVELLE GUERRE EN ASIE EST IMMINENTE, BEAUCOUP D'ÉDITEURS S'ENGOUFFRENT DANS LA BRÈCHE.

On imagine même un Super-Green Beret, sorte de parodie militarisée de Superman. Mais le jeune public ne suit pas cette guerre. Bien au contraire, au fil des mois, les manifestations se multiplient. Les éditeurs de comics repensent alors leur approche. Des héros autrefois guerriers vont prendre soin de regarder le Vietnam de manière assez critique, en renvoyant dos à dos les forces en présence.

À MESURE QU'ON AVANCE DANS LES ANNÉES 60 ET APRÈS QUELQUES PERCÉES BELLIQUEUSES,

on installe l'idée que le vrai héroïsme est de ne surtout pas se mêler de cette guerre. Le fait qu'en fin de compte Superman affronte un super-G.I. sonne comme un aveu, un signe de cette inversion.



IRON MAN

MARVEL COMICS GROUP

APPROVED
BY THE
COMICS
CODE
AUTHORITY

25¢
78
SEPT
02454

THE INVINCIBLE



IRON MAN

VENGEANCE
in **VIET NAM!**

AN AVENGER EXPOSED!
LEARN THE SOUL-SEARING
SECRET HIDDEN IN
IRON MAN'S **PAST!**

MY
CHEST-PLATE
DESTROYED--
--MY
TRANSISTOR'S
LOSING
POWER--

--I'M
**DONE
FOR!**



LE VIRAGE VIETAMIEN

1963 - IRON MAN

Après avoir connu un énorme succès avec Captain America pendant la Seconde Guerre mondiale, les éditions Marvel se reformulent au début des années 60 en tablant sur un inexorable conflit en Asie. Tales of Suspense n°39 (1963), premier épisode d'Iron Man, montre l'industriel Tony Stark comme un valeureux constructeur d'armes américain, prisonnier des vietnamiens. Mais à la différence des années 40, la jeunesse américaine va vite montrer qu'elle est contre le conflit au Vietnam. Marvel reflète alors au fil des mois l'évolution des choses. Tony Stark finira par renoncer à fabriquer des armes et se demandera même le pourquoi de cette guerre.

1965 - THOR

Dans Journey into Mystery n°117 (1965) Thor se retrouve au Vietnam. Il y constate le fanatisme d'un Viêt-Cong nommé Hu-Tak. Ce dernier est tellement radicalisé qu'il abat sans sourciller ses propres parents. Mais il finit par réaliser l'horreur de ses propres actions. Il permet alors à Thor de sauver sa sœur. Après un monologue où il explique comment c'est le communisme qui a fait de lui un fou, Hu-Tak se suicide en faisant exploser la base militaire qu'il supervisait. Son ultime volonté : que le communisme puisse un jour disparaître de la surface de la Terre et de la mémoire de l'humanité !



JOURNEY INTO MYSTERY WITH



IND.

THE MIGHTY

THOR

MARVEL
COMICS
GROUP 12¢

117
JUNE

THE MOST
POWERFUL
AVENGER
OF ALL TIME
THUNDERS...

'INTO THE BLAZE OF BATTLE!'



MIGHTIER
THAN EVER
BEFORE!

LE VIRAGE VIETNAMIEN

1969 - SUPERMAN

Dans Superman n°216 (1969), le surhomme reçoit des lettres d'américains qui s'étonnent qu'il n'intervienne pas au Vietnam. Il n'en faut pas plus pour qu'il s'engage dans l'armée. Bientôt, il affronte un géant Viêt-Cong (surnommé de façon peu subtile) King Cong. Au bout du compte, Superman découvre que le géant en question est en fait un valeureux G.I. américain que les forces ennemies ont capturé et transformé en monstre. Le héros lui rend alors son humanité. Ou comment expliquer sur le plan symbolique que les éventuelles brebis galeuses chez les G.I. sont aussi imputables au camp Viêt-Cong.

1970 - CAPTAIN AMERICA

Marvel, ayant constaté que le conflit au Vietnam n'est pas du tout populaire auprès de la jeunesse, s'éloigne de la question. Mais en 1970, dans Captain America n°125, le héros patriote s'y aventure, pour y sauver un pacifiste internationalement reconnu. En cours de route, il s'avère que l'homme a été enlevé par le Mandarin, un super-vilain chinois. De manière induite, le Mandarin n'est pas que responsable de la disparition, mais aussi du conflit général. Captain America quitte le pays en espérant que les deux camps, débarrassés de l'influence du chinois, vont à nouveau pouvoir négocier la paix.

LE VIRAGE VIETNAMIEN

1972 - AMAZING SPIDER-MAN

Une version de moins en moins pro-US du conflit : quelques années plus tôt Flash Thompson, l'un des amis de Peter Parker, était parti à l'armée et au Vietnam pratiquement la fleur au fusil. Mais dans Amazing Spider-Man n°108 (1972), l'ami de Flash raconte une toute autres histoire. Il revient traumatisé, après avoir tenté de sauver des bombardements un paisible village vietnamien. Peine perdue : insensible à ses avertissements, l'armée américaine a totalement rasé la zone et massacré des civils qui n'avaient rien de menaçant. Flash Thompson restera marqué et sombrera dans l'alcoolisme.



LA DÉTENTE ?

AVEC LE REGARD CRITIQUE SUR LE VIETNAM PUIS LE SCANDALE DU WATERGATE, qui mènera à la démission du président Richard Nixon, l'opinion américaine n'accorde plus une confiance aveugle à ses propres institutions.

LA PREMIÈRE GÉNÉRATION DES AUTEURS DE COMICS PART À LA RETRAITE, remplacée par des auteurs en âge de faire leur service

militaire. On discute ouvertement de ce qui fait le Bien et le Mal au niveau politique. L'Amérique n'a plus forcément le beau rôle. Et dans ces conditions, le soviétique n'est plus forcément un ennemi. Le regard

des comics s'internationalise à mesure que les rangs d'équipes comme les X-Men ou les Teen Titans accueillent des personnages venus d'autres horizons. Même Fidel Castro est alors représenté sous un jour bonhomme, devenant presque le beau-père d'un super-héros.



40¢



124

AUG

02461

MARVEL® COMICS GROUP



© 1979 MARVEL COMICS GROUP

THE UNCANNY

X-MEN™



DON'T YOU UNDERSTAND, **COLOSSUS?** WE'RE YOUR FRIENDS!



HE WAS ONE OF THE X-MEN--
NOW, HE'S THE **POWER-MAD**
PROLETARIAN!

LA DÉTENTE ?

1971 - AVENGERS

Publiée entre juin 1971 et mars 1972, Kree-Skrull War est une transposition science-fictionnelle de la Guerre froide. Les Avengers (et par extension la Terre entière) se retrouvent coincés au centre d'un conflit intergalactique qui oppose les Skrulls (extra-terrestres qui représentent à un certain niveau la peur du communisme) et les Kree (une race ultra-militarisée, qui, dans le contexte de 1971, renvoie plus vers la présence américaine au Vietnam). Les super-héros établissent que la seule solution est de figer sur place les deux armées. La Guerre froide est préférable à une vraie guerre.

1974 - CAPTAIN AMERICA

Après la débâcle américaine au Vietnam mais aussi le scandale du Watergate, qui mène à la démission du président Nixon, les Américains sont désabusés. C'est vers l'intérieur que se tournent leurs critiques. En 1974, Captain America affronte alors les conspirateurs de l'Empire Secret, qui préparent un coup d'état. Leur leader se réfugie à la Maison Blanche et, de façon induite, Captain America découvre qu'il s'agit du président lui-même (comprenez : Nixon) qui se suicide devant lui. Dégoûté de l'Amérique qu'il représente, le héros renonce alors à son costume patriotique pendant quelques temps.

CAPT. AMERICA

MARVEL COMICS GROUP



25¢

175
JULY

02453



CAPTAIN AMERICA

AND

THE FALCON



SHOWDOWN
--IN THE SHADOW OF
THE WHITE HOUSE!

STAR-SPANGLED
DOG! YOU'VE
SMASHED THE
SECRET EMPIRE--
PULVERIZED
MOONSTONE--

BUT NOW
YOU FACE THE
DEADLIEST
**MAN-
MENACE**
OF ALL!!



LA DÉTENTE ?

1975 - X-MEN

Dans les années 60, l'énorme majorité des personnages soviétiques étaient des espions et des assassins. Parmi eux, quelques rares transfuges comme Black Widow seront pardonnés après avoir renoncé à leur idéologie. Mais en 1975 la refonte des X-Men voit apparaître le mutant Colossus, alias Pyotr Nikolayevich Rasputin, un fermier travaillant dans un kolkhoze sibérien. Le héros montre que tous les soviétiques ne sont pas l'incarnation du Mal. Par la suite, les héros russes se multiplient (Negative Woman dans la Doom Patrol, Darkstar chez les Champions, Red Guardian chez les Defenders).

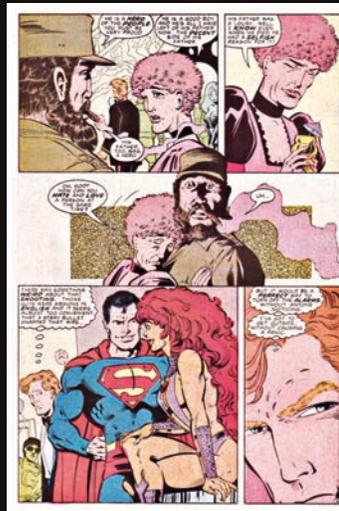
1982 - NEW TEEN TITANS

Red Star (l'Étoile Rouge) est à l'origine un personnage soviétique créé en 1968 dans les aventures des Teen Titans. Il y apparaissait comme un soviétique zélé et incapable de sortir du dogme, malgré les efforts des héros américains. En 1982, dans New Teen Titans n°18, c'est le même scénariste, Marv Wolfman, qui inverse la situation. Red Star devient un héros tragique, dont la fiancée est mourante, tandis que l'un des héros américains, Kid Flash (Wally West), est incapable de voir au-delà de ses préjugés envers le soviétique. Au fil du temps, Red Star deviendra un membre officiel des Teen Titans.

LA DÉTENTE ?

1988 - FLASH

En 1988, Wally West, le Kid Flash peu tolérant de 1982, est devenu un Flash adulte qui résiste à une invasion extra-terrestre de la Terre. Le plan des envahisseurs suppose de remplacer Fidel Castro par un imposteur et de renverser le régime communiste à Cuba. Flash va donc sauver le vrai Castro et laisser les choses en place. En signe de reconnaissance, Castro organise alors l'anniversaire du héros américain, qui est cependant passablement surpris quand il remarque que le leader cubain et sa propre mère se rapprochent sur un plan romantique. On n'est clairement plus dans la Guerre froide !



MOYEN-ORIENT

LONGTEMPS OBSÉDÉS PAR L'IMMINENCE D'UNE GUERRE NUCLÉAIRE USA/URSS, LES COMICS S'OUVRENT À NOUVEAU AU RESTE DU MONDE ALORS QUE CETTE PERSPECTIVE S'ÉLOIGNE. Dans le même temps des

événements comme la révolution iranienne, des prises d'otages et des attentats liés au Moyen-Orient réinscrivent cette région dans les préoccupations des héros, coincés entre deux positions :

- intervenir, c'est replonger dans une situation proche du Vietnam (ce qui sera d'ailleurs exprimé plus clairement au cinéma)
- et, inversement, comment laisser-faire ?

MAIS À MESURE QUE L'ON SE RAPPROCHE DE L'INVASION DU Koweït, les personnages

se découvrent des ennemis nouveaux, fanatiques et tyranniques. Il faudra intervenir... quitte à montrer les travers de ces interventions. Est-ce qu'intervenir c'est avoir les clefs de la paix ? Les comics ne tranchent pas.





NOW ISN'T THIS TOUCHING!

MY OLD PALS, SUPERMAN AND BATMAN, HAVE COME TO CONGRATULATE ME!

IT'S TRUE, GUYS. I'M THE NEW IRANIAN AMBASSADOR TO THE U.N.!

EAT YOUR HEARTS OUT.

TO BE CONCLUDED!

MOYEN-ORIENT

1981 - INCREDIBLE HULK

En 1981, dans Incredible Hulk n°235 (par Bill Mantlo et Sal Buscema) le monstre vert arrive en Israël et devient l'ami d'un jeune garçon arabe qui est tué quelques cases plus tard par un attentat terroriste. Arrive la super-héroïne israélienne Sabra, créée pour l'occasion qui est pleine de préjugés. Hulk renvoi alors dos à dos les protagonistes du conflit israélo-palestinien, expliquant que le garçon est mort parce que les deux camps sont incapables de partager un même pays. Sabra réalise qu'elle et ses ennemis ne pensent qu'à la guerre et pas assez aux victimes.

1987 - ADVENTURES OF SUPERMAN

Bien avant l'invasion du Koweït par l'Irak et la première Guerre du Golfe, le scénariste Marv Wolfman introduit dès 1985 dans l'univers de DC Comics la nation fictive du Qurac. Cet avatar de l'Irak est dirigé par le Président Hurrambi Marlo, devenant graduellement un sosie en tous points de Saddam Hussein. Marlo/Husseïn, identifié comme un sponsor du terrorisme radical et cherchant à créer des armes de destruction massives, s'attire le courroux de Superman qui attaque le pays en 1987 (Adventures of Superman n°427). Au fil des ans et des comics, Marlo est renversé et capturé par la Suicide Squad.

