



HAL
open science

Introduire le “ graphic novel ” : une ambition circonscrite. Les premiers usages nord-américains de l’étiquette et leur péritexte.

Jean-Matthieu Méon

► To cite this version:

Jean-Matthieu Méon. Introduire le “ graphic novel ” : une ambition circonscrite. Les premiers usages nord-américains de l’étiquette et leur péritexte.. Congrès de l’Association française des études américaines 2016 : Chantiers d’Amérique, Association française des études américaines (AFEA), May 2016, Toulouse, France. pp.176-193, 10.3917/rfea.151.0176 . hal-02369335

HAL Id: hal-02369335

<https://hal.univ-lorraine.fr/hal-02369335>

Submitted on 18 Feb 2022

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

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

Méon, Jean-Matthieu. Introduire le « *graphic novel* » : une ambition circonscrite. Les premiers usages nord-américains de l'étiquette et leur péritexte. *Revue française d'études américaines*, 2017/2, n°151, p. 176-193.

(version d'auteur)

Introduire le *graphic novel*, une ambition circonscrite : les premiers usages nord-américains de l'étiquette et leur péritexte

Jean-Matthieu Méon (Université de Metz)

Je ne peux pas m'empêcher de penser que « comic book » et « comic book strip » sont non seulement des termes inappropriés et datés pour décrire les authentiques efforts créatifs d'aujourd'hui et les productions encore plus abouties qui ne manqueront pas d'apparaître, mais aussi des termes qui pourrait bien empêcher toute reconnaissance du medium par le monde littéraire. (...) Alors, (...) lorsque vous me verrez utiliser les expressions « graphic story » et « graphic novel » pour décrire un « comic book strip » artistiquement sérieux, vous saurez bien ce que je veux dire. Peut-être les utiliserai-je même pour des œuvres pas si sérieuses que ça¹. (Kyle)

Proposée en 1964 par le critique et libraire Richard Kyle dans un article de fanzine et diffusée dans diverses publications du *fandom* dans les années qui suivirent, c'est seulement au cours des années 1970 que l'expression « *graphic novel* » a connu ses premières appropriations par les créateurs et les éditeurs, avant d'être largement reprise à partir du milieu des années

¹ Les traductions proposées dans cet article sont celles de l'auteur.

1980². *A Contract with God* de Will Eisner, paru en 1978, est devenu la borne de référence à partir de laquelle l'étiquette aurait été inventée, sinon aurait entamé sa visibilité et sa reconnaissance³. Pourtant, entre 1971 et 1978, près d'une dizaine d'œuvres ont mobilisé le terme « *graphic novel* » lors de leur première parution.

Comic book de format ordinaire (*Sinister House*), magazine grand format en noir et blanc (*The First Kingdom*), album grand format souple (*Fiction Illustrated* 4) ou cartonné sous jaquette (*Beyond Time and Again*, *Bloodstar*), *digest* périodique en couleurs (*Fiction Illustrated* 1 à 3), format roman aux tons sépia (*A Contract with God*), parus sur plusieurs années, chez différents éditeurs, produits par des configurations auctoriales différentes (auteur unique, collaboration) : ces publications ne constituent pas un ensemble homogène. Ce qui les rassemble ici est leur usage *explicite*⁴ de l'étiquette « *graphic novel* » dans leur péri-texte⁵.

Les œuvres constitutives de notre corpus sont précisées en fin d'article. La définition de ce corpus s'appuie sur les repérages établis par l'historiographie fanique (notamment Harvey et Levitz) et savante (Gabilliet 2005 et Baetens, Frey). Aux précurseurs classiquement repérés nous avons ajouté cependant trois volumes très rarement, sinon jamais, cités : les numéros 1, 2 et 4 de *Fiction Illustrated*, alors que le numéro 3 (*Chandler. The Red Tide*) est régulièrement

² Sur les logiques commerciales, structurelles et symboliques du succès de cette désignation et des formats associés, voir notamment Gabilliet (2005 et 2010), Hatfield (29-30), Smolderen (2006), Levitz (138-151).

³ Pour un rappel de ce lieu commun (et les nuances à y apporter), voir Levitz (138) : « It's common to hear Will Eisner called "the father of the graphic novel" for his near-universally acclaimed 1978 work ».

⁴ Notre propos porte sur l'étiquette « *graphic novel* » et ses usages et non sur une étude des formes des récits de bande dessinée à cette époque. Cela implique de laisser en dehors de notre corpus des ouvrages formellement proches de certains de ces « *graphic novels* » mais sans indications génériques particulières (comme *Blackmark* de Gil Kane en *paperback* chez Bantam Books en 1971 ou le *Silver Surfer* de Jack Kirby et Stan Lee paru chez Fireside/Simon & Schuster en 1978). Pour des raisons de cohérence du corpus, nous laissons de côté également des œuvres utilisant des expressions proches mais distinctes : par exemple, « *picture novels* » pour *It Rhymes with Lust* de Drake Waller (Arnold Drake, Leslie Waller) et Matt Baker (St John, 1950) ou « *comic novel* » pour *Sabre* de Don McGregor et Paul Gulacy (Eclipse, 1978). Ces dernières formulations témoignent cependant du flottement terminologique qui caractérise la période et les aspirations qui s'y expriment. De plus, une partie des remarques développées ici s'appliquent de manière très directe à certaines de ces œuvres aux formulations voisines (on pense notamment à *Sabre*).

⁵ Pour une définition du péri-texte et de ses composantes, voir Genette. Une analyse de l'épi-texte (les messages qui se situent en dehors du livre lui-même : publicité, entretiens, correspondance privée...) permettrait de compléter notre propos et d'en modifier légèrement la chronologie, mais dépasse le cadre de cet article. Pour une application de la notion de paratexte (péri-texte et épi-texte) à la bande dessinée, voir Mitaine.

mentionné, mais comme volume isolé sans que ne soit prise en compte la série dans laquelle il a été publié.

