

La Deuxième Guerre Mondiale a mis au monde le *Capitaine América*. La guerre du Viêt-nam et le mouvement hippie ont permis l'éclosion de la bande dessinée underground. Quand au péril jaune, il assure dans les années quarante, le succès du «Secret de l'Espadon» ainsi que la renommée de son jeune auteur E.P. Jacob. C'est une approche audacieuse que ROUSSAN Éditeur développe dans sa nouvelle collection, réunissant une série d'essais écrits par de jeunes auteurs québécois, amateurs de bande dessinée.

CENSURE ET BANDE DESSINÉE AMÉRICAINE

nous entraîne vers une nouvelle lecture du 9ème art. Les *Tarzan*, *Capitaine América* et *Superman* ont bercé notre enfance et stimulé notre imagination. Ceux-là ont traversé les bouleversements sociaux américains tandis que d'autres n'y ont pas survécu. Plusieurs sont tombés sous le couperet des bien-pensants. Pourquoi ces super-héros en apparence innocents sont-ils mis à l'index par certains spécialistes de la censure? Marc Jetté lève le voile sur un des mystères du 9ème art: l'application de la censure dans la bande dessinée.

CENSURE ET BANDE DESSINÉE AMÉRICAINE

Marc Jetté



États-Unis
France
Canada
Belgique
Japon

CENSURE ET BANDE DESSINÉE AMÉRICAINE

Marc Jetté





ROUSSAN
ÉDITEUR INC.

6800, rue de La Roche
Montréal, Québec
H2S 2E4

Dépot légal 1^{er} trimestre 1997
Bibliothèque Nationale du Canada
Bibliothèque Nationale du Québec

© Marc de Roussan

ISBN 2-921212-26-9

Directeur de collection: Yvan Plamondon
Réalisation: Marc de Roussan

Graphiste: Hugues Roy, Dzone
Graphiste couverture: Jean-Pierre Croquet
Imprimeur: Triade, Imprimeur & Cartonnier

Tout droit de traduction, adaptation et reproduction
par quelque procédé que ce soit, réservé pour tous les pays.

Imprimé au Canada

CENSURE ET BANDE DESSINÉE AMÉRICAINNE

PAR

MARC JETTÉ



TABLE DES MATIÈRES

Ce livre est dédié à mes parents, Colette et Robert, pour leur appui constant. Il est aussi dédié à Serge Fortier sans qui je n'aurais jamais eu la possibilité de l'écrire. À Ginette pour sa patience.

9 AVANT-PROPOS

11 LES ANNÉES 30: LA CRÉATION DU *COMIC BOOK*

- La crise économique: le besoin d'évasion
- La création du style réaliste et l'arrivée de nouveaux genres
- *Comics USA*: l'internationale de la bande dessinée?
- L'apparition du *comic book*: comment faire de l'argent
- Menace fasciste sur le monde: les super-héros à la rescousse

17 LES ANNÉES 40: L'EFFORT DE GUERRE

- L'âge d'or des super-héros: la lutte contre les forces de l'Axe
- Une «invitation» des autorités aux créateurs
- Le *comic book*: outil de propagande
- Ventes phénoménales
- Les super-héros au chômage: fin de la guerre
- Éclipse des super-héros: ce n'est qu'un au revoir?
- Sensationnalisme racoleur

23 LES ANNÉES 50: PARANOÏA ET CENSURE

- Les (courtes) années de prospérité
- Guerre froide et chasse aux sorcières
- Le *comic book*: complot communiste?
- Le bon docteur Wertham et les affreux *comics EC*
- Opinion publique et autodafés
- *Comics Code Authority*: autocensure
- Qui dit télévision?
- Le triomphe de l'imagination

31 LES ANNÉES 60: LA CONTINUITÉ DE LA CENSURE

- L'âge d'argent des super-héros: ils sont de retour
- Marvel, super-héros et guerre froide: au secours des USA?
- Les anti-héros: reflet de la jeunesse
- L'exemple du *Silver Surfer*
- La société en bouleversements: assassinats politiques, guerre du Viêt-nam, ségrégation raciale
- Un événement précurseur: les magazines Warren
- Évolution des valeurs: contre-culture, mouvement hippie, révolution sexuelle, féminisme
- Underground, USA

43 LES ANNÉES 70: LE RELACHEMENT DE LA CENSURE

- Assouplissement du Code: reflet de la société en évolution
- Le *comic book*: outil de pédagogie?
- La lutte contre la drogue et l'exemple de Steranko
- *Comics USA*: B.D. bicéphale
- 1973: Cour suprême, underground et liberté d'expression, pour qui sonne le glas?
- Disparition prévue du *comic book*: le mépris ambiant
- Vente directe et salut? Un monde replié sur lui-même
- Indépendants et salut? Une bouffée d'air frais