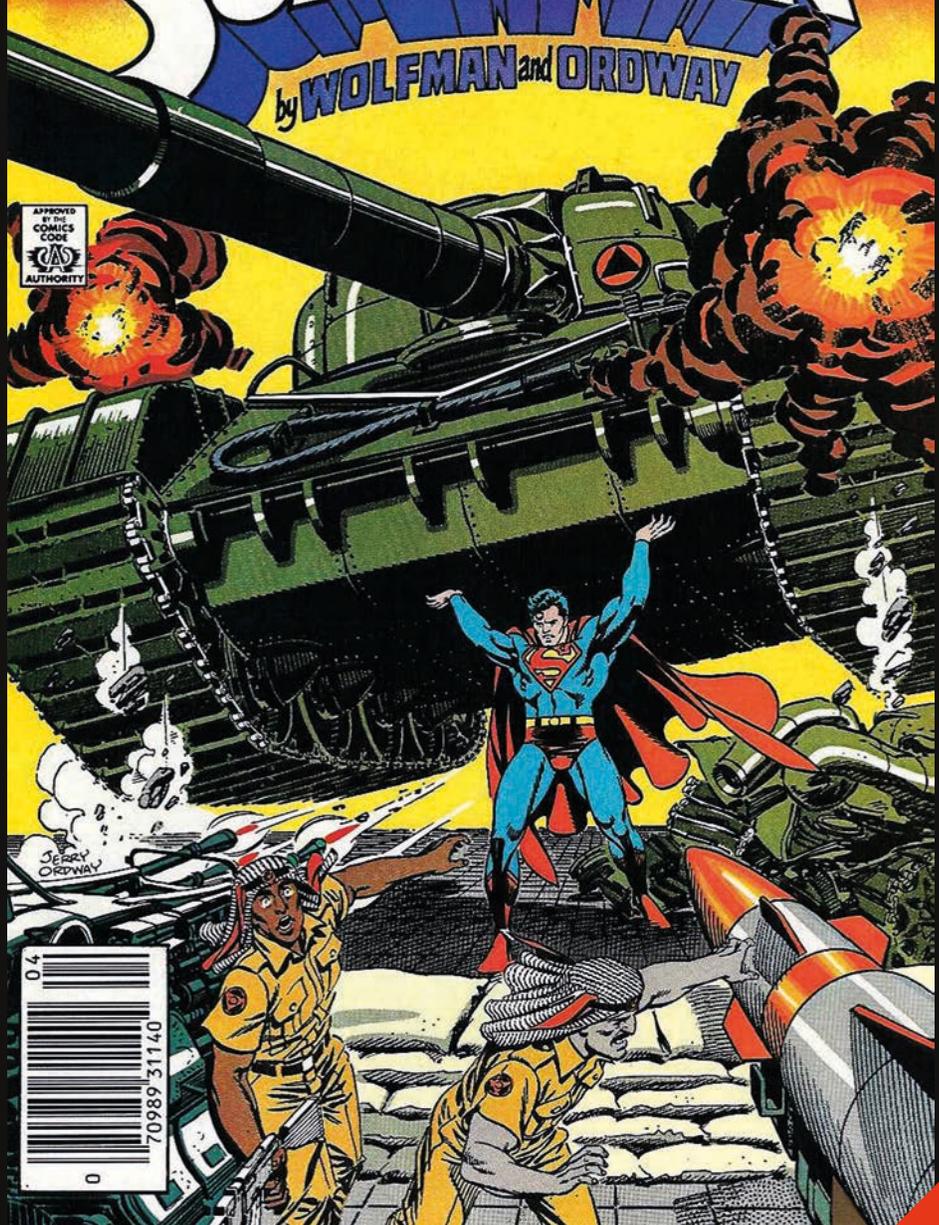


75¢
427
APR. 87

THE ADVENTURES OF SUPERMAN

by WOLFMAN and ORDWAY

APPROVED BY THE COMICS CODE AUTHORITY



JERRY ORDWAY



MOYEN-ORIENT

1988 - BATMAN

Dans Batman n°428 (1988), le Joker, pire ennemi de Batman, vient de tenter de vendre une arme nucléaire à des terroristes basés au Liban. Il se voit ensuite offrir le poste d'ambassadeur de l'Iran auprès de l'ONU par l'ayatollah Khomeini en personne. Devenu de ce fait représentant diplomatique, le Joker est au-delà de toute poursuite. Superman prévient alors Batman qu'il ne peut plus s'attaquer à son adversaire sous peine d'une crise internationale. Il s'agit d'une manigance des iraniens et du Joker pour assassiner tous les diplomates de l'ONU. Mais les super-héros empêcheront de peu l'attentat.

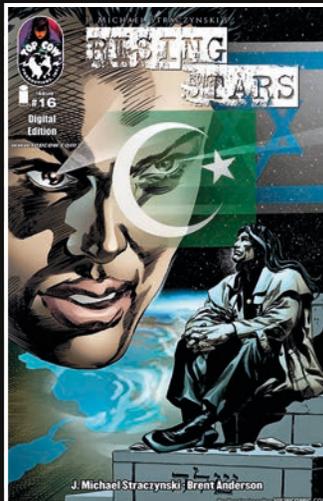
1992 - YOUNGBLOOD

Dans Youngblood n°1 (1992), l'équipe de super-héros est sur la piste d'un leader politique nommé Hassan Kussein, qui a pris le pouvoir dans les territoires occupés par Israël. Rob Liefeld et Hank Kanalz compriment ainsi l'invasion du Koweït et la question palestinienne en une seule situation composite, incarnée par un véritable clone de Saddam Hussein. La réponse des super-héros américains, sponsorisés par leur gouvernement, est d'intervenir pour déposer Kussein. L'un des membres de Youngblood tue Kussein et les USA décident alors de parler d'un suicide, l'épisode se voulant critique.

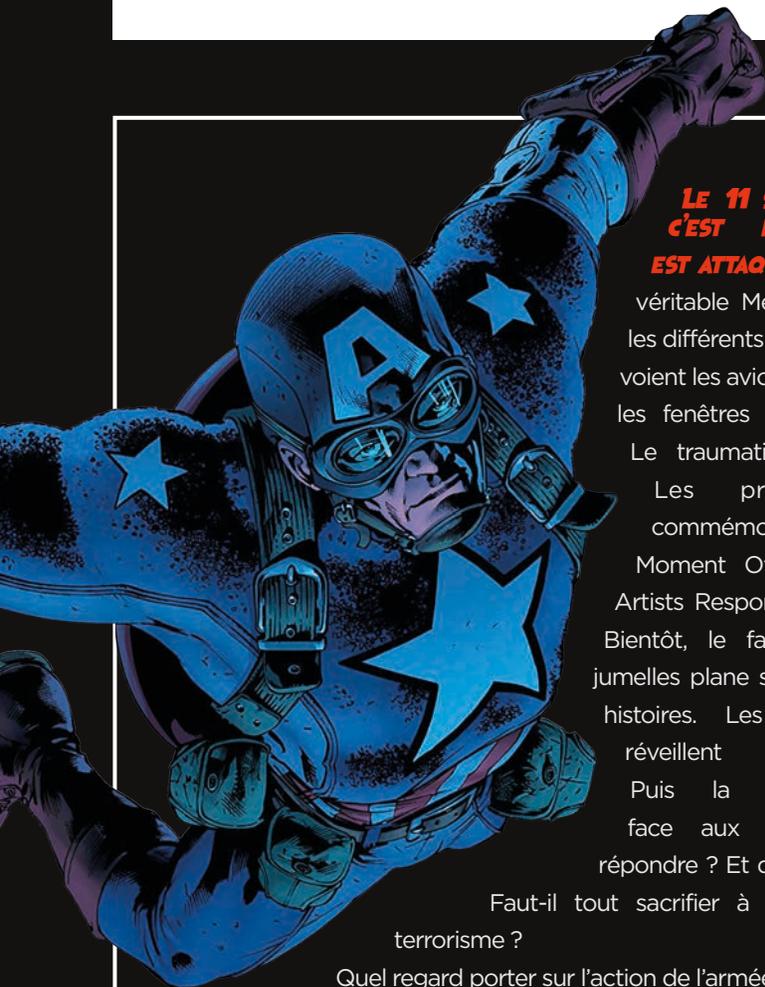
MOYEN-ORIENT

2001 - RISING STARS

La série *Rising Stars* raconte comment une poignée d'êtres spéciaux, irradiés par une comète, s'affrontent à travers le monde et bousculent l'équilibre géopolitique. Dans le seizième épisode de la série, scénarisée par Joseph Michael Straczynski et dessinée par Brent Anderson, le héros Poet se rend en Israël et y constate, des deux côtés, des éléments fanatiques. Poet utilise alors ses pouvoirs pour rendre toutes les terres fertiles, convaincu que si les deux camps ont de quoi manger, la paix suivra. Une idée naïve et datée de septembre 2001, les auteurs étant loin de se douter du contexte de la publication.



L'APRÈS 9/11



LE 11 SEPTEMBRE 2001, C'EST L'AMÉRIQUE QUI EST ATTAQUÉE. À New York,

véritable Mecque des comics, les différents éditeurs de comics voient les avions s'écraser depuis les fenêtres de leurs bureaux. Le traumatisme est énorme.

Les premiers comics commémoratifs, tels A Moment Of Silence ou 9-11: Artists Respond ne tardent pas. Bientôt, le fantôme des tours jumelles plane sur de nombreuses histoires. Les super-héros se réveillent dans l'émotion. Puis la stupéfaction fait face aux questions. Faut-il répondre ? Et de quelle manière ?

Faut-il tout sacrifier à la lutte contre le terrorisme ?

Quel regard porter sur l'action de l'armée américaine ?

Dans ce contexte des personnages tels que Captain America ne seront pas toujours du côté attendu.



...I WOULD
HAVE BEEN HERE
IN TIME TO STOP THE
FIRST PLANE.

**NEXT: STATE OF
EMERGENCY**

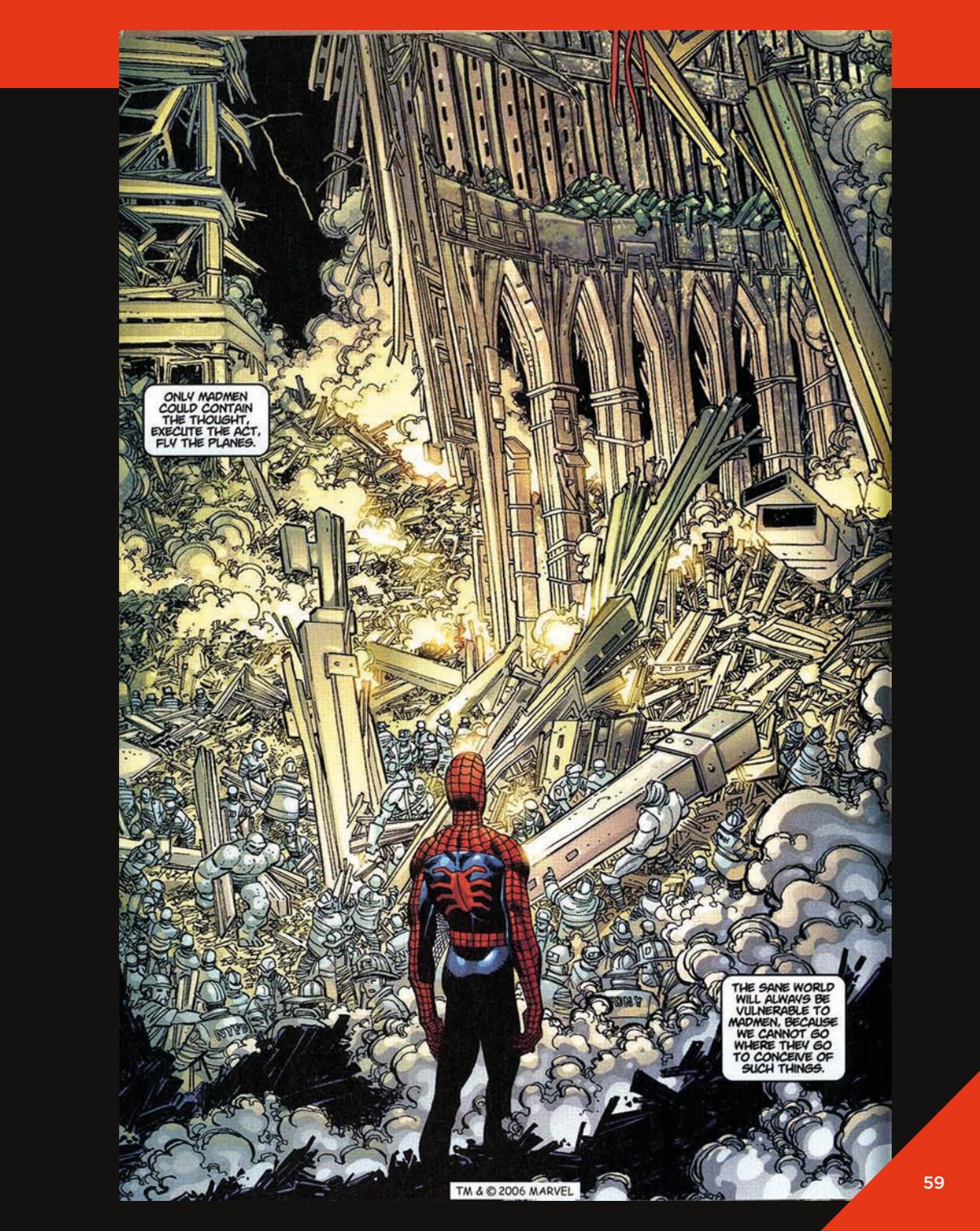
L'APRÈS 9/11

2001 - AMAZING SPIDER-MAN

Amazing Spider-Man n°36 (2001) est publié quelques semaines après les événements du 9/11. Dans un épisode signé J. M. Straczynski et John Romita Jr., Spider-Man, super-héros profondément new-yorkais, découvre les ruines des tours jumelles. Assemblés autour de lui, d'autres héros et criminels de Marvel tentent de dégager les décombres à la recherche de victimes. Même le terrible Docteur Fatalis, pourtant d'habitude présenté comme un tyran européen, est en pleurs devant un acte jugé si inhumain. Spider-Man explique que les vrais héros étaient les pompiers et infirmiers présents dans les tours.

2002 - CAPTAIN AMERICA: MARVEL KNIGHTS

La série Captain America : Marvel Knights, lancée en juin 2002, intègre les événements du 11 septembre 2001. On découvre Steve Rogers (Captain America en civil) parmi les bénévoles dans les décombres du World Trade Center. Le gouvernement, personnifié par Nick Fury, veut expédier le héros pour faire la guerre en Afghanistan. Mais celui-ci refuse, expliquant que les gens qui ont besoin de lui sont en Amérique. Il prend soin alors de protéger les citoyens d'ascendance arabe contre les fanatiques qui veulent leur faire payer, à tort, les attentats. Nous valons mieux que ça, explique le héros.

A full-page comic book illustration showing Spider-Man from behind, standing in a massive, chaotic pile of rubble. The scene is a destroyed cathedral with Gothic arches and columns. Debris is everywhere, including wooden beams, stone fragments, and twisted metal. In the background, a large fire burns brightly, casting a yellow glow over the scene. Numerous firefighters in full gear are scattered throughout the wreckage, some holding hoses. The overall atmosphere is one of devastation and the aftermath of a major disaster.

ONLY MADMEN
COULD CONTAIN
THE THOUGHT,
EXECUTE THE ACT,
FLY THE PLANES.