Nous aborderons donc ici la question des « *graphic novels* » à partir d'une double perspective méthodologique. Tout d'abord, les œuvres seront envisagées « en situation » (Souchier), c'est-à-dire dans leur cadre éditorial original, de première parution⁶. En pages de couverture, dans les préfaces, introductions, postfaces mais aussi dans les pages intérieures, les pages de titres ou les pages publicitaires, les œuvres font l'objet de qualifications que les auteurs et/ou leurs éditeurs ont décidé de leur associer. Seront mises de côté les requalifications génériques *ex post* à l'occasion de rééditions ou d'appréciations critiques ultérieures⁷, au profit de l'affichage originellement recherché par les producteurs de l'œuvre. Ensuite et plus fondamentalement, le « *graphic novel* » sera envisagé comme une étiquette aux usages divers plutôt que comme une réalité objective pouvant être définie. En procédant ainsi, il est possible de dépasser l'aporie des constats de l'omniprésence d'une catégorie floue permettant de désigner, dans l'espace nord-américain, aussi bien des bandes dessinées originales publiées sous forme de livre que des compilations de travaux déjà parus de manière sérialisée⁸. C'est aussi un moyen de nuancer les récits très linéaires de l'évolution de la bande dessinée⁹ qui trouverait, à travers la forme « *graphic novel* », à la fois sa maturité et son « passeport pour la reconnaissance¹⁰ ». Surtout, cette démarche permet une prise de distance avec les jugements et les présupposés qui ont été progressivement attachés à cette expression et qui pèsent sur les regards rétrospectifs portés sur son développement¹¹. Ni essence à préciser, ni outil de lecture

⁶ Nous avons directement consulté les premières éditions de chacune des œuvres évoquées. Pour certaines œuvres, la première édition était doublée d'une édition de luxe (parue au même moment) à tirage plus restreint (*A Contract With God, Fiction Illustrated* 1 à 3). Nous n'avons pas eu accès à ces éditions.

⁷ Pour un exemple d'analyse de telles requalifications *a posteriori*, voir Méon (2016).

⁸ Ce sont ces deux usages contemporains les plus fréquents que rappelle par exemple Levitz (141).

⁹ Pour un rappel de ces récits et une critique du *Bildungsroman* qu'ils forment et de leurs ambiguïtés en termes de reconnaissance, voir Pizzino (notamment 21-45).

¹⁰ Nous empruntons l'expression à Hatfield (IX).

¹¹ Pour une discussion des précautions méthodologiques à adopter dans la conduite de l'histoire de la bande dessinée, voir Smolderen (2011).

rétrospective des grandes œuvres du passé ou étalon d'une archéologie de la complexification littéraire de la bande dessinée, le « *graphic novel* » peut être envisagé comme une qualification générique qui constitue, en elle-même, un objet à étudier¹².

C'est aux usages de cette étiquette à un des moment-clés de son histoire, celui de sa première introduction éditoriale, que nous nous attachons ici. En mettant en relation les indications génériques, leurs discours d'accompagnement et les caractéristiques formelles et thématiques des œuvres, les enjeux de l'étiquette et leur articulation à un espace spécifique de production peuvent être cernés. L'étiquette est examinée tout d'abord dans l'ambition qu'elle permet d'afficher, puis dans les référents artistiques auxquels elle renvoie et enfin dans l'espace social dans lequel elle prend son sens. Par conséquent, il ne s'agit pas de présenter ces premiers « *graphic novels* » comme des ancêtres significatifs à redécouvrir, mais plutôt comme des traces de l'état du champ de la bande dessinée américaine à l'époque de l'introduction éditoriale de l'étiquette « *graphic novel* ».

Une ambition affichée

La revendication de l'étiquette « *graphic novel* » est clairement affichée par toutes les œuvres de notre corpus. La mention y apparaît sur la couverture (*The Sinister House of Secret Love, A Contract with God*) ou sur ses annexes (rabats de jaquette pour *Bloodstar*, quatrième de couverture pour les titres *Fiction Illustrated*), dans les pages de titre (*Beyond Time and Again*) comme dans les textes d'accompagnement (*The First Kingdom, Bloodstar, Fiction Illustrated*). L'ambition portée par cette qualification générique atypique est rendue explicite par son redoublement dans l'ensemble de ces publications (à l'exception de *The Sinister House of Secret Love* et *Beyond Time and Again*) par des préfaces, des introductions, des postfaces qui

¹² Pour la mise en œuvre d'une démarche similaire sur l'étiquette « roman graphique » dans le contexte français, voir Méon (2013 et 2016).

développent les intentions portées par l'usage de cette étiquette¹³. La mention « *graphic novel* » y est inséparable d'un discours sur les œuvres et sur leur qualification. Elle est le signe d'une ambition artistique et d'une prétention à certaines formes de légitimité.

Des œuvres d'exception, une forme nouvelle

L'ambition exprimée par chacun de ces textes est double. Elle s'attache tout d'abord aux œuvres ainsi accompagnées. Ils en valorisent les innovations formelles, censées leur conférer le statut de futurs classiques.

Bloodstar constitue un grand pas en avant pour l'art du comic strip, à travers sa synthèse révolutionnaire d'idées et de formes artistiques. Dans ce livre, l'imagination et la puissance visuelle du comic strip sont associés à la complexité et à la profondeur du roman traditionnel, produisant un hybride captivant qui peut être le mieux décrit par l'étiquette du graphic novel. (préface non signée).

[Bloodstar] est destinée à devenir un classique de l'aventure de science-fiction – fantasy. (premier rabat de jaquette)

De la même manière, *Chandler. The Red Tide* présente un « nouveau concept excitant » (quatrième de couverture), « une nouvelle approche spectaculaire et radicale » (préface de Byron Preiss). C'est « un mélange avant-gardiste d'images, de mots et de *design* graphique dont la vitalité capture l'essence du genre détective *hard-boiled*. » (préface de Byron Preiss). Enfin, *A Contract with God* « ouvre une nouvelle dimension dans la narration [*story telling*] » et constitue une « puissante collection d'histoires graphiques. » (quatrième de couverture) et

¹³ Le statut auctorial de ces textes est variable. La plupart sont signés par leurs auteurs (introductions de *The First Kingdom*, *Fiction Illustrated*, *A Contract With God*), certains sont anonymes (*Bloodstar*, certains textes de *Fiction Illustrated*) mais probablement émanant de l'éditeur, d'autres sont le fait de tiers (*The First Kingdom*, *Fiction Illustrated* n°3). Quoiqu'il en soit, nous considérons ici avec G. Genette qu'ils constituent « un commentaire auctorial ou plus ou moins légitimé par l'auteur » (Genette 8) et qu'au-delà de cette incertitude dans l'attribution du péri-texte, ces textes sont inséparables de l'usage fait de l'étiquette et en explicitent les motivations et les revendications.

Mais cette ambition est aussi exprimée pour la forme bande dessinée elle-même. En effet, l'ensemble de ces textes d'accompagnement évoquent l'illégitimité de la bande dessinée pour mieux affirmer la reconnaissance nouvelle dont cette forme va jouir grâce aux œuvres présentées.