55 LES ANNÉES 80: LE COMICS CODE IGNORÉ

- Qui a besoin du *Comics Code*? *Comic shops* et kiosques à journaux
- Vente directe et les indépendants: vers la permissivité totale
- Vente directe et *comic shops*: responsabilité des détaillants, arrestation et procès
- Nommons la Bête: obscénité
- Les années Reagan et le climat moralisateur
- *Comic book* et réalité urbaine: transformation du super-héros
- L'exemple de *Batman*: bleu ou noir?
- Intérêt des médias donc du public: l'alternatif
- *Comics USA*: B.D. tricéphale
- La censure omniprésente: compagnie, imprimeur, distributeur, détaillant et droite religieuse.

71 LES ANNÉES 90: PERMISSIVITÉ ET PURITANISME

- Comics* pornographiques et suppléments pour adultes
- Mise en marché, publicité agressive et mode: *Image comics*, profits assurés
- Le boom des spéculateurs: jouons à la Bourse
- Société répressive? Le cas Mike Diana, arrestations et procès
- *Comic book Legal defense Fund*
- Le discours politique de la droite contre les arts
- Le cycle recommence: recul des super-héros, sensationnalisme racoleur
- Signe des temps: *The closing of the american mind*

83 CONCLUSION

- Le long cheminement vers la respectabilité
- La boucle est bouclée: réimpression des affreux *comics EC*
- La B.D. américaine: reflet des transformations sociales
- L'éternel combat: racines puritaines et liberté d'expression
- *Comics USA*: capitalisme oblige, l'argent commande

89 CHRONOLOGIE

93 ANNEXE N° 1

- L'alternatif québécois: réincarnation de l'underground américain?

95 ANNEXE N° 2

- Le fonctionnement du *Comics Code Authority*

AVANT-PROPOS

Cet ouvrage parlera de bande dessinée américaine, plus particulièrement de *comic book*. Il ne parlera que très peu des séries qui paraissent dans les journaux depuis la fin du 19^e siècle et qu'on appelle *comic strips*. Nous commencerons notre étude à la fin des années 20 et nous la continuerons jusqu'à la fin des années 90 en faisant de chaque décennie un chapitre.

Ce livre couvrira plusieurs sujets. Nous y parlerons de la censure et de l'influence des événements sociaux aux États-Unis sur la bande dessinée américaine. Ce sera aussi un historique de la B.D., et nous présenterons plusieurs créateurs qui l'auront marqué.

La bande dessinée américaine est présentement à la croisée des chemins. On ignore si elle continuera de se développer, si ses ventes augmenteront ou diminueront. Le temps est donc bien choisi pour en évoquer jusqu'ici le parcours.

LES ANNÉES 30

En 1929, survint aux États-Unis le célèbre krach boursier. Le cours des actions s'effondra à la bourse de New York. Les milieux financiers, qui étaient en butte à la spéculation, connurent une crise qui entraîna l'économie dans leur chute et la paralysèrent. La surproduction, conséquence des années de prospérité qu'avait connues le pays, commanda la faillite d'innombrables entreprises. On ne trouvait plus d'acheteurs pour les marchandises, et les banques refusaient de prêter de l'argent. Ces événements eurent bien sûr de graves conséquences sur la société; on compta 15 millions de chômeurs américains en 1932. Les travailleurs étaient, quant à eux, payés des salaires de misère.

Confrontés à la misère et à une existence de plus en plus difficile, les gens cherchèrent, comme en toute période de crise, à échapper à la grisaille de la réalité quotidienne. Ils éprouvèrent le besoin de rêver, de s'évader. La bande dessinée américaine qui était, depuis ses débuts, de style humoristique répondait à ses besoins. Les mots *comics* et *funnies* qu'on employait pour la qualifier en disent long sur ses origines. Les *comic strips* étaient à ce moment presque aussi populaires que le cinéma. Cependant, pour combler leur besoin d'évasion, les gens cherchèrent d'autres genres. On assista donc en 1929 à l'éclosion du style réaliste. Le thème du héros, célèbre depuis l'Antiquité, y fut célébré. Les exemples en sont nombreux: *Tarzan* (1929), *Buck Rogers* (1929), *Tim Tyler's Luck* (1932), *Flash Gordon* (1933), *Mandrake le Magicien* (1934), *Jungle Jim* (1934), *Terry and the Pirates* (1934), *The Phantom* (1936), pour n'en nommer que quelques-uns. Ces séries privilégiaient l'aventure dans des cadres de science-fiction, de fantastique et d'exotisme. Réalisées sous l'égide d'agences

(*syndicates*), elles furent exportées à l'étranger avec succès. Le *Journal de Mickey*, publié en France à partir de 1934, connut un succès retentissant et entraîna la parution d'autres titres constitués de séries américaines (*Robinson* en 1936 ou *Hop-Là* en 1937). La bande dessinée américaine domina la B.D. mondiale des années 30 au détriment des productions locales. Il y eut bien sûr des exceptions, comme *Tintin* et *Zig et Puce*.