THE SANE WORLD
WILL ALWAYS BE
VULNERABLE TO
MADMEN, BECAUSE
WE CANNOT GO
WHERE THEY GO
TO CONCEIVE OF
SUCH THINGS.

L'APRÈS 9/11

2002 - NEW X-MEN

Un an après les attentats de 2001, alors que les États-Unis et leurs alliés sont déjà présents en Afghanistan, le scénariste écossais Grant Morrison (alors en charge de l'écriture des X-Men) a l'idée de créer une mutante afghane. Il s'agit de refléter l'actualité, tout comme l'arrivée de Colossus dans l'équipe faisait écho à la détente USA/URSS. Sooraya Qadir (nom de code Dust) est donc une mutante musulmane qui peut se transformer en sable mais qui, sous sa forme humaine, porte le niqab. Puis elle accompagne les X-Men en Amérique et est restée depuis un membre de l'équipe.

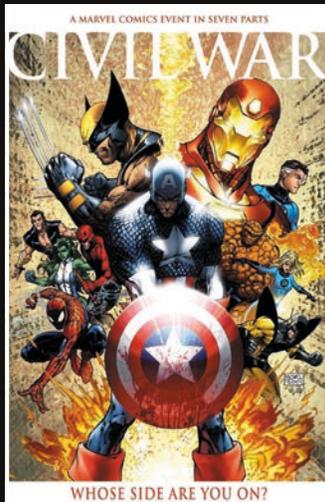
2003 - IRON MAN

Dans Iron Man n°72 (2003), Tony Stark est nommé Secrétaire à la Défense et prend en charge la présence armée américaine à travers le monde, redevenant au passage fabricant d'armes (pour la première fois depuis la guerre au Vietnam. Dans le contexte post-2001, il s'agit de refaire d'Iron Man un personnage axé sur la guerre (au Moyen-Orient) et un ennemi du terrorisme. À la base, Stark n'accepte ce poste que pour être le garant moral de l'usage de ses armes, par rapport à des militaires trop va-t'en guerre. Mais ce tournant va imposer l'image d'un héros désormais très conservateur et offensif.

L'APRÈS 9/11

2006 - CIVIL WAR

Débutée en juillet 2006, Civil War est au premier degré une guerre opposant les super-héros Marvel, organisée par le scénariste Mark Millar et le dessinateur Steve McNiven. Au second plan, cependant, il s'agit de tout autre chose. Traumatisé par une catastrophe, Iron Man (personnifiant une partie conservatrice de l'Amérique) devient partisan du « tout sécuritaire », au mépris des libertés individuelles. En face, Captain America incarne un camp plus humaniste et respectueux du citoyen. La saga est clairement une parabole critique de la réaction de l'Amérique de G.W. Bush après le 11 septembre 2001.



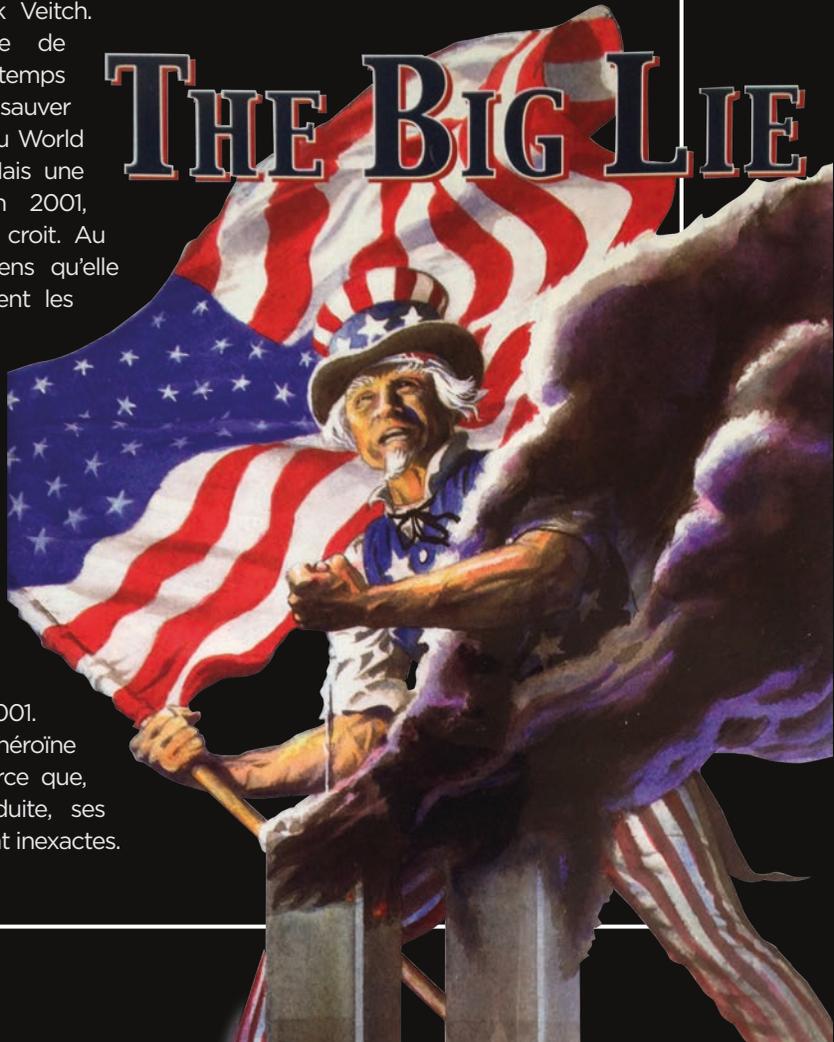
L'APRÈS 9/11

2011 - THE BIG LIE

Septembre 2011. C'est exactement dix ans après les attentats en Amérique que paraît *The Big Lie* (Le Grand Mensonge) du scénariste/ dessinateur Rick Veitch.

Une américaine de 2011 remonte le temps pour essayer de sauver les occupants du World Trade Center. Mais une fois arrivée en 2001, personne ne la croit. Au contraire, les gens qu'elle rencontre pointent les incohérences de ce qu'elle affirme. *The Big Lie* est une fable qui utilise la fiction pour mieux critiquer la version officielle des événements survenus en 2001. Au final, l'héroïne n'arrête rien parce que, de manière induite, ses informations sont inexactes.

THE BIG LIE

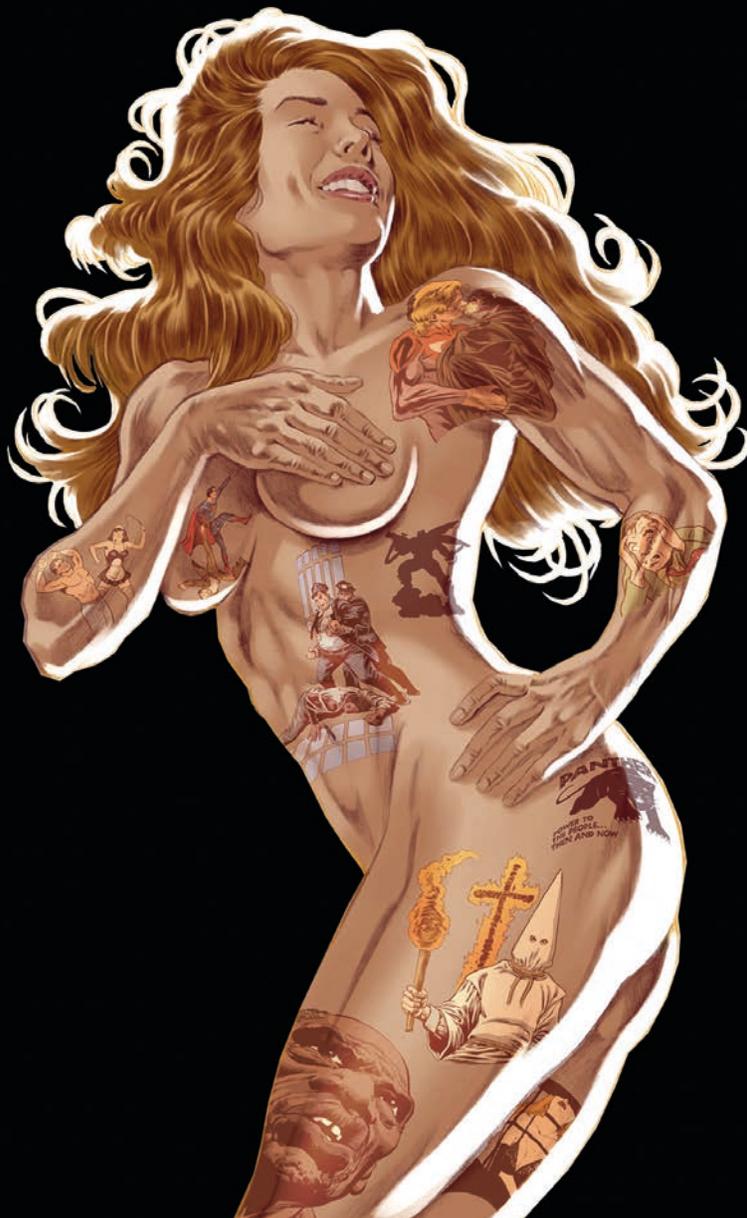


L'APRÈS 9/11

2011 - SAVAGE DRAGON

Dans *Savage Dragon*, le scénariste/dessinateur Erik Larsen procède régulièrement à une mise en abyme des clichés politiques. Après avoir montré Barack Obama cassant la figure de Ben Laden sur la couverture du n°145, il va plus loin avec le n°177 (2011), publié après la mort du leader terroriste. Le cadavre de Ben Laden, jeté à la mer, est réanimé par les radiations. Devenu un monstre géant, il s'attaque donc à l'Amérique et le héros, Dragon, doit de nouveau le détruire. Attention, avec Erik Larsen, on est dans la caricature mais on est dans le même temps très loin d'un message au premier degré.





Valeurs

Crédits : Michel Montheillet, Stefania Aquaro, Merci à Laetitia Debaïffe, Jon Lankry & Fanny Hurtrell
Tatouages d'après les dessins de Joe Shuster, Neal Adams & Dick Giordano, John Romita, Frank Miller, Brian
Bolland, Howard Chaykin - © DC Comics, © Disney / Marvel

VALEURS



COMICS & VALEURS

DE L'ENTRE-DEUX-GUERRES au début du XXI^e siècle, les *comics* permettent de retracer l'évolution d'un certain nombre de valeurs et de débats au cœur de notre perception des États-Unis, que ceux-ci portent sur les

individus (relations hommes/femmes, communautés raciales, culte du corps) ou les débats socio-politiques (du New Deal des années 30 au reaganisme des années 80 et son héritage).



LES COMICS

constituent depuis toujours une caisse de résonance de la société étatsunienne dans la mesure où ils véhiculent des représentations collectives qui « font vrai » dans des récits super-héroïques plus prompts à l'hyperbole qu'au réalisme. Comme la télévision ou le cinéma - en fait comme tout média -

les *comics* permettent de saisir sur le vif une multiplicité de détails,

d'indices et de représentations qui constituent autant de clés d'accès aux « mœurs » et, plus largement, aux visions du monde des individus (dessinateurs, scénaristes, éditeurs) qui les produisent et les diffusent au fil du temps.

THOR
15¢ 171
CC DEC

THE MIGHTY

THOR

APPROVED
BY THE
COMICS
CODE
AUTHORITY



MARVEL
COMICS
GROUP



THE WRATH OF THE WRECKER!

CULTE DU CORPS

DÈS LES ANNÉES 30, les super-héros, suivant en cela le précurseur que fut Tarzan, se déploient dans un régime visuel où des corps faussement nus affleurent sous des collants soulignant les formes anatomiques, qu'elles soient masculines ou féminines. Les corps super-héroïques ont pour particularité d'être la plupart du temps en mouvement, en tension, en effort, tels ceux des statues grecques, des athlètes, des acrobates ou des culturistes. Médiateurs d'action et de mouvement, ce sont simultanément pour le lecteur des supports de désir (mimétique, hétérosexuel ou homosexuel).

VISUELLEMENT, ce sont des constructions issues du « regard masculin » dominant dans les sociétés occidentales, où les corps d'homme sont valorisés relativement à leur masse musculaire et les corps de femme à leur mensurations.



CULTE DU CORPS

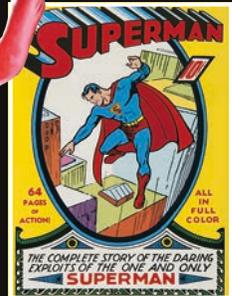
L'INVRAISEMBLANCE des anatomies est un des reproches le plus souvent formulés à l'encontre des dessinateurs de *comic books*. Ceux-ci perpétuent en fait certains tics graphiques de Jack Kirby, qui fut à l'origine de la grammaire visuelle des personnages aux musculatures physiologiquement fantaisistes. Cette tendance atteignit son comble dans les années 1990, où les dessinateurs de la maison Image (Jim Lee, Rob Liefeld, Erik Larsen, Whilce Portacio) devinrent des stars en pratiquant des styles graphiques fondés sur des proportions anatomiques masculines et féminines échappant à toute vraisemblance.



NEW DEAL

APPARU DANS ACTION COMICS N° 1

au printemps 1938 dans un pays qui peinait à se remettre de la Dépression des années 30, Superman fut le premier super-héros dont le nom fut identifié à un *comic book*. Imaginé par deux jeunes juifs de Cleveland, il était un redresseur de torts pur et dur, secourant la veuve, l'orphelin, l'ouvrier et malmenant les capitalistes exploiters du peuple, « plus rapide qu'une balle de fusil, plus puissant qu'une locomotive, capable de sauter par-dessus les gratte-ciel », comme le claironnait le slogan publicitaire de l'époque. « L'homme d'acier », par ailleurs timide journaliste dans le civil, était un pur produit du New Deal, projet politique réformiste cherchant à corriger les dérives ultralibérales des années 20 et promouvoir la grandeur intérieure des hommes ordinaires.



No. 1

JUNE, 1938

ACTION COMICS

10¢



RELATIONS HOMMES-FEMMES

EN DÉPIT D'EXCEPTIONS CONFIRMANT LA RÈGLE (la plus célèbre étant Wonder Woman), la vision conservatrice des relations entre les sexes typique de la classe moyenne américaine a longtemps imprégné les récits de super-héros. Si la multiplication des super-héroïnes constitua

un progrès au détour des années 60, celles-ci étaient souvent mises à contribution comme de jolies potiches dotées de pouvoirs surhumains nettement moins spectaculaires que ceux de leurs coreligionnaires mâles. Chez Marvel, l'invisibilité de Sue Storm, seule membre féminine des *Quatre Fantastiques*, ou la capacité de la Guêpe à prendre la taille d'un insecte et à bourdonner autour des méchants traduisaient une idéologie machiste où les femmes avaient vocation à rester discrètes et laisser les hommes mener le monde.