Est enfin venu en Amérique le temps où un comic book est considéré comme une forme de littérature adulte commercialement viable et intellectuellement respectable. (...) Fiction Illustrated est une preuve importante de cette entrée dans l'âge adulte du comic book américain –ou comme nous préférons l'appeler, de l'histoire graphique [graphic story]. Fiction Illustrated existe pour accueillir les défis de l'histoire graphique. (Fiction Illustrated n°1, introduction de Byron Preiss)

Le médium a parcouru un long chemin depuis ses origines. Ensemble, nous pouvons le voir encore grandir. (Fiction Illustrated n°4, postface de Byron Preiss)

A cette époque [dans les années 1940], parler ouvertement des comics comme d'une forme d'art –ou même réclamer pour eux une quelconque autonomie¹⁴ ou légitimité– était considéré comme d'une prétention crasse frisant le ridicule. Dans les années qui suivirent, cependant, la reconnaissance et l'acceptation ont fertilisé le sol et l'art séquentiel des comics est au seuil de l'establishment culturel. (A Contract with God, préface de Will Eisner)

Les œuvres présentées sont mises en scène comme l'incarnation même des potentialités d'une forme, le « *graphic novel* », permettant d'établir la validité artistique et intellectuelle de la bande dessinée.

Jack [Katz] prouve que cela est possible. Il montre au monde que les comics n'ont pas à être tels que nous les connaissons et que mettre des images avec les mots d'un roman

¹⁴ Le texte original dit « anatomy » : au vu du contexte, il semble s'agir d'une erreur typographique que nous corrigeons. Dans la version française de la préface (*Un Bail avec Dieu*, Paris, Les Humanoïdes Associés, 1982), cette partie de la phrase est éludée. Nous proposons donc notre propre traduction.

ne doit pas nous distraire de leur valeur littéraire. On peut avoir les deux à la fois. Le légendaire Graphic novel est possible. En fait, il est déjà là ! (publicité non signée pour les précédents numéros de *The First Kingdom*, parue en troisième page de couverture à partir du n°5)

Une création adulte, une création pour les adultes

Les quatrième de couverture des trois premiers volumes de *Fiction Illustrated* définissent ce périodique comme « America's First Adult Graphic Novel Revue ». La formule est longue, proche de l'oxymore au regard des usages contemporains (revue *et* roman) mais vise surtout à tenir ensemble la totalité des enjeux poursuivis par le projet : la diffusion, sous forme périodique, de « *graphic novels* » à vocation « adulte ». L'introduction du premier numéro de la série développe cette idée : « *Fiction Illustrated* aspire à être adulte dans son public comme dans son approche », à être « un lieu où de nouveaux concepts et de nouveaux personnages peuvent être présentés sans concession aux besoins d'un marché enfantin ou d'un genre particulier » (*Fiction Illustrated* n°1, introduction de Byron Preiss).

Cette prétention à la maturité est au cœur de la logique de distinction portée par l'étiquette « *graphic novel* ». C'est ce que soulignait expressément Richard Kyle dès son article fondateur de 1964. L'objectif pour lui est de « sortir le *comic book* du champ juvénile » pour lui permettre de « prendre sa place dans le spectre littéraire » (Kyle). Et c'est ce qui traverse l'ensemble des périodes étudiés ici.

Deux points de références structurent cette volonté de distinction : le *comic strip* et le *comic book*. Le *comic strip* apparaît comme l'espace idéal pour atteindre un public adulte, grâce à son support éditorial, le quotidien. Selon Byron Preiss, la « réponse [à l'illégitimité] est dans le mode de commercialisation. Les *comic strips* sont dans la presse. Dans la presse d'information. Achetée par des adultes, lue par des adultes, discutée par des adultes » (*Fiction*

Illustrated n°1, introduction de Byron Preiss). L'argument de la force que le *comic strip* tire de son public est repris par Will Eisner pour qui le public de la presse « est plus sophistiqué et exigeant que le lecteur des *comic books* en kiosque » (*A Contract with God*, préface de Will Eisner). De même, c'est bien au *comic strip* comme forme d'expression que l'introduction de *Bloodstar* rattache cette œuvre.

Inversement, le *comic book*, tout particulièrement de super-héros, représente un véritable repoussoir, incarnation du produit le plus puéril.

Sûrement, il y avait mieux à traiter pour le cartoonist (...) que des super-héros évitant la destruction de la terre par des super-vilains. (A Contract with God, préface de Will Eisner)

Aucune cape n'est nécessaire ici. Pas d'épée ni de fourreau. (*Fiction Illustrated* n°1, introduction de Byron Preiss)¹⁵

La transformation du public, effectivement touché ou celui auquel la forme est associée, est un enjeu central de ces prises de position. En ce sens, les discours d'accompagnement reflètent tout à fait les innovations structurelles qu'incarnent ces publications. A l'exception de *The Sinister House of Secret Love*, toutes les publications discutées ici sont produites par des structures éloignées des éditeurs dominants des *comic books*. Il s'agit là de stratégies de déplacement (Will Eisner qui se tourne vers un petit éditeur de livres implanté dans les librairies généralistes) ou d'indépendance, qu'elle soit relative (*Fiction Illustrated* s'inscrit dans les réseaux classiques des kiosques) ou plus radicale (*The First Kingdom*, *Bloodstar*, *Beyond Time and Again* reposent sur des structures plus marginales), appuyée sur les réseaux alors en cours de constitution pour la distribution des *comics*¹⁶. Ces stratégies ont un double profit. Elles ouvrent sur de potentiels nouveaux publics (notamment adulte). Simultanément et très

¹⁵ Cette remarque n'empêchera pas Byron Preiss de recourir aux conventions d'autres genres dans ses « *graphic novels* », comme on le verra.

¹⁶ Voir Gabilliet (2010: 133-158) et Hatfield (3-31).

directement, elles visent une émancipation formelle à l'égard des contraintes éditoriales liées aux structures jugées commerciales¹⁷.