RELATIONS HOMMES-FEMMES

LA VISIBILITÉ ACCRUE DES MOUVEMENTS FÉMINISTES

à partir de la fin des années 60 incita les maisons d'édition à créer des super-héroïnes plus spectaculaires

(la Valkyrie chez Marvel) et à

en faire évoluer d'autres

vers des féminités plus

actives, telle la Veuve

noire : cette espionne

soviétique apparue en

1964 sous les

traits d'une « femme fatale » passa à l'Ouest en

1966 et prit en 1970 l'aspect d'une gymnaste

sexy bondissante combattant le crime

aux côtés des Avengers et Daredevil

notamment. Le revers de cette

évolution est l'incapacité apparente

des créateurs à se départir des codes

sexistes du regard masculin.



RELATIONS RACIALES

SI LES INDIENS ONT SOUVENT ÉTÉ (MAL) REPRÉSENTÉS

dans les divers avatars du western, les Noirs, même libérés de l'esclavage après la Guerre de Sécession, ont subi dans la culture populaire des formes de marginalisation faisant écho à la ségrégation raciale. Celle-ci commença à se fissurer seulement dans les années 60 et c'est pour répondre aux attentes du public jeune, progressiste et éduqué qui contribuait à la popularité croissante de Marvel qu'apparurent au printemps



1966 quelques personnages secondaires noirs. Le plus marquant fut le superhéros masqué Black Panther, prince africain à la fois exotique et, surtout, « acceptable » dans les États du Sud où de nombreux lecteurs blancs étaient à l'époque encore susceptibles de mal réagir au concept d'un afro-américain doté de pouvoirs surhumains.

RELATIONS RACIALES

PENDANT LES ANNÉES SUIVANTES,

Marvel multiplia les seconds rôles afro-américain (tels le scientifique Bill Foster dans *Avengers* ou le rédacteur-en-chef du quotidien

Daily Bugle

Robbie

Robertson et

son fils Randy

dans *Amazing*

Spider-Man). Il

fallut attendre

l'été 1969 pour

qu'apparaisse

le premier

super-héros

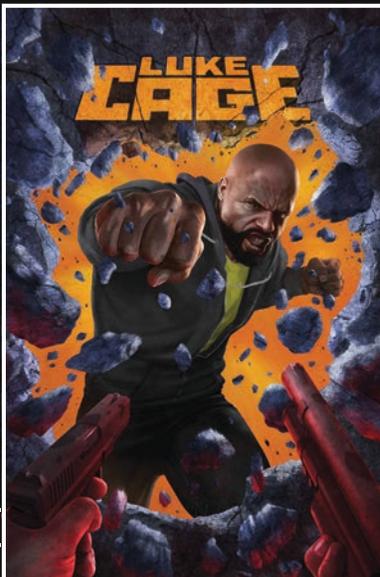
noir américain,

the Falcon.

Trois ans plus

tard, profitant

de la vague



de films de blaxploitation, Marvel lança Luke Cage, afro-américain du ghetto à la force surhumaine et à l'épiderme invulnérable.

Chez DC, Green Lantern s'était

découvert une

conscience

sociale en

1970 le jour

où un vieillard

afro-américain

lui demanda

ce qu'il avait

fait pour les

noirs après

avoir sauvé les

extraterrestres

bleus, oranges

et pourpres...

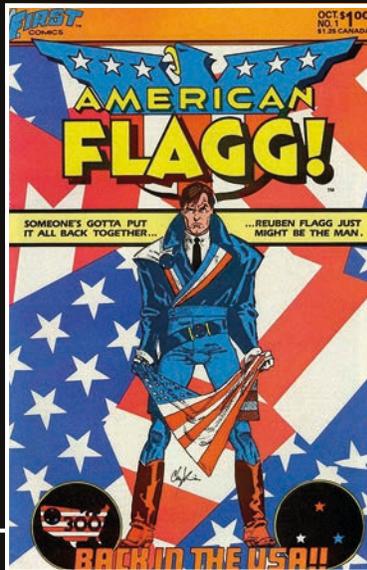
LE RACISME n'avait pas disparu mais le public blanc s'était accoutumé à une plus grande présence des minorités dans la culture populaire, fût-ce à grands coups de poncifs. Cette nouvelle « tolérance » vis-à-vis de l'autre contribua en 1975 en lancement des New X-Men, avec une équipe multiculturelle comprenant cinq membres non-étatsuniens.

CRITIQUE DU NÉO-LIBÉRALISME

ROMPANT AVEC L'APOLITISME qui avait suivi le retrait américain du Vietnam et la fin de la contre-culture, un courant de critique sociale acerbe construite autour de figures superhéroïques émergea durant la présidence de Ronald Reagan. *American Flagg!*, créé en 1983 par Howard Chaykin pour l'éditeur indépendant First Comics, véhiculait une satire corrosive de l'idéologie alors triomphante du retrait de l'État

et de la dérégulation exacerbée. La forme dystopique présente dans la série de Chaykin devint à l'époque une stratégie narrative à succès pour critiquer les néo-conservatismes de part et d'autre de l'Atlantique : en témoignèrent

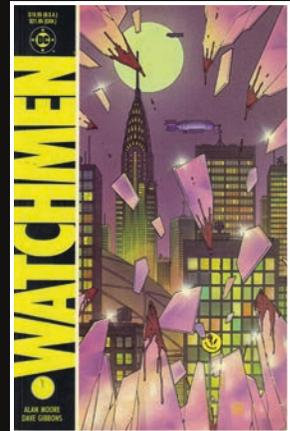
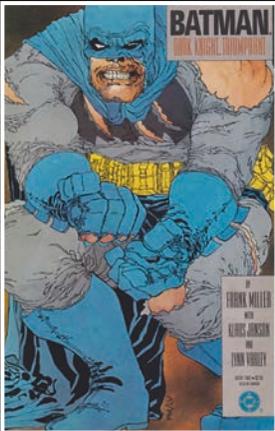
l'importation des séries anglaises « anti-thatchériennes », *Judge Dredd* et *V for Vendetta*, mais aussi la mini-série *Squadron Supreme* (Marvel, 1985-1986).



CRITIQUE DU NÉO-LIBÉRALISME

LA MISE EN SCÈNE dans les comics d'une critique du nouveau conservatisme américain ouvrit la voie à deux œuvres majeures publiées par DC. Dans *The Dark Knight Returns* (1986), Frank Miller présentait une lecture extrême du personnage de Batman construisant une parabole ambiguë sur le rôle de l'individu face à l'État.

Dans *Watchmen* (1987), récit tentaculaire situé dans une Amérique ayant gagné la Guerre froide grâce à ses super-héros, le duo anglais Alan Moore (scénario) et Dave Gibbons (dessin) déconstruisait le genre super-héroïque pour en faire ressortir le non-dit anti-démocratique.



QUESTIONS DE GENRE

QUOIQUE, DÈS LES ANNÉES 50, BATMAN FÛT STIGMATISÉ en raison du sous-texte homoérotique de sa cohabitation avec l'adolescent Robin, les questions de genre et d'identité sexuelle ont été très longtemps occultées dans les *comic books* grand public.

C'est seulement dans les années

80, très progressivement et très ponctuellement, qu'apparurent des personnages identifiés comme LGBT. à l'exception de Lord Fanny, femme trans du groupe *The Invisibles* (Vertigo/DC), et du couple gay formé par Apollo et the Midnighter dans *The Authority* (WildStorm/DC), il s'agit très majoritairement de personnages secondaires ou de seconde zone (comme Northstar, chez Marvel). Quant à la bisexualité révélée de certains personnages de premier plan (Wonder Woman, Catwoman), elle devient rarement un élément central de continuité narrative.







REPÈRES



HISTOIRE DES COMICS



La bande dessinée apparaît aux États-Unis dans les années 1840 avec les traductions des premiers ouvrages du pionnier suisse Rodolphe Töpffer. Mais les « comics » prendront leur autonomie au début des années 1890 dans les pages d'humour des suppléments du dimanche en couleurs des grands journaux de New York et Chicago. À partir de 1907, ils deviendront omniprésents en noir et blanc dans les journaux le reste de la semaine et seront définitivement baptisés « comic strips » (strip désigne le bandeau formé par l'alignement des cases).

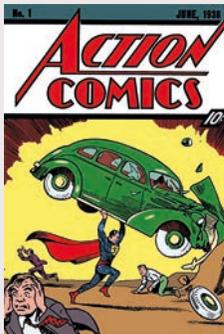
Toutefois, l'histoire des comics s'est réellement envolée avec l'arrivée d'un super-héros venu tout droit de Krypton en 1938.

LE SAVIEZ-VOUS ?

En français contemporain, « comics » désigne la bande dessinée américaine. Ainsi les comics se démarquent-ils des « BD » européennes et des « Mangas » japonais. Pour les Américains, le terme « Comics » désigne la bande dessinée dans sa globalité, quel que soit le style.

L'ÂGE D'OR (1938-1955) : "GLOIRE ET INFAMIE"

Le changement qui marque l'avènement du comic book est la diffusion de ces histoires dans des revues ne contenant que des bandes dessinées. Cela n'existait pas jusqu'au milieu des années 30. En avril 1938, la maison d'édition DC Comics publie le premier numéro d'Action Comics, qui coûte à l'époque 10 cents. Il s'agit de la toute première apparition de Superman, cet extraterrestre kryptonien et héroïque en collants bleus et culotte rouge. Il a été créé par deux amis, Jerry Siegel et Joe Shuster.



Premier numéro d'Action Comics

Seul survivant de sa planète disparue, Superman porte un costume aux couleurs vives, a des pouvoirs extraordinaires et les utilise pour combattre le crime. Il est le premier super-héros de bande dessinée et son succès sera aussi immédiat que colossal. Action Comics se vend à des millions d'exemplaires. Un an après, DC réussit un second coup de maître avec Detective Comics #27, la première apparition de Batman. Les éditeurs

concurrents ne sont pas en reste et veulent tous leur part du gâteau : bien d'autres super-héros sont créés, dont Captain America chez Timely Comics (futur Marvel). La Seconde Guerre mondiale contribuera grandement à la popularité de ces personnages qui combattent les ennemis des États-Unis.

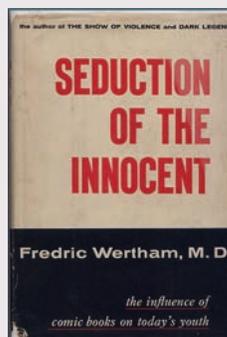
Après-guerre, un autre éditeur fait beaucoup parler de lui : EC Comics. Il se spécialise à partir de 1950 dans les polars et histoires d'horreurs d'une rare violence (pour l'époque). Le succès est là aussi considérable. EC attire un public adulte, alors que les comics étaient à l'époque exclusivement destinés aux jeunes adolescents.



Captain America combat ici des ennemis portant la croix gammée et le signe du communisme.

Hélas, cet âge d'or ne durera pas, principalement à cause d'un homme, le docteur Fredric Wertham. Ce psychiatre publie en 1954 *Seduction Of The Innocent*, pamphlet extrêmement virulent dans lequel il

explique que les comics sont responsables de la délinquance des jeunes, de l'homosexualité et d'à peu près tous les maux frappant la jeunesse. Son ouvrage fait grand bruit. Le spectre de la censure étatique plane alors sur la toute jeune industrie des comics et incite ses acteurs à prendre les devants en créant leur propre code d'autocensure : le Comics Code. La conséquence est la disparition de tous les polars et titres d'horreur.



Seduction of the Innocent de Fredric Wertham

À cela s'ajoute un constant déclin de la popularité des super-héros après-guerre (seuls Superman, Batman et Wonder Woman continueront de paraître régulièrement) entraînant la disparition de nombreux titres. C'est de cette triste manière que le Golden Age s'achève.

LE SAVIEZ-VOUS ?

Seuls Superman et Batman résistent au triste achèvement de l'âge d'or des comics.

L'ÂGE D'ARGENT OU "L'INGÉNIOSITÉ DE LA VIE QUOTIDIENNE" (1956-1972)

Symboliquement, on considère que le Silver Age commence en octobre 1956 avec Showcase #4. C'est dans ce numéro qu'apparaît une nouvelle version de Flash, un super-héros DC créé durant le Golden Age et qui, comme beaucoup d'autres, avait disparu après la Guerre. De l'original, il ne garde que le nom de code et le pouvoir, une vitesse surhumaine mais il a une nouvelle identité, celle du scientifique Barry Allen. Ce nouveau départ sera l'origine de la renaissance des super-héros. Ainsi DC relancera des nouvelles versions de ses personnages les plus populaires (Green Lantern, Aquaman...) dont la plupart ont encore leur propre série aujourd'hui.



L'apparition de Flash

Pourtant, le véritable renouveau viendra de Marvel Comics (ex-Timely) et de deux génies

à l'imagination aussi extraordinaire que leur talent : le scénariste Stan Lee et le dessinateur Jack Kirby. À l'été 1961, le duo lance Fantastic Four #1 et c'est une révolution. Les quatre protagonistes sont aux antipodes des codes des super-héros. Tels de « vrais » gens, ils se disputent et ont des problèmes qui n'ont parfois rien à voir avec le fait de sauver le monde, payer leur loyer par exemple. Ils ont leurs défauts et sont fondamentalement humains. Ce principe de « héros imparfaits » sera décliné dans toutes les créations du duo Lee / Kirby (Hulk, Thor, les X-Men...) et ne sera jamais aussi bien exploité que chez Spider-Man (créé par Lee et le dessinateur Steve Ditko).



Création de Spider-man

L'âge d'argent des comics s'illustre par l'arrivée d'autres nouveaux super-héros. Après les 4 Fantastiques, apparus en août 1961, Marvel crée successivement Hulk, Thor et Spider-Man en 1962, Iron-Man et les X-men en 1963... Après la sortie de Daredevil en 1964, Marvel commence à regagner du terrain sur son rival DC.

LE SAVIEZ-VOUS ?

Ces nouveaux super-héros ont tous un point commun : en plus de sauver le monde, ils évoluent dans un quotidien similaire à celui que nous connaissons !