*Le concept, les mots, les dessins – tout ici est forgé par le même esprit, sans entrave d'éditeurs ni de censeurs. Là résident les graines de la révolution. Jack Katz représente une renaissance. Il s'est libéré des restrictions des compagnies commerciales de comics et s'est engagé dans une direction totalement nouvelle. (publicité non signée pour les précédents numéros de *The First Kingdom*, parue en troisième page de couverture à partir du n°5)*

De manière plus interne aux œuvres, la maturité et l'émancipation sont liées à la recherche d'un « sérieux artistique » (Kyle). Celui-ci réside tout d'abord dans les thématiques que les « *graphic novels* » revendiquent dans leurs textes d'accompagnement : des thèmes « riches de sens » et « intimes » (*A Contract with God*, préface de Will Eisner), l'expression d'une « expérience humaine essentielle » (*Bloodstar*, préface non signée), « des situations, des personnages et des événements qui sont d'autant plus divertissants que les lecteurs les ont vécus » (*Fiction Illustrated* n°1, introduction de Byron Preiss). L'innovation formelle est elle aussi mise en avant comme gage de sérieux. Les introductions de *Bloodstar* comme de *A Contract with God* discutent par exemple de la liberté prise par leurs auteurs avec les conventions établies en la matière : Corben mobilise son savoir-faire d'animateur pour composer ses scènes, Eisner s'autorise un jeu avec le format des cases. De manière similaire, Byron Preiss, dans *Fiction Illustrated* (par exemple, le n°3), souligne le rôle du « *design graphique* » dans la composition de ces œuvres. Au positionnement « adulte » répond donc un positionnement plus artistique. Les péri-textes s'attachent à en préciser les univers de référence.

¹⁷ Des propos tout à fait similaires se retrouvent dans les ouvrages à la périphérie de notre corpus. Voir par exemple la postface, signée du scénariste Don McGregor, pour *Sabre*. De manière proche, la problématique des auteurs et de leurs droits est elle aussi abordée, par exemple par l'éditeur-auteur Byron Preiss dans l'introduction du deuxième numéro de *Fiction Illustrated* dans laquelle il évoque, entre autres, la lutte entre Jerry Siegel et Joe Shuster, créateurs de Superman, et Warner Communications qui exploite le personnage. Sur cette affaire et son contexte, voir Gabilliet (2010 : 116-121).

Une ambition littéraire ?

Détachée de ses usages concrets, l'étiquette « *graphic novel* » peut être trompeuse dans ses implications. Le déplacement qu'elle laisse imaginer vers le littéraire par son recours au terme « *novel* » n'est en effet qu'un volet d'une stratégie de recontextualisation plus large lors de ses premiers usages des années 1970. En proposant l'expression « *graphic novel* », Richard Kyle visait explicitement à inscrire la bande dessinée dans le « spectre littéraire ». De la même manière, l'introduction de Byron Preiss pour le premier numéro de *Fiction Illustrated* veut voir la bande dessinée comme une « forme de littérature adulte » et discute de sa place dans la « littérature américaine ». Mais les péritextes de ces premières initiatives tentent plus largement de situer la bande dessinée dans le plein dialogue des disciplines artistiques. L'introduction de *Bloodstar* trace ainsi des parallèles entre ce « *graphic novel* » et le *comic strip*, la littérature, la « force vitale » de la sculpture de Rodin, la composition et le rendu de la peinture, et la « mise-en-scène¹⁸ » du cinéma d'Orson Welles. De manière plus fondamentale, ces œuvres et leur péritexte sont traversés par une tension constante entre d'une part, des moyens et des références visuels et d'autre part, des aspirations à la forme romanesque.

Parmi toutes ces disciplines, le cinéma occupe une place centrale au sein de ce système de référence, par ses formes comme par son statut :

Ceci est un roman dont les personnages vivent devant vous, comme un film de cinéma muet. (The First Kingdom, n°1, introduction de Jack Katz)

Comme un cinéaste, le cartoonist fait des panoramiques, incline son cadrage ou zoome selon les angles qui traduisent au mieux son intention dramatique. (Bloodstar, préface non signée)

¹⁸ En français dans le texte, dans cette graphie.

En Europe, la bande dessinée [comic book] est respectée tout autant que le cinéma.
(*Fiction Illustrated* n°1, introduction de Byron Preiss)

La centralité du cinéma apparaît surtout dans les influences et les modèles convoqués. Les œuvres citées dans le péri-texte de *Fiction Illustrated* relèvent autant de l'audiovisuel que de la littérature. Selon sa couverture, *Schlomo Raven* (n°1) marche « dans les pas de *The Maltese Falcon* [roman de Dashiell Hammet de 1929, film de John Huston de 1941] et *The Black Bird* [suite cinématographique parodique du précédent, de David Giller, 1975] ». *Starfawn* (n°2) se veut, en couverture, « dans la tradition de *Star Trek* [alors uniquement une série télévisée] » et, en introduction, dans la même vogue que *Space: 1999* (série télévisée de 1975-1977) et que « trois films de science-fiction majeurs en cours de production » : *Dune*, *The Space Wars* et *Logan's Run*¹⁹.

Les publications de Byron Preiss (*Fiction Illustrated*) témoignent très fortement de ce tropisme visuel. L'instabilité terminologique, propre à toute période d'innovation, y joue à plein ; d'un volume à l'autre et bien souvent aussi dans un même volume, on voit la recherche d'une formule permettant de tenir ensemble les différents enjeux : *graphic novel*, *graphic story*, *visual novel*, *movies on paper*, *movie-length visual novel*, ou tout simplement *Fiction Illustrated* (publiée par Byron Preiss Visual Publications). « Illustrated » est bien le mot-clé ici : pour ces publications²⁰, le « *graphic novel* » ou la « *graphic story* » se situent à une frontière floue entre la bande dessinée et l'illustration. Le « *graphic novel* » apparaît comme une forme non-spécifique à la bande dessinée, une forme plus large qui emprunte aux arts visuels pour se situer

¹⁹ Ces références sont ambiguës : en 1976, *Dune* a déjà fait l'objet de plusieurs projets de production avortés qui n'aboutiront qu'en 1984 avec une réalisation de David Lynch. *Space Wars* renvoie probablement à *Star Wars* de George Lucas, sorti en 1977. *Logan's Run* est un film de Michael Anderson, sorti en 1976.

²⁰ A la périphérie de notre corpus, Byron Preiss a publié et co-réalisé chez Baronet (éditeur de *A Contract with God*) plusieurs adaptations de textes de science-fiction à la même période en retenant uniquement ce qualificatif dans le titre ou d'autres lieux du péri-texte : *The Illustrated Harlan Ellison* (1978), *The Illustrated Roger Zelazny* (1978) et, avec H. Chaykin, *Alfred Bester's Stars, My Destination* (1979). Pour un usage similaire, voir Goodwin, A., Simonson, W., *Alien. The Illustrated Story*, Heavy Metal Communications, 1979.

à l'intersection non seulement de plusieurs traditions de narrations illustrées pour adultes²¹ mais aussi de formes plus éloignées telles que le cinéma.

Face à ces références visuelles, le roman constitue l'autre pôle principal d'identification. Mais la définition du romanesque ne repose que sur quelques formules synthétiques et très générales :

C'est un Graphic Novel. C'est un roman, avec des intrigues principales et secondaires, des protagonistes et des antagonistes, de la profondeur et de l'intégrité –raconté autant avec des mots qu'avec des dessins. (publicité non signée pour les précédents numéros de *The First Kingdom*, parue en troisième page de couverture à partir du n°5)

[Dans Bloodstar, Corben] applique les [principes esthétiques de sa démarche] aux aspects littéraires de l'histoire : la caractérisation, la motivation, les thèmes. (préface non signée)

Complexité des personnages, des situations, des thèmes : à cette conception lâche de la littérature s'ajoutent deux dimensions plus implicites dans le péri-texte mais très présentes au regard des caractéristiques formelles des œuvres. D'une part, ces « *graphic novels* » se caractérisent par la longueur de leur récit et son achèvement. Toutes les œuvres considérées s'étendent sur plusieurs dizaines de pages, ce qui permet à la fois le développement du récit et sa conclusion dans une seule et même publication²². Le statut romanesque repose sur ce caractère autocontenu du « *graphic novel* » et la rupture distinctive qu'il entraîne avec le *comic book* dont la majorité de la production est alors sérialisée et feuilletonnante.

²¹ Sur ce croisement de traditions, voir Lefèvre.

²² *The First Kingdom* est la seule exception puisqu'il s'agit d'une publication périodique. Mais le projet est dès l'origine annoncé comme destiné à être limité et la longueur d'ensemble (vingt-quatre numéros) est rapidement spécifié (voir par exemple la publicité intérieure, en troisième de couverture, dans le n°2 dans sa seconde édition).

D'autre part, au-delà de leurs différences stylistiques, la quasi-totalité de ces œuvres accorde une grande importance *quantitative* au texte, aux mots²³. Les textes y sont souvent longs, parfois typographiés mécaniquement (*The First Kingdom, Starfawn, Chandler. The Red Tide, Bloodstar, Son of Sherlock Holmes*), ce qui, en rompant avec le trait manuel du dessin, en accentue la présence visuelle dans la page. La construction des planches y est pensée à partir d'un ou plusieurs blocs de textes qui parfois occupent l'essentiel de l'espace de la page. Cas limite, *Chandler. The Red Tide* est ainsi entièrement organisé par doubles pages, occupées par quatre dessins sous lesquels se trouvent quatre blocs de textes systématiquement de même longueur. Même *The Sinister House of Secret Love*, qui en raison de son contexte éditorial *mainstream* (DC Comics) est pour l'essentiel tout à fait conforme à un *comic book* standard de l'époque, voit son récit se conclure dans un « Epilogue » de trois pages à la narration entièrement textuelle, uniquement illustrée dans ses marges. Cette forte présence du texte n'implique pourtant pas que celui-ci domine la narration. L'ensemble des œuvres développent une narration portée à la fois par le texte et l'image. L'équilibre entre ces deux modalités est cependant variable et une oscillation entre le textuel et le visuel s'observe d'une œuvre à l'autre, parfois au sein d'une même œuvre : *Bloodstar* mêle ainsi des pages dominées par des blocs de texte conséquents et, plus ponctuellement, des pages muettes. Au-delà de ces variations dans l'articulation texte-image, ces premiers « *graphic novels* », au regard des *comic books* qui leur sont contemporains, rendent visible leur attachement fort au texte, comme marque de leur caractère littéraire.

D'une certaine manière, c'est donc une conception « naïve²⁴ » de la littérature qui s'observe ici, c'est-à-dire un attachement à des indices littéraires superficiels ou secondaires.

²³ *Beyond Time and Again* est la seule exception. En dehors de leur format à l'italienne, hérité de leur prépublication dans la presse alternative, les pages de ce récit sont tout à fait conformes aux formes classiques de la bande dessinée, dans leur découpage et dans le cantonnement du texte aux bulles et aux cartouches

²⁴ Nous utilisons ce terme en référence à la remarque de Jan Baetens sur la naïveté de croire que le caractère littéraire d'un roman graphique découlerait du nombre de mots que celui-ci donne à lire (Baetens 211). Malgré son

La revendication portée par l'étiquette romanesque renvoie à une littérature réduite ici à son caractère textuel, à la clôture de ses récits et à l'ambition supposée de ses thématiques. Ce rapport oblique à la littérature savante se retrouve dans les références qui fondent la démarche romanesque des premiers « *graphic novels* ».

Une ambition située

Cette conception étendue de la littérature permet de regrouper dans un même ensemble, « les thèmes bruts et poignants de la tragédie de Sophocle » et « la prose puissante et brillante de Robert Howard²⁵ ». Mais ces traditions littéraires font l'objet d'une appropriation différenciée dans les premiers « *graphic novels* ». La littérature classique laisse en effet place à une prédominance nette de la paralittérature, révélatrice du cadre social particulier qui est celui de ces premières initiatives. L'ambition ici est située, c'est-à-dire inscrite dans un espace de relations et de productions dont elle tire ses références et à partir duquel elle définit ses enjeux.

Des références paralittéraires

Auteurs et œuvres classiques sont ponctuellement cités (Sophocle, Dante, Shakespeare, Platon²⁶). Mais, paradoxalement, les termes « littérature » et « littéraire » sont rarement spécifiés davantage dans ces péritextes. Les rares occurrences du terme « littéraire » sont liées aux questions d'adaptation (*Bloodstar*, préface non signée) ou, dans *Fiction Illustrated*, pour qualifier « d'événement littéraire » « la première rencontre entre Superman et Spider-man²⁷ » (*Starfawn*, introduction de Byron Preiss) ou pour évoquer la « terre sainte d'un classique

éventuelle naïveté, on voit que le critère de l'importance quantitative du texte est objectivement mobilisé par les créateurs considérés ici dans leur démarche d'invention du « *graphic novel* ».

²⁵ *Bloodstar*, préface non signée.

²⁶ Respectivement dans *Bloodstar* (introduction) et *The First Kingdom* (n°5, préface, n°7, préface).