Le Silver Age est aussi l'époque où les comics s'intéressent au monde réel pour la première fois depuis la guerre. Racisme, drogue, politique sont autant de thèmes abordés par les auteurs qui au tournant des années 70 n'hésiteront plus à s'affranchir du Comics Code pour pouvoir raconter leurs histoires. Cela y compris dans des séries majeures comme Amazing Spider-Man. Un autre aspect de cette prise de conscience sociale des comics est la naissance des comics underground (ou comix) avec Zap Comix #1 de Robert Crumb. Provocateurs, ces comics sont tirés à très peu d'exemplaires et abordent sexe, politique et drogue d'une manière qui n'a rien à voir avec ce qu'on trouve dans la production grand public. Ici aucun tabou n'est de mise.

L'ÂGE DE BRONZE DES COMICS, "QUAND LA RÉALITÉ RATTRAPE LA FICTION, AVEC SES LOTS DE DÉSOLATION" (1973-1991)

Les comics avaient déjà commencé à perdre de leur innocence au Silver Age en se penchant sur les maux de la société mais c'est durant le Bronze Age qu'ils lui diront définitivement adieu. On peut symboliquement faire démarrer cette époque en mars 1973 avec la mort de Gwen Stacy, la petite amie de Spider-Man, dans les pages d'Amazing Spider-Man #121. Cette triste disparition est alors suivie par de nombreuses autres : Robin le fidèle apprenti de Batman, Elektra l'incroyable compagne de Daredevil, Jean Grey la célèbre X-Men... Toutes ces disparitions ont pour effet de rendre l'univers Comics bien plus réel. En parallèle, elles le font mûrir : dorénavant, les comics s'adressent aussi aux adultes. Les histoires deviennent plus riches, plus recherchées.



La disparition de Gwen Stacy marque l'arrivée de l'âge de bronze.

Bien d'autres morts suivront : Jean Grey dans Uncanny X-Men, Elektra dans Daredevil, Robin dans Batman... Plus que des astuces commerciales, ces histoires sont le symbole de l'entrée des comics dans l'âge adulte. Ils n'hésitent plus à être sérieux voire tragiques. Cette nouvelle maturité permettra l'apparition d'histoires plus fouillées, plus riches, dont bon nombre deviendront des classiques incontournables tels que Watchmen par Alan Moore, ou The Dark Knight Returns et Daredevil : Born Again par Frank Miller.



Watchmen deviendra un classique

Le Bronze Age sera aussi une période faste pour un titre qui peinait durant le Silver Age : Uncanny X-Men. Sous la houlette du scénariste Chris Claremont et des dessinateurs Dave Cockrum et John Byrne, les mutants atteindront les sommets en

termes de popularité à la fin des années 70 avec une nouvelle équipe très internationale incluant le Canadien Wolverine. Le duo offre ses lettres de noblesse à la série en multipliant les histoires qui deviennent des références comme la Saga du Phoenix Noir. John Byrne sera en 1986 l'artisan du reboot de Superman avec The Man Of Steel.

L'âge de bronze est également marqué par l'arrivée des crossovers. Il était déjà arrivé que des personnages de séries différentes (voir d'univers différents) se croisent dans les pages d'un même titre. Mais avec Secret Wars #1 en 1984, Marvel passe au niveau supérieur en créant une mini-série impliquant tous ses personnages. Le succès commercial est au rendez-vous et en mars 1985 DC lance sa réponse : Crisis On Infinite Earths (qui aura pour objectif de remettre de l'ordre dans la continuité de l'univers).



Secret Wars, premier crossover mettant en scène la quasi-totalité des super-héros Marvel

LE SAVIEZ-VOUS ?

Un crossover est un comics dans lequel plusieurs personnes de séries différentes se croisent.

Le succès de ces mini-séries est tel que Marvel et DC Comics créent tout deux leurs crossovers. Aujourd'hui ils perdurent, notamment au cinéma, et connaissent de gros succès, à l'image de Batman V/S Superman.

LA PÉRIODE CONTEMPORAINE OU "L'ÂGE MODERNE" (DEPUIS 1992)

La dernière période des comics est la moins définie. Certains la font débuter en 1985, avec la réécriture de l'univers de DC, tandis que d'autres considèrent qu'elle n'a démarré qu'en 1992, avec la création de la nouvelle maison d'édition Image Comics. À cette date, sept artistes superstars décident de claquer la porte de Marvel pour fonder leur propre maison d'édition. Les meneurs de cette fronde sont Rob Liefeld, Todd McFarlane, Jim Lee et Marc Silvestri. Ils créent leurs propres héros et connaissent un succès spectaculaire.



Spawn

La raison pour laquelle la création d'Image Comics a été un événement si marquant dépasse son succès commercial. L'éditeur a en effet incarné à la perfection toutes les tendances de l'industrie des comics dans le Modern Age. D'abord dans les années 90, où les artistes sont les rois, ce sont leurs noms qui font vendre. Les scénarios sont par contre souvent des histoires simples de super-héros débordant de testostérone, d'antihéros torturés et violents ou de bad girls hyper sexy. C'est l'héritage du Bronze Age perverti. L'autre tendance majeure de la décennie, c'est

la collection. Le marché des comics connaît un boom et le comic devient un objet précieux. Les variant covers se multiplient à outrance et s'échangent jusqu'à des centaines de dollars. Du côté des deux gros éditeurs, Marvel et DC, on surfe sur la vague mais comme en réaction à la prise de pouvoir des créateurs chez Image Comics, les éditeurs encadrent de plus en plus fermement les auteurs.



DC vs Marvel, la guerre commerciale s'étend au cinéma.

Toutefois, cette période où l'argent coule à flots ne dure pas. Un effondrement aussi dramatique que soudain du lectorat entraîne une crise pour l'industrie qui se retrouve saturée. Les ventes s'effondrent.

Durant les années 2000, les comics sortent la tête de l'eau en se renouvelant. L'accent est de nouveau mis sur les scénarios et plus seulement sur les dessins. Une nouvelle génération d'auteurs émerge (Brian Michael Bendis, Ed Brubaker, Mark Millar...) et de véritables passionnés prennent les rennes de Marvel et DC (respectivement Joe Quesada et Dan Didio). On laisse les mains plus libres aux créateurs et l'archaïque Comics Code est enfin abandonné. Les comics envahissent aussi la culture « grand public » par le biais du cinéma, avec pléthore d'adaptations à succès.

Les tendances des années suivantes évoluent autour des collections de comics, l'engouement pour le dessin, puis un retour aux scénarios plus approfondis, les adaptations toujours plus nombreuses au cinéma... L'histoire des comics se poursuit et n'est pas prête de s'achever !

LE COMITÉ SCIENTIFIQUE

LES MÉTIERS DES COMICS

LES ÉTAPES DE LA CRÉATION D'UN COMIC BOOK

- 1** **Discussion** entre l'**éditeur** (*publisher*) et le **directeur de publication** (*editor*) pour la création d'un **titre**
- 2** **Discussion** de l'**éditeur** avec le **scénariste** et (parfois) le dessinateur
- 3** **Écriture** du scénario : **full scrip** ou **Marvel Method**
- 4** **Crayonnés** par le dessinateur
- 5** **Lettrage** et tracé des bulles, onomatopées
- 6** **Encrage**
- 7** **Relecture** par l'*editor* / retouches
- 8** **Photographies** (les photostats des années 60) ou scans actuels
- 9** **Mise en couleur** d'un tirage
- 10** **Montage** de la maquette BAT (bon à tirer) / impression
- 11** **Distribution**
- 12** **Éditions étrangères** (traduction, etc.)

ÉDITEUR V.O. (VERSION ORIGINALE)

Il doit permettre une certaine concordance dans toutes les étapes de la création d'un comic book (du simple synopsis jusqu'à l'impression, tout en passant par la colorisation et le lettrage). En effet, l'éditeur devra garder en vue ce bon déroulement pour que les délais soient respectés et qu'il n'y ait pas de retard dans les dates de publication. De plus, il devra faire très attention pour garder une certaine cohérence entre les titres d'un même groupe dans un souci de bonne continuité d'ensemble entre chacun d'eux.

QUELQUES ÉDITEURS MARQUANTS

**Stan Lee, Bill Gaines, Bob Kanigher,
Julius Schwartz, Stephen Wacker,
Tom Brevoort ...**

SCÉNARISTE

Dans le comics, quand il travaille pour les plus gros studios, le scénariste travaille souvent sur des personnages qu'il n'a pas créés lui-même. Il donne dans ce cas sa version du personnage, Spider-Man, Batman qui a connu des dizaines d'années d'aventures avant lui. Mais il existe aussi des creator's owned, des séries qui appartiennent à leurs créateurs. Très souvent le scénariste travaille sur des arcs narratifs qui sont sur 6 épisodes car les comics à l'unité (singles) sont repris en album (trade paperback). Il peut travailler en équipe lors d'histoire qui impliquent différents personnages et donc différentes séries. Le travail se rapproche alors de l'écriture pour des séries TV. Et ce n'est pas un hasard si beaucoup d'auteurs de comics passent à l'écriture de séries. Certains scénaristes sont des vraies stars et leur seul nom fait vendre un titre.

QUELQUES SCÉNARISTES CONNUS

Ils sont nombreux à avoir repris le flambeau derrière **Stan Lee** qui reste encore le scénariste le plus connu : **Brian Michael Bendis, Mark Millar, Jeff Lemire, Greg Rucka, Warren Ellis, Alan Moore, Robert Kirkman, Garth Ennis, Mark Waid, Gail Simone, G. Wilson Willow ...**

DESSINATEUR (PENCILLER)

Le dessinateur est souvent le premier lecteur de l'histoire. Auparavant, il suffisait que Stan Lee raconte les bases d'une histoire au téléphone pour que son dessinateur revienne 2 ou 3 semaines après avec toute l'histoire dessinée. Depuis, les scénarios se sont développés nécessitant que quelqu'un mette en image de manière très dynamique l'histoire. Ce sera la première étape dessinée puisque le penciller ne fait que crayonner l'histoire. Il en fait tout le découpage, c'est lui qui traduit en image le scénario mais bien souvent c'est quelqu'un d'autre qui termine les dessins en les encrant. Viendront ensuite le lettrage et la mise en couleurs.

QUELQUES DESSINATEURS CONNUS

Jim Lee, Sean Gordon Murphy, Greg Capullo, Mike Mignola, Arthur Adams, Lee Bermejo, Olivier Coipel, Pepe Larraz, Sara Pichelli, Sean Phillips, Fiona Staples, Steve Ditko, John Romita, John Byrne, Joe Kubert ...

LETTREUR

Le travail du lettré consiste à intégrer les dialogues et autres types de texte sur les planches d'un comic book sans que cela vienne altérer la mise en page définie par le dessinateur. C'est l'une des étapes les plus importantes dans son élaboration. Soit, le lettrage doit rester neutre et passer inaperçu, soit, il devient un réel élément graphique. D'ailleurs, dans ce dernier cas, beaucoup d'éléments rentrent en compte dans cette étape comme la taille de la police de caractère, le style utilisé ou encore, où placer le texte qui sont autant d'éléments nécessaires à son élaboration. En effet, le style de la police utilisée doit correspondre et se fondre à l'atmosphère de l'histoire racontée. Elle devient de plus en plus un élément graphique venant agrémenter l'aspect final d'un comic book. Et puis, le lettré acquiert une certaine importance dans la création d'un comic book. Ce qu'il faut savoir, c'est qu'au même titre qu'un dessinateur, un encreur ou un coloriste, le travail d'un bon lettré est reconnaissable au premier coup d'œil.

QUELQUES EXCELLENTS LETTRÉS

Josh Reed, Troy Peteri, Joe Caramagna, Artie Simek, Sam Rosen, Howard Fergusson, Ben Oda ...

ENCREUR

Étape intermédiaire qui se situe juste entre celle du dessin et celle de la colorisation, l'encreur consiste à reprendre les crayonnés du dessinateur et à les appliqués en noir et blanc. Il existe plusieurs façons d'encreur : soit traditionnellement à la main, soit par ordinateur. La première permettait à l'encreur de pouvoir y ajouter son propre style sur celui du dessinateur. Quand l'opération était bien faite, il était tout à fait possible de différencier chacun des deux artistes sur le rendu final des pages d'un même comic book. Aujourd'hui, l'encreur à la main a tendance à être de moins en moins présent et commence à laisser la place à l'outil informatique. L'avantage d'informatiser cette étape permet de garder intactes les planches originales des dessinateurs. En effet, il s'est déjà vu par le passé que le travail de l'artiste se trouve diminué suite à un encreur pas toujours du plus bel effet. De plus, après avoir scanné le travail du dessinateur, l'encreur a la possibilité de faire des agrandissements et de respecter parfaitement son trait tout en ayant une palette d'outil, via les logiciels adéquats, toujours plus variée. Enfin, il arrive que l'étape de l'encreur soit remplacée, purement et simplement, par le renforcement, par ordinateur, des crayonnés du dessinateur.

QUELQUES EXCELLENTS ENCREURS

Scott Williams, Jason Gorder, Jimmy Palmiotti, Klaus Janson, Al Williamson, Bill Sienkiewicz, Todd Mc Farlane, Terry Austin, Joe Sinnott, Tom Palmer, Joe Rubinstein ...

COLORISTE

Le travail du coloriste consiste à la mise en couleur soit de la couverture d'un comic book, ou des pages, ou, dans la plupart des cas, des deux. Il doit ajouter de la couleur suivant une palette déjà définie au préalable sur des pages en noir et blanc et respecter l'ambiance de l'histoire. De ce fait, il ne devra pas utiliser de couleurs vives ni lumineuses si l'atmosphère doit être sombre et pesante, par exemple. Jusqu'au milieu des années 90 encore, cette opération se faisait à la main et au pinceau directement sur les planches originales du dessinateur sur lesquelles était déjà passé l'encreur. Depuis l'outil informatique, la colorisation se fait désormais par ordinateur. Cela permet un plus grand choix au niveau de la variation des couleurs et d'ajouter aussi certains effets graphiques jusque-là impossibles (ou presque) à réaliser sur les pages encrées, donnant plus de profondeur au dessin. Il faut savoir que depuis l'émergence de l'informatique, certains coloristes ont été élevés au rang de stars, comme le sont devenus certains scénaristes ou dessinateurs.

QUELQUES EXCELLENTS COLORISTES

Laura Martin, Peter Steigerwald,
Alex Sinclair, Richard Isanove,
Todd Kleion ...

COVER ARTIST

Les plus grosses séries des comics se vendent avec souvent différentes couvertures pour un même titre. Parce que l'éditeur commissionne des artistes différents pour réaliser des visuels plus attractifs dans le but de vendre leurs titres. Et nombre d'illustrateurs ne font que des illustrations de couvertures (les Cover Artists). Leur simple nom sert à lancer une série. Et pour certaines très grosses sorties (le retour de Star Wars chez Marvel/ Disney ou la suite du Dark Knight) il y a eu plus de 50 couvertures différentes pour le même numéro.

PARMI LES PLUS CONNUS

Alex Ross, Bill Sienkiewicz, Mike Del Mundo,
Julian Totin Tedesco, Gabriele Dell'Otto,
Adam Hugues, Frank Cho, Jenny Frison,
Josh Middleton, Dave Johnson,
Mark Brooks, Rafael Albuquerque ...

TRADUCTEUR

Pour lire les comics en version française, une étape supplémentaire est nécessaire : la traduction. Le travail d'un traducteur ne se contente pas d'être une simple retranscription littérale du texte d'origine. Le traducteur doit savoir l'adapter, voire dans certains cas, l'interpréter sans perdre l'essence de l'histoire. Pourquoi ? Une phrase écrite en anglais sera plus courte que la même en français. Le texte dans la V.F. d'un comic book doit utiliser la même place que celle du texte en V.O.. C'est la raison pour laquelle le traducteur doit savoir adapter tout en gardant l'esprit et sans dénaturer l'histoire originale.

QUELQUES TRADUCTEURS MARQUANTS

Jérémy Manesse, Edmond Tourriol,
Alex Nikolavitch, Nicole Duclos,
Jean-Paul Jennequin, Bernard Trout,
Jean-Patrick Manchette ...

ÉDITEUR V.F. (VERSION FRANÇAISE)

Contrairement à l'éditeur V.O., il doit davantage chercher et déterminer quels titres V.O. publier. Il doit les coordonner les uns avec les autres et faire en sorte que les dates de sortie n'aient pas trop de décalage avec la V.O. . Il veille à garder un certain ordre de publication entre chacun des titres. Là où son travail rejoint celui de l'éditeur V.O., c'est au moment où il doit trouver des équipes pour les étapes supplémentaires qui viennent se greffer dans l'élaboration d'un comic book (traduction, lettrage, etc....).

QUELQUES ÉDITEURS MARQUANTS

**Thierry Mornet, Olivier Jalabert,
Claude Vistel, Marcel Navarro,
Fershid Bharucha ...**

LE COMITÉ SCIENTIFIQUE



*Photo Kirby pencil cigare
belongs to The Jack Kirby Estate*

JACK KIRBY

Jack Kirby (1917-1994) est sans aucun doute l'auteur le plus important des comic books, transcendant le genre super-héros. C'est un auteur expressionniste complet, dont le style n'a cessé d'évoluer tout au long de sa carrière.

D'un point de vue thématique, l'imaginaire de Kirby s'inspire des légendes européennes, de la tradition juive, des pulps et du cinéma de l'âge d'or... rehaussés par un vécu difficile. Né Jacob Kurtzberg en 1917, l'artiste a survécu au ghetto de New York pendant la crise de 29. Grâce au dessin, il échappe à la misère et à la délinquance.



Jack Kirby devient l'artiste du mouvement dans la BD dès 1940. Son dynamisme est révolutionnaire ; sur ses pages, les personnages échappent aux cases ; le héros frappe ses adversaires en une véritable chorégraphie de papier. Son style triomphe chez Timely (Captain America), puis chez DC (Boy Commandos) grâce au souvenir de ses véritables bagarres de rue pendant sa jeunesse.

Les combats suivants s'effectueront dans les stygmates des combats de la campagne de France... Appelé en 1943, Kirby devient portraitiste durant ses classes.



*Portrait d'appelé lecteur Camp Stewart
6-12/43 belongs to The Jack Kirby Estate*

Son œil aiguë capture l'expression dans les regards ou le langage corporel de ses modèles. Kirby est envoyé en France et participe à la bataille de Dornot (Moselle) en septembre 1944, la deuxième plus meurtrière après le D-Day. Là, il affronte des chars Panzer et tue ses ennemis au fusil et à l'arme blanche, dans la furie des quatre éléments déchainés. Traumatisé, son art se durcit et s'éloigne du simple naturalisme de portraitiste pour un expressionnisme Made in America : ses personnages deviennent caricaturaux, exprimant de façon exagérée leurs émotions. Les proportions anatomiques sont ignorées dans sa recherche de l'impact maximal qu'il a lui-même vécu. Pourtant, l'état d'esprit n'est pas morbide, à l'encontre des artistes allemands de la Première Guerre Mondiale, mais combattif et victorieux.



*Battle 70 A tank Knows No Mercy
Battle belongs to Marvel Entertainment*

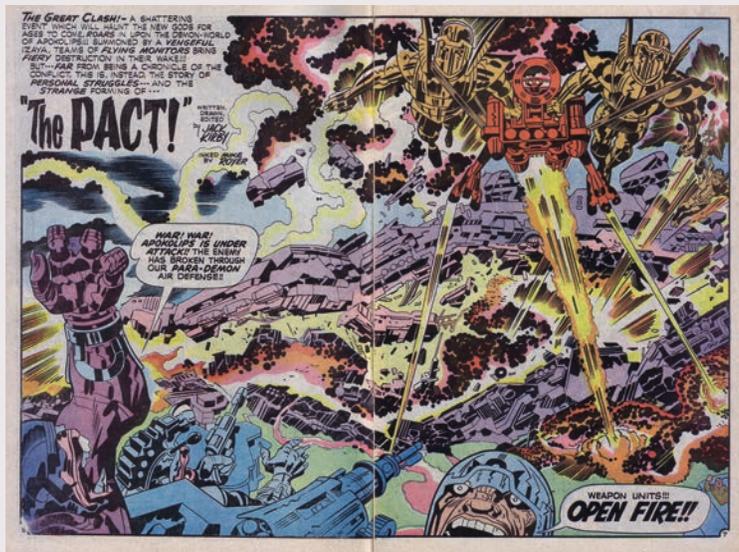


Les explosions de la guerre s'incarneront de façon indélébile dans son dessin, telles des cicatrices de l'âme : les Kirby Krackles, véritables scotomes - ces taches de la vision dues aux explosions aveuglantes -, stigmates des privations et des éclaboussures de sang marquant le GI. Il s'en servira pour représenter l'énergie sous toutes ses formes, vitale et élémentaire (l'eau, le feu, la roche, l'air), en une conceptualisation abstraite unique, véritable fractale de son œuvre.

À son retour de la guerre, Kirby est un homme blessé. Il doit retrouver la paix intérieure. Sa femme Roz et sa famille l'y aident. La résilience le pousse vers une fuite dans le travail : il devient l'un des cartoonists les plus rapides de la profession, l'un des plus productifs de la BD (avec plus de 40 000 planches).



Under fire Metz 10/44 belongs to The Jack Kirby Estate



*New Gods 7 p6-7
New Gods
belongs to DC
Comics
New Gods is TM
& copyright 2018
DC Comics*



Prize Comics 63 is TM & copyright 2018 The Jack Kirby Estate & The Joe Simon Estate

Son style se simplifie, privilégiant l'action. La mise en page bouscule le gaufrier classique, avec une technique narrative très lisible, une occupation de l'espace et des angles percutants : chaque case cristallise un climax. Grâce à sa maîtrise du langage corporel, les personnages et les enjeux sont définis en un seul plan, comme des acteurs du muet. Son design est inégalé. Ses personnages sont immédiatement reconnaissables, tels The Thing ou le Silver Surfer. Kirby dessine des machines improbables mais fonctionnelles, inventant le téléphone portable, la tablette, l'airbag... Son sens de la dérision lui permet d'aborder tous les genres. Kirby maîtrise totalement son art dès l'après-guerre avec les Romance comics. À la fin des années 70,



Young Romance 1 is TM & copyright 2018 The Jack Kirby Estate & The Joe Simon Estate

son graphisme évoluera vers une abstraction néocubiste parfois déroutante pour ses jeunes lecteurs.



Dieu Celestial Eternals 7 p17 The Eternals belongs to Marvel Entertainment The Celestial is TM & copyright 2018 Marvel Characters Inc.

Les obsessions de l'artiste sont récurrentes : l'Homme face à la nature et à son gigantisme ou à des technologies dangereuses et invasives... Son imagination est sans limite : il crée ou co-crée des milliers de personnages tout genre confondu depuis la fin des années 30, le panthéon des super-héros Marvel des années 60 (avec Stan Lee), le Quatrième monde chez DC en 1970 et d'innombrables Concepts Arts de dessins animés (Hanna Barbera et Ruby Spears) et de jouets.

Une histoire, une planche ou un simple dessin de Kirby respire le vécu et l'authenticité. Un cas unique et une gageure pour un auteur de super-héros.

Il y a aussi l'homme derrière l'artiste, celui qui tient tête à ses employeurs (Marvel, DC). En tant que free-lance, il ne reçoit pas la reconnaissance qu'il mérite chez Marvel, la société préférant pour des raisons de copyrights attribuer la paternité des personnages à Stan Lee, employé de Marvel. Dans les années 80, Kirby lutte toujours contre l'éditeur pour récupérer ses planches des années 60...

Jack Kirby est aujourd'hui reconnu comme l'un des génies du 9^e Art, mais aussi comme un auteur « maudit », incompris et maltraité par ses éditeurs. Son héritage est immense, tant sur le fond que sur la forme.

JEAN DEPELLEY

p.101

*Kirby autoportrait Marvelmania belongs to Marvel Entertainment
The Silver Surfer, The Fantastic Four, The Thing, Dr. Doom, Mr.
Fantastic, Spider-Man, Captain America, Iron Man, The Human
Torch, Sub-Mariner, The X-Men, Thor, Cyclops, The Hulk, The
Black Knight, Hercules, The Beast... are TM & copyright 2018
Marvel Characters Inc.*



JACK KIRBY

” COMIC BOOK CONFIDENTIAL REVISITED ”

LES COMICS D'AUTEURS SORTENT DE L'ANONYMAT

UN FILM PRÉCURSEUR

En 1988 sortait sur les écrans américains le film *Comic Book Confidential* de Ron Mann. Un documentaire long métrage présentant la scène alternative des comics par le biais d'auteurs alors en pleine ascension, tels Jaime Hernandez, Charles Burns, Art Spiegelman, Frank Miller... mais mettant aussi en avant, par le même truchement de portraits, des « parrains » plus anciens, tels Gilbert Shelton, Robert Crumb ou Harvey Kurtzman, pionniers de l'underground et du comics déjanté des années 60. (1)

En dehors du fait que ce documentaire était un des tout premier à présenter ces auteurs au grand public, sous forme télévisuelle (en France seul le DVD a été proposé), le ton était aussi original. Ron Man proposait en effet aux auteurs de lire des passages de leurs propres créations, tout en filmant les planches correspondantes de leurs histoires. Une immersion et un effet très réussis, rarement revus avant ou depuis ailleurs. Deux

autres très grands auteurs étaient conviés au générique du film : Will Eisner, le créateur du personnage du *Spirit*, reconnu comme l'inventeur du roman graphique (2), mais aussi Jack Kirby.

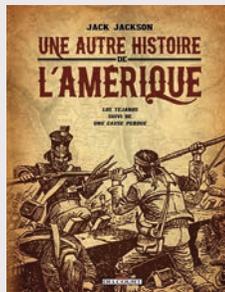
Autant dire que ce film apparut à l'époque, les années 80, comme une belle aubaine, dans un paysage éditorial où la critique du médium était encore réservée à peu de revues ou de fanzines spécialisés (*Scarce*, entre autre) (3) et où il n'était pas aisé de connaître ce genre d'auteurs, si l'on ne suivait pas la production américaine de prêt. En effet, un des rares premiers ouvrages français exclusivement consacré aux comics : *Comics USA* de Marc Duveau, 1975, avait paru 13 ans plus tôt (4) et les récits de la plupart des auteurs convoqués dans le film provenaient principalement des deux seules revues alors encore en vente en kiosques : *Métal Hurlant* et *Spécial USA*. *Epic*, quant à elle, publiant de belles bandes provenant de ce label alternatif de Marvel, n'exista que de 1983 à 1985.

LE RENOUVEAU ÉDITORIAL DES COMICS AMÉRICAINS ET SES RÉPERCUTIONS FRANÇAISES



On pourrait avoir tendance à ramener les débuts des comics d'auteurs au mouvement underground des années 60, lorsque des auteurs tel Robert Crumb, Gilbert Shelton, Victor Moscoso, Art Spiegelman, Richard Corben, entre autres, éditérent leurs premières bandes engagées, anti-conformistes et personnelles dans leurs propres fanzines ou dans des revues alternatives à tirages limités, (*Bijou funnies* 1968-1973, *Zap comix* 1968-1978, *Skull*, *Death Rattle*, *Fantagor*...). Ce serait faire cependant peu de cas des bandes dessinées des éditions EC comics de William Gaines des années 50, ainsi que de la revue *Mad* qu'il co-créa avec Harvey Kurtzmann, auprès desquelles on peut davantage percevoir le début de cette tendance d'émancipation. Car en dehors d'histoires de science-fiction ou d'horreur, déjà particulièrement originales, ou tendancieuses, ayant d'ailleurs été à l'origine de la commission de censure américaine Comics Code Authority, on a décelé dans certaines histoires, désormais considérées comme des classiques, des récits d'auteurs

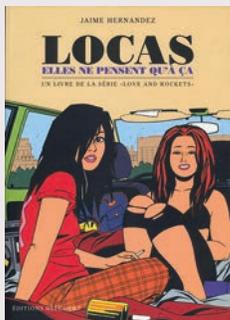
préfigurant le principe. Une bande telle *Master race* de Bernie Kriegstein et Al Feldtsein (1955 EC comics) étant un parfait exemple de ce que le médium pouvait apporter en terme d'originalité et d'engagement. (5)



Baignant dans ce vivier bouillonnant, Denis Kitchen, auteur né en 1946, après avoir publié ses premières histoires dans la revue *Mom's Homemade Comics*, fonde dès 1969 une maison d'édition au caractère coopératif : **Kitchen Sink Press** (1970-1999). Ses quelques publications « maison » ont permis de découvrir, ou d'éditer à l'aide de beaux romans graphiques, entre autres, les auteurs : Will Eisner, Robert Crumb, Mark Schultz (*Chroniques du Xénozoïque*), Jack Jackson (*Comanche Moon* ou *Fort Alamo* chez Artefact dans les années 80), Dave McKean (*Cages*), Charles Burns (*Curse of the Mole Men*, *Blood Club*, *Black Hole*), Scott McCloud (*Understanding Comics*), Alan Moore (*From Hell*), Eddie Campbell (*Alec*)... et de mettre en avant des bandes érotiques ou ouvertement tournées vers le sujet de l'homosexualité (*Un monde de différence* de Howard Cruse, *Omaha, the Cat Dancer* de Reed Waller...). Denis Kitchen acheta aussi de nombreuses licences lui permettant de rééditer un tas de bandes classiques. Il reprit aussi (pour deux numéros seulement), la revue alternative *Comix book*, lancée en 1974 par Marvel pour surfer sur le mouvement. Il est enfin le créateur du *Comic Book Legal Defense Fund*, une association récoltant des fonds

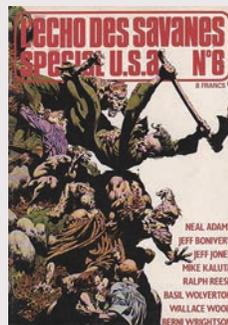
permettant de défendre les droits des auteurs dans le besoin (juridique ou social).