²⁷ Les deux personnages étant publiés par des éditeurs concurrents (DC Comics et Marvel), leur première rencontre, dans une même publication (*Superman vs. the Amazing Spider-man: The Battle of the Century*), en dehors de leurs séries régulières et dans un grand format relativement luxueux a été en 1976 un événement, en tout cas pour l'édition de bande dessinée et pour le *fandom*.

littéraire », Sherlock Holmes (*Son of Sherlock Holmes*, introduction de Byron Preiss). La littérature populaire de divertissement et ses genres, et plus particulièrement leur version américaine et périodique diffusés par les *pulps*, constituent ici le cadre de référence dominant.

Les récits de notre corpus s'inscrivent presque tous dans des genres exploités par les *pulps* : la science-fiction (*Starfawn*) et son mélange avec la *fantasy* (*The First Kingdom*, *Bloodstar*, *Beyond Time and Again*) mais aussi le roman policier ou noir (*Chandler. The Red Tide*, *Son of Sherlock Holmes*) et sa parodie (*Schlomo Raven*)²⁸. Les références intra-diégétiques à ces traditions narratives sont nombreuses dans ces récits, parfois dès le titre, comme pour *Chandler. The Red Tide*. Plus directement encore, *Bloodstar* est l'adaptation libre d'un récit d'*heroic fantasy* de Robert Howard, l'un des pères fondateurs du genre. Enfin, les références aux genres se retrouvent également dans les auteurs et les œuvres cités à un titre ou à un autre dans le péri-texte de ces publications, qui relèvent souvent de la science-fiction/*fantasy* (J.R.R. Tolkien, H.P. Lovecraft, R.E. Howard, J. Vance²⁹) et du roman policier ou noir (C.J. Dally, D. Hammet, C. Doyle³⁰).

Par ailleurs, plusieurs des créateurs de ces « *graphic novels* » ont témoigné dans d'autres cadres des liens affectifs, créatifs ou professionnels forts qu'ils entretiennent avec les *pulps*. Jim Steranko a par exemple consacré tout le deuxième chapitre de son essai *History of Comics* à détailler la production des *pulps* et à affirmer leur influence sur les premiers *comic books* (Steranko 14-33). Byron Preiss a quant à lui édité, entre 1975 et 1977, huit volumes de *Weird Heroes*, anthologie de nouvelles (textuelles) au format poche, « série sœur³¹ » de *Fiction Illustrated* qui voulait poursuivre la tradition des *pulps* et de leurs héros.

²⁸ *The Sinister House of Secret Love* s'inscrit dans la tradition du roman gothique, partiellement continuée par les *pulps* dans leur déclinaison *weird horror* et aussi, plus tardivement, par la vogue des *gothic romances* des années 1950-1970 et par certains *comic books* des années 1970 (voir Round).

²⁹ Respectivement dans *The First Kingdom* n°1 (pour les deux premiers), *Bloodstar*, *Beyond Time and Again*.

³⁰ Respectivement dans *Fiction Illustrated* n°3 (pour les deux premiers) et n°4.

³¹ L'expression est utilisée dans la postface de Byron Preiss à *Son of Sherlock Holmes*.

Graphic novel, fandom et champ de la bande dessinée

A travers ce jeu de références se dessinent les contours de l'espace social dans lequel s'inscrivent ces premières initiatives de « *graphic novel* » : le *fandom*³² et ses frontières ouvertes, qui englobe les *comics*, la science-fiction et plus largement toutes les productions de genre, issues du cinéma et de la littérature populaire³³. Au début des années 1970, le champ de la bande dessinée américaine est encore en constitution. Sa polarisation est inachevée car l'émergence de l'*underground* est trop récente pour offrir un réel contrepoint au *mainstream* ; son autonomie est relative car son réseau spécialisé (*comic shops*, conventions) n'en est qu'à ses débuts. Par conséquent, le *fandom* est le lieu et le support de l'autonomisation du champ. Simultanément, il tend aussi à l'ouvrir sur d'autres espaces voisins. L'étiquette « *graphic novel* » reflète ces logiques en tension. Elle constitue à la fois une inscription dans cet espace, par la reprise de ses formes mais aussi de son corpus générique spécifique, et une tentative de redéfinition distinctive de ses frontières internes et externes.

En effet, ce ne sont pas les formes (texte/image) ni les thèmes des *comics* qui sont perçus comme problématiques par ces acteurs mais leur exploitation « enfantine » par les différentes instances éditoriales. En mettant en avant l'opposition adulte/enfantin, les promoteurs du « *graphic novel* » effectuent un coup de force symbolique qui permet de dépasser les clivages existant dans le champ de la bande dessinée : les oppositions ne sont plus entre *mainstream* et indépendants, entre *comic book* et *comic strip*, entre différents genres mais entre « *graphic novels* » adultes et production pour enfants. Sont alors revendiquées toutes les expériences

³² Nous entendons ici le *fandom* comme la communauté de fans et ses réseaux, structurés par des échanges de *comics* et revues, des relations épistolaires, des publications spécialisées et des événements spécifiques (conventions). Sur l'histoire du *fandom* des *comics* américains, voir notamment Gabilliet (2010 255-264) et Schelly (1999).

³³ Le *fandom* des *comic books* des origines entretient des liens forts avec le *fandom* constitué autour de la science-fiction (voir notamment Gabilliet 2010 255-264). Cette imbrication entre univers de fans se retrouve encore de nos jours, comme en témoignent par exemple les diverses *comic-cons* ou les sites d'information spécialisée qui mêlent *comics*, cinéma, télévision, jeux vidéo et produits dérivés.

antérieures pouvant être considérées comme ayant contribué au développement de la forme *comics* et à sa maturation.

Dans l'introduction du premier numéro de *Fiction Illustrated*, Byron Preiss énumère par exemple une longue liste d'individus ayant ouvert la voie à la démarche de sa revue, en tant que responsables éditoriaux (E.M. « Busy » Arnold, Wm. Gaines, Stan Lee, Carmine Infantino, Jim Warren, Dick Giordano, Shelly Mayer, Roy Thomas) ou en tant que dessinateurs [*artists*] (« les Steranko, les Kurtzman, les Toth, les Kubert, les Adam, les Meskin, les Eisner, les Morrow, les Buscema, les Kirby »). S'y ajoutent en postface du deuxième numéro, des auteurs *underground* (Art Spiegelman, Shary Flenniken, Dan O'Neil).