En France, une maison d'édition comme Futuropolis (1974-1994, première version), conçue à partir de la librairie parisienne homonyme, reprise par Etienne Robial et Florence Cestac dès 1972, lui doit sans doute énormément, elle qui a non seulement édité de nombreux albums « alternatifs » d'auteurs français au début des années 80, mais aussi remis au goût du jour des classiques américains avec la collection *Copyright*. Les éditions Casterman, avec leur revue *À suivre* et la collection homonyme des *Romans à suivre* ont également joué un rôle prépondérant pour la reconnaissance du roman graphique dans l'hexagone dès 1974 mais n'ont pas été aussi présentes sur le terrain des auteurs anglo-saxons, avant la collection *Écritures* (voir plus loin).



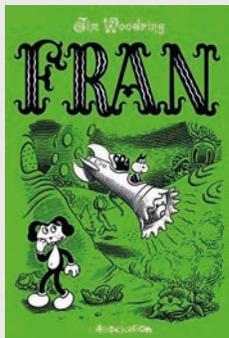
Pour sa part, l'américain Gary Groth, critique et éditeur, lance au début des années 70 un fanzine appelé *Fantagraphics*. Puis, ayant racheté un autre fanzine nommé *Nostalgia Journal* avec Michael Catron, ils le transforment en 1976 pour le faire devenir *The Comics Journal*, fameuse revue de critique de comics internationale, devenue incontournable depuis. C'est le début de la maison d'édition *Fantagraphics books*, qui publiera dès le début des années 80 la crème des auteurs indépendants américains,

mais aussi européens. On y découvrira entre autre les séries *Love and Rockets* des frères Hernandez, *Eightball* de Daniel Clowes (1989), *Hate* de Peter Bagge (1990), *The Acme Novelty Library* de Chris Ware (1993)... Des auteurs mis en lumière dans le film *Comic Book Confidential* ; publiés ensuite en France et devenus cultes depuis. Le mouvement est bel et bien lancé pour faire des années 80 la décennie des comics alternatifs et du renouveau de la bande dessinée.



En France, les revues *À suivre* (Casterman), *Actuel*, *Métal Hurlant* (Humanoïdes associés), *L'Écho des savanes Spécial USA* (Albin Michel), *Zoo*, *Viper*,... participent pour certaines dès le milieu des années 70 et durant une décennie à développer ce mouvement adulte de la bande dessinée, et à révéler des auteurs venant de l'étranger, par le biais de leurs revues ou d'albums (*Comics USA* et Les Humanoïdes associés plus durablement). Inexorablement cependant, les grands éditeurs préférant surfer sur une mode liée aux adaptations historiques (collection *Vécu* de Glénat, entre autres), et un marché se développant en parallèle sur les éditions de luxe, les sérigraphies ou les objets dérivés, les lecteurs se lassent.

ANNÉES 90 : ROMANS GRAPHIQUES AU FORMAT COMICS

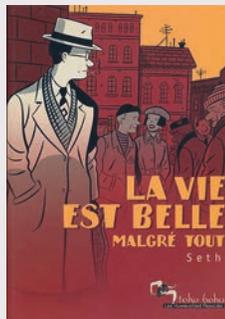


Les années 90 verront émerger l'Association à la pulpe, maison d'édition parisienne associative très originale à bien des égards, montée en 1990 à partir du fanzine Le Lynx à Tif (1981-1987) et incontournable de ce mouvement d'émancipation. Celle-ci, s'inspirant du meilleur de ses aînés et souhaitant mettre un coup de balais dans l'industrie de la bande dessinée française alors en pleine décrépitude, publiera de nombreux albums, revues et livres d'étude indispensables (jusqu'en 2005, fin de sa première période en tous cas), et si elle révélera de nombreux auteurs français, elle le fera aussi avec des étrangers au style très personnel : Dylan Horrocks, Debbie Drechsler, Joe Dog, Julie Doucet, Jim Woodring, Max... Le genre « roman graphique » est alors en plein essor international et son style propre est franchement revendiqué pour tout ce qui touche au format comics en France. Les Humanoïdes associés, qui avaient été les premiers à tester ce format à l'aube des années 80 avec la collection Autodafé (*Un bail avec Dieu*), créeront d'ailleurs une nouvelle collection dédiée, Tohu Bohu, à partir de 1998, proposant une vingtaine de titres seulement.

Le mélange des genres, cependant, avec un catalogue d'auteurs français et étrangers participe un peu à l'amalgame.

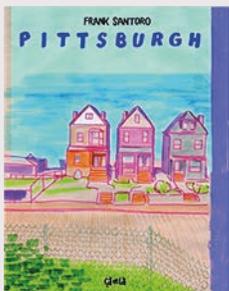
Aux USA et à Québec, les choses évoluent et l'on note les créations des éditions *Top Shelf* (1997) et *La Pastèque* (1998). *Top Shelf Productions*, fondé par Chris Staros et Brett Warnock a publié des comic books et des romans graphiques d'auteurs tels qu'Alan Moore, Craig Thompson, James Kochalka, Jeffrey Brown. Plus récemment on leur doit les travaux nominés (aux *Eisner Awards*) de Jeff Lemire et Matt Kindt.

La Pastèque est une maison d'édition québécoise fondée en 1998 par Frédéric Gauthier et Martin Brault. Elle est principalement (re)connue pour la bande dessinée Paul, de Michel Rabagliati, mais aussi pour son travail de distribution d'œuvres françaises au Canada.



En France, L'Association ne sera pas la seule et sera entre autres accompagnée dans toutes les années 90 et 2000 par les éditions 6 pieds sous terre (1991 pour leur revue Jade mais 1995 pour les albums), La Comédie illustrée (1995-2003), Les Requins marteaux (depuis 1995 environ mais davantage depuis le début des années 2000 avec des albums plus imposants), Cornélius (depuis 1995, traducteur de Robert Crumb, Charles Burns, Daniel Clowes...), Akilléos (2002). Sans

oublier bien sûr les éditions Delcourt dont les collections Contrebande (depuis 1998) et Outsider (2008) défrichent abondamment le médium en utilisant le format comics et Glénat comics, proposant pour sa part un catalogue vraiment riche depuis 2015 seulement.



Depuis, le mouvement est véritablement enclenché et de nouvelles maisons d'éditions ne cessent de trouver des univers littéraires dessinés encore inconnus à proposer : ActesudBD, l'An2, Ça et là, Ici-Même, Presque lune, Tanibis, 2024... participant par là-même à faire découvrir ces bandes dessinées d'auteurs (anglo-saxons ou pas), dans divers formats de publication. D'autres structures se spécialisent quant à elles exclusivement dans les titres anglo-saxons, en essayant de sortir des sentiers battus, ou en jouant la carte du patrimoine (rééditions de classiques peu ou mal traduits en France). (6)

COMICS D'AUTEUR : UNE OUVERTURE MONDIALE MAIS UNE LITTÉRATURE TYPÉE ENCORE MARGINALE

On parle généralement de « comics d'auteur » (*creator owned*), en opposition aux comics « licenciés », rattachés à une licence de personnage créé par d'autres, (tels Batman, Superman, Spider-Man...), mais il est aussi accepté que le terme « comics » (ou « comix » pour les plus alternatifs d'entre eux) désigne aussi tout ce qui n'est pas manga (japonais) ou BD franco-belge. Ces « comics d'auteurs » anglo-saxons, la plupart du temps américains, sont aussi parfois originaires d'Australie, d'Afrique du sud, voire des pays de l'Est, ou nordiques. Ces derniers ayant bénéficié par le biais d'expositions à Angoulême ou Aix-en-Provence, d'éclairage sur leur culture bédéphile (7) et sont donc porteurs de références culturelles propres à leurs pays. Cela n'empêche pas, de plus, de trouver des comics licenciés, au fort potentiel littéraire.



La collection Albums de Casterman a également accueilli des comics d'auteur. (Ici une réédition d'un ouvrage de Dylan Horrocks paru initialement chez l'Association en 2001)

S'il est compliqué, pour un non initié, de faire la différence entre un comics d'auteur et un roman graphique franco-belge, cela est entre autre dû au fait que certaines collections, comme Écritures de Casterman, par exemple (9), n'ont pas vraiment participé à éclaircir les choses. Celle-ci étant avant tout basée sur le propos, plutôt que sur l'origine des auteurs, le lecteur trouvant dès lors des artistes français, japonais ou américains mélangés. On aurait pu en effet estimer que le ton et le style employés par les auteurs étrangers, à la culture souvent attachée à une région, un état... étaient suffisamment différents de celui des français pour justifier une collection à part entière, mais ce n'est pas le cas. Peut-être le refus d'une sorte de ségrégation a-t-il joué. Cette problématique ne trouve, de plus, pas d'aide dans le développement des adaptations cinématographiques.

Si les années 2000 ont en effet marqué l'avènement des grosses productions liées à la maison d'édition Marvel (*Spider-Man*, *Avengers*, *Iron-Man*, etc.), cela n'a pas vraiment servi la reconnaissance des comics d'auteurs, puisqu'un coup de projecteur a été mis sur les comics *mainstream*, continuant à faire croire au plus large public que ces bandes dessinées américaines, dont étaient issus les films, étaient les seules sur le marché. Les outils critiques devenant indispensables afin de séparer le bon grain de l'ivraie. Des titres tels que *Comic Box*, (revue kiosque 1998-2017) ou les sites : PlaneteBD.com, ActuaBD.com, Du9.org, Bdzoom.com (parmi d'autres plutôt spécialisés super-héros), étant des outils reconnus. L'Avis des bulles, revue dédiée aux bibliothécaires, très axée franco-belge et mangas pendant longtemps, proposant des chroniques comics d'auteurs depuis 2012 seulement.

MATT KINDT ET JEFF LEMIRE : DEUX AUTEURS EXCEPTIONNELS

Il suffit de lire des ouvrages tels : *Hicksville* (Dylan Horrocks), *Blankets* (Craig Thompson), *Summer Love* (Debbie Dreshler), *La Perdida* (Jessica Abel), *Royal City* (Jeff Lemire), *Criminal* (Sean Phillips et Ed Brubaker), *Harrow County* (Cullen Bunn et Tyler Crook), *Tale of Sand* (Jim Henson, Jerry Juhl, Ramón K Pérez), *Du sang sur les mains* (Matt Kindt)... pour réaliser à quel point les récits de ces auteurs développent des formules narratives particulièrement littéraires et originales aujourd'hui, et surtout empruntées d'une culture anglo-saxonne qui leur est propre. À cet égard, Matt Kindt et Jeff Lemire peuvent être considérés comme deux des plus influents auteurs de ces vingt dernières années.

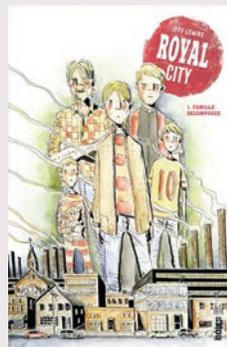
Matt Kindt, né en 1973, et Jeff Lemire (1976) sont deux auteurs et dessinateurs américains très proches, artistiquement parlant, et connus pour leur faculté exceptionnelle à écrire plusieurs séries en même temps, sans compter leurs travaux en tant que dessinateurs. Tous deux ont été repérés grâce à leurs travaux personnels réalisés au début des années 2000 chez des éditeurs indépendants. Matt Kindt avec *Pistolwhip*, publié chez Top Shelf en 2001 a été acclamé par la critique et a été nommé pour deux *Harvey Award* : *Best Graphic Album of Original Work* et *Best New Talent* reste inédit en France. Son webcomic *Super Spy* a été recueilli en album par *Top Shelf* en 2007 et nommé pour un *Eisner Award* l'année suivante. (Publié par Futuropolis en France en 2008). Il a débuté une relation contractuelle avec le label Vertigo de DC en 2010, à l'occasion de la publication de son roman graphique *Revolver* (inédit en France). À peu près au même moment, il a commencé à travailler avec Jeff Lemire sur *Sweet Tooth*.

En 2012, sa série *Mind MGMT* acclamé par la critique mais inédit en France à ce jour (8), lui a permis de commencer un travail avec *Dark Horse*. Depuis, parmi de nombreux autres titres, il a participé au grand retour de l'éditeur Valiant (Bliss comics en France), pour lequel il a développé des séries de super-héros alternatives à la qualité époustouflante : *The Valiant*, *Rai*, *Ninjak*, *Divinity*, *X-O Manowar* tout en travaillant ses propres créations, toutes aussi intéressantes, en parallèle.



Jeff Lemire, quant à lui, a été repéré avec *Lost Dogs*, (inédit en France), auto-publié en 2005, par le même éditeur *Top Shelf*, qui l'a ensuite réédité et a produit le titre *Essex County*, titre ayant révélé l'auteur en France (Futuropolis, 2007). Ce titre a été nominé pour un *Harvey*, un *Ignatz* et deux *Eisner Award*. En 2009, un roman graphique bicolore intitulé *The Nobody* a été publié par Vertigo (sa deuxième parution française sous le titre *Monsieur personne* chez Panini, en 2010). Cela l'a amené au récit couleur mensuel *Sweet Tooth* chez Vertigo (trois tomes chez *Urban comics*, 2015-2016). Jeff Lemire a aussi travaillé pour des héros Marvel (*Hawkeye*, *Moon Knight*, *Old Man Logan*...), DC (*Brightest Day*, *Flashpoint*, *SuperBoy*...) avec à chaque fois des épisodes très remarquables et bien à part. Après la relance de DC en septembre 2011, Lemire a commencé à écrire *Animal Man* (série parallèle à *Swamp Thing*) et *Frankenstein* :

Agent of S.H.A.D.E., tous deux très bien reçus. À côté de ses nombreuses créations personnelles : *Roughneck*, (*Winter Road* en France), *Plutonia*, *Descender*, *Royal City*, *Black Hammer*, *AD After Death*, chez des éditeurs ou collections alternatifs (*Galerie 13*, *IDW*, *Image comics*, *Dark Horse*), ou *mainstream* (*Trillium* chez DC), il participe aussi activement à l'univers Valiant, avec les séries *Bloodshot Reborn*, *Book of Death*, *Divinity*, et c'est en cela qu'il est aussi comparé-associé à Matt Kindt, avec lequel il a d'ailleurs partagé *The Valiant*.



Tous deux ont eu le privilège d'être demandés pour amener leur propre style et leur vision. Des opportunités peu communes, qui ont permis d'apporter à la plupart des séries de super-héros auxquelles ils ont été associés des regains d'intérêt, ou en tous cas un niveau supplémentaire, davantage littéraire. En cela, ils définissent à eux deux complètement ce que peut être un comics d'auteur.

« Soyons honnête, nos styles (à tous les deux), ne sont pas exactement ce que les fans de *mainstream* attendent généralement. Il s'agit quand-même d'un genre de niche, avec des sortes de voix très distinctes, plutôt stylisées, davantage artistiques. » (10)

FRANCK GUIGUE

Assistant du patrimoine à la médiathèque de Roanne
Responsable de la rubrique comic books de **BDzoom.com**

(1) Voir le détail du film laser disc sur IMDB : www.ldbdb.com > **Comic Book Confidential**
Le film a reçu en 1989 le *Genie Award* pour un documentaire long métrage, de la part de l'*Academy of Canadian Cinema and Television*.

(2) S'il est souvent reconnu que *Un bail avec Dieu* de Will Eisner (1978), ouvrage paru d'une seule traite, est le titre qui a donné ses lettres de noblesse au terme « roman graphique », ce n'est pas le seul comics hors du cadre super-héros à avoir paru sans l'aspect « feuilleteonesque » des fascicules bien connus dans ce domaine.

(3) En France, *Scarce*, fanzine exclusivement consacré aux comics (1983 à aujourd'hui) reste la référence dans le domaine. *Spot BD* quant à elle, (1986-1988) était une revue à forte tendance promotionnelle éditée par les éditions Dargaud. On y trouvait quelques pages de critiques, dont une rubrique « La BD étrangère » permettant de se tenir entre autre informé des parutions comics de ces années-là. *Special USA magazine*, revue éditée par Albin Michel, en dehors de son rôle indispensable de défricheur d'histoires américaines, développa aussi, mais seulement à partir de son numéro 36 de 1988, une rubrique de chroniques en éditions originales *Comics USA* par Bruno Terrier et David Fakrikian. Enfin, bien que *Les Cahiers* de la bande dessinée paraissaient sous le nom *Schtroumpf / Les Cahiers* de la BD depuis 1970, la revue ne s'intéressa pas au format comics moderne avant

sa nouvelle formule plus didactique et ouverte (n° 56 de 1984) où la rubrique « Ailleurs » permis de découvrir à l'occasion quelques parutions américaines. Néanmoins, c'est surtout leur numéro 66 de 1988, presque entièrement dédié aux comics, qui fait référence.

(4) *Comics USA* : lire la chronique de la réédition augmentée sur [Bdzoom.com](http://bdzoom.com) : <http://bdzoom.com> > **Comic Books** > « **Comics USA : histoire d'une culture populaire** » par Marc Duveau

(5) *Master Race* publié en français d'abord sous le titre *La Grande course* dans l'anthologie d'horreur parue aux éditions Williams en 1974, est une bande dessinée américaine de Bernie Krigstein et d'Al Feldstein parue en avril 1955 dans le n°1 de *Comics Impact* chez EC Comics (Wikipedia). Dans le genre précurseur, on pourra aussi citer le pavé d'humour grinçant *Jungle* de Harvey Kurtzman, paru en 1959. (Voir la chronique de sa réédition augmentée par les éditions Wombats en 2017 : <http://bdzoom.com> > **Actualités** > « **Meanwhile, back in the jungle** »... avec Harvey Kurtzman !

(6) Pat Grant est un auteur illustrateur australien qui a été mis en lumière par les éditions Ankama en 2012 avec son album *Blue*. Une œuvre très étrange éditée au format à l'italienne, en bichromie bleu clair - marron clair. Ce jeune auteur a réussi à proposer un récit basé sur ses souvenirs d'enfance, en y ajoutant une tonalité fantastique

se référant entre autre au *Stand By Me* de Stephen King. Le tout avec une poésie émergeant du propos, par la grâce seule du dessin. Ce qui est tout aussi important, réside dans le long texte de 12 pages offert en fin de volume, accompagné de deux pages de renvois de notes. Pat Grant possède de nombreuses références culturelles et donne des pistes de lectures en citant nombre de ses « collègues » auteurs de bande dessinée anglo-saxons, dont certains peu connus en France. Il aborde la création bédéphile et en cela se rapproche de ce que l'on a pu ressentir à la lecture de *Hicksville* de Dylan Horrocks, (qui lui adresse d'ailleurs un bel hommage en début d'ouvrage). Son style peut aussi rappeler celui de Craig Thompson, dans ce qu'il peut avoir de rapport à l'enfance. Pat Grant a depuis auto édité deux épisodes d'un comics, disponible sur son site, et dénommé : *The Grot*.
www.patgrantart.com

(7) On pensera entre autres aux expositions de Paris pour le Mexique (2002), d'Aix-en-Provence pour la Finlande (5^e festival des Rencontres du 9^e art 2008), d'Angoulême pour l'Argentine (2008), de Paris pour la Croatie (2012) (sans oublier le catalogue Stripovi : bande dessinée indépendante et contemporaine en Serbie et en Croatie paru en 2009 chez Turbocomix), d'Angoulême pour la Corée (2013), Saint-Malo (et Angoulême) pour la Chine (2015) ...

(8) *Mind MGMT* de Matt Kindt : titre à paraître aux éditions Monsieur Toussaint Louverture.

(9) La collection Écritures a été lancée en 2002 et a entre autres publié sous format comics, dos carré et couverture rabat, les auteurs symboliques des éditions Fantagraphics ou Top Shelf, tels les américains Craig Thompson, Ben Katchor, ou le japonais Jiro taniguchi.

(10) Propos tirés d'une interview de Comicsalliance.com (*Starting with Character : Matt Kindt and Jeff Lemire Discuss The Valiant* par Matt D Wilson, septembre 2014)
<http://comicsalliance.com/matt-kindt-jeff-lemire-the-valiant-interview>



Illustration 3D
Simulation de l'exposition

VALEURS

CRITIQUE DU NÉO-LIBÉRALISME

ROMPANT AVEC L'APOLITISME

qui avait suivi le retrait américain du Vietnam et la fin de la contre-culture, un courant de critique sociale acerbe construite autour de figures superhéroïques émergea durant la présidence de Ronald Reagan. *American Flagg!*, créé en 1983 par Howard Chaykin pour l'éditeur indépendant First Comics, véhiculait une satire corrosive de l'idéologie alors triomphante du retrait de l'État et de la dérégulation exacerbée. La forme dystopique présente dans la série de Chaykin devint à l'époque une stratégie narrative à succès pour critiquer les néo-conservatismes de part et d'autre de l'Atlantique : en témoignèrent l'importation des séries anglaises « anti-thatchériennes », *Judge Dredd* et *V for Vendetta*, mais aussi la mini-série *Squadron Supreme* (Marvel, 1985-1986).



LA MISE EN SCÈNE dans les comics d'une critique du nouveau conservatisme américain ouvrit la voie à deux œuvres majeures publiées par DC. Dans *The Dark Knight Returns* (1986), Frank Miller présentait une lecture extrême du personnage de Batman construisant une parabole ambiguë sur le rôle de l'individu face à l'État. Dans *Watchmen* (1987), récit tentaculaire situé dans une Amérique ayant gagné la Guerre froide grâce à ses super-héros, le duo anglais Alan Moore (scénario) et Dave Gibbons (dessin) déconstruisait le genre superhéroïque pour en faire ressortir le non-dit anti-démocratique.

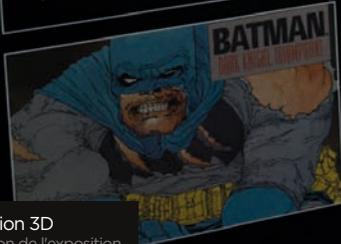


Illustration 3D
Simulation de l'exposition

SCIENCE ET TECHNIQUES

CONCEPT

LA DÉTENTE?

SCIENCE ET TECHNIQUES

MÉCANIQUE NUCLEAIRE

LA DÉTENTE?

MÉCANIQUE NUCLEAIRE

GÉOPOLITIQUE

VALEURS

L'APRÈS 9/11

2011 - **Savage Dragon**

Dans *Savage Dragon*, le scénariste/dessinateur Erik Larson procède régulièrement à une mise en perspective d'événements politiques. Après avoir montré Barack Obama casser la figure de Ben Laden sur la couverture du n°145, il revient sur avec le n°177 (2011), publié après la mort du leader terroriste. Le cadavre de Ben Laden, jeté à la mer, est réanimé par ses résistants. Devenu un monstre planté, l'attaque donc à l'Amérique et le héros, Dragon, doit de nouveau le détruire. Attention, avec Erik Larson, on est dans la caricature, mais on est dans le même temps très son d'un message au premier degré.



NEW DEAL

Archie and Action Comics n° 1 se présentent dans une vitrine qui permet de se rendre à la source de la création des séries DC. L'histoire est le premier épisode avec à la fois un personnage et un monde. Imaginé par deux auteurs tels que Charles F. Schultz et un scénariste de l'époque qui est resté à l'écart.



COMICS & SCIENCE

BIBLIOGRAPHIE

Alex Nikolavitch, Mythe & super-héros, Les Moutons électriques, 2011

Elie Yazbek (dir.), Le super-héros à l'écran. Mutations, transformations, évolutions, Editions Orizons, 2016

Jean Depelley, Jack Kirby, le super-héros de la bande dessinée, Neofelis, Prix SoBD - Papiers Nicklés, 2015

Jean-Marc Lainé, Super-héros : la puissance des masques, Les Moutons électriques, 2011

Jean-Paul Gabilliet, Des Comics et des hommes : histoire culturelle des comic books aux États-Unis, Editions du Temps, 2005

Jean-Paul Jennequin, Histoire du comic book 1. Des origines à 1954, Vertige Graphic, 2004

Joseph Goshn, Romans graphiques : 101 propositions de lecture, Les Mots et le reste, 2009

Laurent de Sutter (dir.), Vies et morts des super-héros, PUF, 2016

Marc Atallah et **Alain Boillat** (dir.), BD - US : les comics vus par l'Europe, Infolio, 2016

Marc Duveau, COMICS USA. Histoire d'une culture populaire, Huginn & Muninn, 2018

Umberto Eco, De Superman au surhomme, Livre de poche, 1995

Xavier Fournier, Super-héros : l'envers du costume, Fantask, 2016

SITES INTERNET

 www.comicsblog.fr

 <http://bdzoom.com>

 www.comicbox.com

LES PARTENAIRES

la **cit** internationale
de la bande dessinée
(et de l'image)

BD
CINÉ GOODIES

COMIC
ZONE



climas
Cultures et Littératures des Mondes Anglophones

marge


elico

Equipe de recherche de Lyon en sciences
de l'information et de la communication

CRÉDITS ET REMERCIEMENTS



Cette exposition n'aurait jamais été possible sans la volonté du Président de l'Université Jean Moulin, **Jacques COMBY**, du Vice-président chargé du Conseil d'administration, **Pierre SERVET**, de **Christian NICOLAS**, chargé de mission aux affaires culturelles, de **France LAREDO**, directrice du service des affaires culturelles, **Eugénie BINET**, directrice du service de la communication, **Marc MARTINEZ**, directeur des Bibliothèques universitaires.

COMMISSARIAT D'EXPOSITION

Lionel MIGNOT, responsable de la mission culture des Bibliothèques universitaires.

COMITÉ SCIENTIFIQUE

- **Jean-Paul GABILLIET**, professeur de civilisation américaine à l'Université Bordeaux Montaigne
- **Pascal ROBERT**, professeur des universités à l'École nationale supérieure des sciences de l'information et des bibliothèques (enssib)
- **Lucien PERTICOZ**, maître de conférences en sciences de l'information et de la communication à l'Université Jean Moulin Lyon 3
- **Kader CHAIBI**, président de l'association lyonnaise BDCinéGoodies
- **Michel MONTHEILLET**, dessinateur de bandes dessinées

- **Xavier FOURNIER**, journaliste et essayiste spécialisé es comics

- **Jean DEPELLEY**, enseignant à l'ESPE, scénariste, réalisateur de documentaires, traducteur, journaliste, écrivain et conférencier

- **Marie CAMBONE**, enseignante et chercheuse en sciences de l'information et de la communication à l'IUT - Université Jean Moulin Lyon 3 - et PhD en muséologie

CRÉATION & COMPOSITION GRAPHIQUE

Frédéric GERLAND, infographiste, service de la communication de l'Université.

SCÉNOGRAPHIE

Claire DAVY, Bibliothèques universitaires.

NOUS REMERCIONS POUR LEUR SOUTIEN

L'association lyonnaise *BDCinéGoodies*, la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image à Angoulême ainsi que les laboratoires de recherche lyonnais MARGE, ELICO et bordelais CLIMAS, les étudiantes de l'IUT de l'Université Jean Moulin Lyon 3 en projets tutorés : Mathilde MARTINS, Maria NEIRA et Maïssaa EL MAHJOUR, le festival Comic'Gone, la librairie Comic Zone et la société Lyon Bombing ainsi que toute l'équipe des Bibliothèques universitaires Jean Moulin Lyon 3.

Le présent catalogue est offert gracieusement dans le cadre de l'exposition
« La société des comics » visible du 22 septembre au 29 novembre 2018
à l'Université Jean Moulin Lyon3. **Il ne peut pas être vendu.**

© UNIVERSITÉ **JEAN MOULIN** LYON 3

Création - Conception - Mise en page
SERVICE DE LA **COMMUNICATION**
Frédéric GERLAND



- 📍 Manufacture des Tabacs
- 📍 Campus des Quais
- 📍 Campus de Bourg-en-Bresse

WWW.UNIV-LYON3.FR