C'est ainsi que les dédicaces ou autres références du péri-texte peuvent rassembler des auteurs de plusieurs générations, d'horizons éditoriaux différents (*comic strip*, *comic book*), de sous-espaces distincts voire antagonistes du champ (*mainstream* et *underground*³⁴).

En associant ces figures propres à la bande dessinée à, comme on l'a vu, des références extérieures empruntées aux arts visuels et principalement au cinéma, la revendication s'appuie donc sur le champ de la bande dessinée tout en l'ouvrant à d'autres espaces voisins. En mobilisant l'étiquette « *graphic novel* », tous les auteurs, qu'ils soient nouveaux entrants (Preiss) ou issus de l'*underground* (Corben, Metzger), du *mainstream* (Katz) ou de ses périphéries (Steranko, Eisner), peuvent prétendre à une position distinctive et valorisante, à l'intérieur du champ voire au-delà.

³⁴ La référence à l'*underground* est ambivalente chez Byron Preiss. Dans l'introduction de *Fiction Illustrated* n°1, il se distancie de ces auteurs « dont le talent considérable s'est embrouillé en essayant de ne faire *que ce qu'il n'était pas* possible de faire dans le champ des *comics* "traditionnels" ». En postface au n°2, il regrette cette phrase visiblement mal accueillie et rappelle le respect qu'il a pour les grandes figures du « champ des *comics* alternatifs ».

Des postérités contrastées

L'étiquette « *graphic novel* » a connu une postérité remarquable. Il en est de même pour *A Contract with God* qui en est devenu le point de repère historique et le modèle de référence continuellement réédité à ce titre. La fortune des autres œuvres de notre corpus a été plus diverse. *Schlomo Raven*, *Starfawn*, *Son of Sherlock Holmes* n'ont jamais été réédités, *The First Kingdom*, *Bloodstar*, *Beyond Time and Again* et *The Sinister House of Secret Love* ne l'ont été que ponctuellement et/ou très récemment. Surtout, lorsqu'ils sont évoqués, c'est comme des anecdotes marginales, comme des curiosités « très rudimentaire[s] et peu sophistiqué[es]³⁵ », comme autant de faux-départs d'une histoire plus ambitieuse.

Abstraction faite de différences artistiques et qualitatives difficiles à objectiver, *A Contract with God* fait en effet figure d'exception parmi les œuvres envisagées ici. Rassemblant des récits réalistes et semi-autobiographiques, dans un format physique proche de celui des romans, c'est la seule œuvre de notre corpus à opérer une rupture plus marquée tout à la fois avec le *fandom*, avec ses genres, avec ses supports (la presse périodique et ses formats) et avec toute forme de périodicité. Will Eisner est celui qui est le plus proche d'une conception savante de la littérature et en comparaison les autres œuvres semblent peu compatibles avec la légitimité culturelle et ses formes. L'ouverture vers des thèmes plus consacrés, dont l'autobiographie est une des formes les plus évidentes, n'est en effet présente que comme potentialité³⁶ chez ces autres œuvres marquées par la littérature de genre. On peut faire l'hypothèse que c'est dans cette différence de proximité à la légitimité que s'expliquent d'un côté, la postérité d'Eisner, et de l'autre, l'oubli ou la disqualification des autres œuvres.

³⁵ Baetens, Frey (70), à propos de *Bloodstar*.

³⁶ En postface à *Starfawn* (*Fiction Illustrated* n°2), Byron Preiss évoque la possibilité d'un « non-character graphic novel », c'est-à-dire « un livre qui traite de personnes [normales] plutôt que de personnes extraordinaires liées à un genre ». Une telle possibilité est cependant reportée afin « d'établir notre position dans les kiosques » (*ibid.*). L'inscription dans le *fandom* est aussi une forme de réalisme commercial.

Les premiers « *graphic novels* » des années 1970 témoignent d'aspirations artistiques variées. Mais ils se rejoignent dans l'ambition de distinction que leurs producteurs partagent. Tous revendiquent explicitement une volonté d'innovation et de transformation et l'affichent très directement dans leur péri-texte. Mais loin de la revendication littéraire légitimiste à laquelle on associe le *graphic novel* de nos jours, le positionnement ici est plus ambivalent. Il s'agit d'une ambition en tension, pour des œuvres qui se réfèrent autant sinon plus au cinéma et aux arts visuels (dont les *comics* eux-mêmes) qu'à la littérature consacrée. Les œuvres de genres, quels que soient leurs supports, sont des références centrales de ces premières initiatives. Cela nous invite à une lecture moins légitimo-centrée des logiques distinctives à l'œuvre. Celles-ci relèvent avant tout d'une ambition située, c'est-à-dire d'une distinction interne appuyée sur des références qui lui sont spécifiques et légitimée par une prétention à la maturité de la forme, du propos et du public visé.

Ces œuvres que leurs péri-textes rassemblent constituent des traces, révélatrices d'un champ de la bande dessinée américaine encore en formation. Elles montrent l'émergence d'un enjeu propre à cet espace, autour des concurrences pour la définition d'une qualification identitaire à la fois acceptable en interne et valorisante à l'extérieur du champ. Que cette qualification passe par une expression composite comme celle de « *graphic novel* », qui emprunte termes et prestige, témoigne précisément du caractère inachevé de ce champ, ouvert sur d'autres univers, et de sa légitimité incertaine.

De par leur prise en compte sélective par la critique et l'historiographie, ces œuvres sont aussi des indicateurs de l'état actuel de ce champ et de son discours réflexif. Des approches concurrentes du « *graphic novel* », c'est celle de Will Eisner, sans doute plus conforme aux attentes des publics les plus légitimes, qui a réussi à s'imposer. Ce succès marque les regards rétrospectifs portés sur le « *graphic novel* ». C'est à l'aune de la définition contemporaine qui

en est issue que se joue la consécration de l'un et la relégation des autres. Située, l'ambition de ces derniers était sans doute aussi trop circonscrite.

Corpus

Orlando J. (intrigue), Wein, L. (script), Dezuniga, T. (dessin), "To Wed the Devil". *The Sinister House of Secret Love*. New York: National Periodical Publications (DC Comics), n°2, décembre 1971-janvier 1972³⁷. *Comic book*, couleurs, 48 p., romance gothique.

Katz, J., *The First Kingdom*. Berkeley: Comics & Comix Co puis Grass Valley: Bud Plant, n°1, août 1974 (dernier paru, n°24, 1986)³⁸. Magazine, noir et blanc, 32 p., récit de science-fiction et de *fantasy*.

Preiss, B. (sc., ed.), Sutton, T. (dessin), *Schlomo Raven, Fiction Illustrated* (« America's first adult graphic novel revue »). New York: Pyramid Publications, n°1, janvier 1976. *Digest*, couleurs, 128 p., parodie de roman noir.

Preiss, B. (sc., ed.), Fabian, S. (dessin), *Starfawn, Fiction Illustrated*, n°2, avril 1976. *Digest*, couleurs, 128 p., *space opera*.

Steranko, J., *Chandler. The Red Tide, Fiction Illustrated*, n°3, août 1976. *Digest*, couleurs, 132 pages, roman noir.

Corben, R. (co-sc., dessin), Jakes, J. (co-sc.) (d'après Howard, R. E.), *Bloodstar*. Leawood, Kansas: The Morning Star Press, 1976. Album, noir et blanc, 104 pages, récit de science-fiction et de *fantasy*.

³⁷ La couverture de ce numéro comporte la mention « A Graphic Novel of Gothic Terror ». C'est le seul numéro de cette (courte) série à comporter une telle caractérisation. La couverture du quatrième et dernier numéro lui substitue « A Graphic Tale of Gothic Terror ». Les numéros 1 et 2 n'ont aucune spécification.

³⁸ C'est dans l'introduction du n°5 (1976) que le péri-texte comporte sa première référence à *The First Kingdom* comme un « *graphic novel* » (introduction de Jack Katz). Le terme sera repris par la suite, notamment dans les publicités internes à la revue (mais aussi externes), à partir du même numéro (ainsi que dans les rééditions des précédents numéros). Cependant dès l'introduction du premier numéro, J. Katz qualifie son travail de « *novel* ».

Metzger, G., *Beyond Time and Again*. Huntington Beach: Kyle & Wheary, 1976. Album, noir et blanc, 50 p., récit de science-fiction et de *fantasy*.

Preiss, B. (sc., ed.), Reese, R. (dessin), *Son of Sherlock Holmes: The Woman in Red. Fiction Illustrated*, n°4, janvier 1977. Album, couleurs, 128 p., pastiche de Sherlock Holmes.

Eisner, W., *A Contract with God and Other Tenement Stories*. New York: Baronet, octobre 1978. Format roman, sépia, 192 p., récits réalistes.

Autres œuvres citées

Chaykin, Howard, Preiss, Byron. *Alfred Bester's Stars, My Destination*. New York: Baronet, 1979.

Conway, Gerry, Andru, Ross *et al.* *Superman vs. the Amazing Spider-man: The Battle of the Century*. New York: DC Comics, Marvel Comics, 1976.

Goodwin, Archie, Simonson, Walt. *Alien. The Illustrated Story*. Heavy Metal Communications, 1979.

Kane, Gil. *Blackmark*. New York: Bantam Books, 1971.

Kirby, Jack, Lee, Stan. *The Silver Surfer*. New York: Simon & Schuster, 1978.

McGregor, Don, Gulacy, Paul. *Sabre*. New York: Eclipse Enterprises, 1978.

Preiss, Byron (ed.). *Weird Heroes 1-8*. New York: Pyramid Publications, 1975-1977.

Preiss Byron (ed.). *The Illustrated Harlan Ellison*. New York: Baronet, 1978.

Preiss Byron (ed.). *The Illustrated Roger Zelazny*. New York: Baronet, 1978.

Steranko, Jim. *The Steranko History of Comics, vol. 1*. Reading, PA: Supergraphics, 1972.

Waller, Drake, Baker, Matt. *It Rhymes with Lust*. New York: St John, 1950.

Références citées

- Baetens, Jan. « Le roman graphique ». Maigret, Eric, Stefanelli, Matteo (dirs.). *La bande dessinée : une médiaculture*. Paris : Armand Colin, INA Editions (2012) : 200-216.
- Baetens, Jan, Frey, Hugo. *The Graphic Novel. An Introduction*. New York: Cambridge University Press, 2015.
- Gabilliet, Jean-Paul. « Du comic book au graphic novel : l'eupéanisation de la bande dessinée américaine ». *Image & Narrative* 4.12 (2005).
- Gabilliet, Jean-Paul. *Of Comics and Men. A Cultural History of American Comic Books*. Mississippi: University Press of Mississippi, 2010.
- Genette, Gérard. *Seuils*. Paris: Seuil, 1987.
- Harvey, R. C. « The Graphic Novel, Will Eisner, and Other Pioneers ». *The Comics Journal* 233 (mai 2001) : 103-106.
- Hatfield, Charles. *Alternative Comics: An Emerging Littérature*. Jackson: University Press of Mississippi, 2005.
- Smolderen, Thierry. « Graphic novel / roman graphique. La construction d'un genre littéraire ». *Neuvième Art* 12 (janvier 2006) : 11-18.
- Smolderen, Thierry. « A Chapter on Methodology ». *SIGNS* 2.1 (2011).
- Kyle, Richard. « The Future of comics ». *Wonderworld* 2 (mailing de Capa-Alpha) (novembre 1964).
- Lefèvre, Pascal. « Intertwining verbal and visual elements in printed narratives for adults ». *Studies in Comics*, 1.1 (2010): 35-52.
- Levitz, Paul. *Will Eisner : Champion of the Graphic Novel*. New York: Abrams Comicarts, 2015.
- Méon, Jean-Matthieu. « Une approche extensive du roman graphique. *Phuong-Dinh Express*, *Autodafé* et la combustion spontanée des frontières ». *Image & Narrative* 17.3 (2016).

Méon, Jean-Matthieu. « Of fumetti and graphic novels: film adaptation as a reflexive act. *The Bunker of the Last Gunshots* and the *Autodafé* imprint (France, 1980's) ». *Studies in Comics* 4.1 (2013) : 119-133.

Mitaine, Benoît. « Paratexte ». *Dictionnaire esthétique et thématique de la bande dessinée* (novembre 2013) <<http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article691>> (page consulté le 14 janvier 2017).

Pizzino, Christopher. *Arresting Development. Comics at the Boundaries of Literature*. Austin: University Press of Texas, 2016.

Round, Julia. *Gothic in Comics and Graphic Novels : A Critical Approach*. Jefferson, CA : McFarland, 2014.

Schelly, Bill. *The Golden Age of Comics Fandom*. Hamster Pr. (revised edition), 1999.

Souchier, Emmanuel. « L'image du texte. Pour une théorie de l'énonciation éditoriale ». *Les Cahiers de médiologie* 6 (décembre 1998) : 137-145.