Les États-Unis avaient bien besoin de redorer leur blason aux yeux du monde. L'image du pays avait été sérieusement amochée par le krach boursier, la contrebande, le gangstérisme et la corruption politique. L'Amérique voulut s'ériger en défenseur parfait de la démocratie et de la morale, un trait qui caractérisa sa politique extérieure les décennies suivantes. Les séries de Walt Disney par exemple (1930), à cause des valeurs sous-jacentes véhiculées, servirent le conservatisme politique, économique et social américain (l'underground contestataire des années 60 ne s'y trompa pas et les attaqua avec les *Air Pirates*). Les personnages américains frappèrent tant l'imagination des peuples étrangers, avec les idéaux élevés, qu'ils furent adoptés en de nombreux pays et font maintenant partie du patrimoine mondial.

En politique intérieure, les autorités voulurent montrer aux citoyens, déjà harassés par des conditions de vie difficiles, qu'elles luttèrent efficacement contre les criminels, déstabilisateurs de l'ordre public. Le nom d'Elliott Ness, l'incorruptible, devint célèbre et le FBI lutta pendant la prohibition. En bande dessinée, *Dick Tracy*, la célèbre série de Chester Gould, date de cette époque (1931). Elle servait à rassurer inconsciemment les citoyens quant à l'énergie, l'efficacité et la droiture des gardiens de la paix, d'autant plus qu'au départ, *Tracy* n'était qu'un simple citoyen. Les super-héros prendraient la relève quelques années plus tard. Cette époque est donc marquée dans la bande dessinée américaine par la création de héros parfaits, destinés à inspirer le citoyen ordinaire et à lui donner du courage dans l'adversité. La bande dessinée domina ainsi l'Europe sauf l'Allemagne (Hitler n'aimait pas les illustrés) et l'Italie (en 1938,

Mussolini les interdit et favorisa les productions locales qui servirent de propagande à l'idéologie fasciste. Les Américains firent de même pendant la guerre). Mis à part ces cas exceptionnels, elle domina le reste du monde même chez les pays producteurs de bande dessinée. Il fallut attendre l'après-guerre pour voir les séries locales connaître du succès et la Loi sur les publications destinées à la jeunesse (France, 1949) pour en freiner l'importation.

Parallèlement à ces séries qui paraissaient dans les journaux américains, les années 30 virent la naissance du *comic book*. Faut-il s'étonner du succès subséquent de ces revues, notamment chez les adolescents, alors que la télévision n'avait pas encore fait son apparition? Il serait plus juste de parler de la consécration du *comic book* puisque, dès 1897, on avait pu acheter en volumes indépendants les aventures du *Yellow Kid*, des *Katzenjammer Kids*, de *Little Nemo* et de *Mutt and Jeff*. Circulaient aussi pendant les années 30 de petites publications pornographiques appelées *eight-pagers*. Imprimées au Mexique, elles mettaient en vedette les personnages dessinés les plus populaires. Il existait également depuis 1932 les *Big Little Books*, de petits formats qui alliaient image et texte en reprenant les séries populaires comme *Dick Tracy*, *Mickey Mouse* ou *Flash Gordon*.

En 1929, un *comic book* en couleurs format tabloïd avait été mis sur le marché par George Delacorte: *The Funnies*. Bien qu'il comprenait du matériel inédit spécialement créé pour lui, ce titre s'était peu vendu parce qu'il reprenait le format traditionnel et qu'il rappelait trop les suppléments que les gens trouvaient gratuitement le dimanche dans les journaux. La parution cessa après 13 numéros. En 1933, Harry Wildenberg reprit la formule précédente, mais il s'en servit comme outil promotionnel. On offrit gratuitement les *comics*, constitués des séries des journaux, en certains endroits, les pharmacies par exemple, pour faire de la publicité à des marques comme Proctor and Gamble et Canada Dry. Max Charles Gaines réussit à convaincre la compagnie qui l'employait, la Eastern Coloring Publishing, de vendre les

comics en faisant une petite expérience. Il mit une étiquette de 10 ¢ sur quelques douzaines de *Famous Funnies* et les distribua à quelques kiosques près d'où il travaillait, il constata que toutes les copies s'étaient vendues en un week-end. La preuve était faite qu'on pouvait faire de l'argent avec des *comics*. Les tentatives subséquentes furent moins heureuses, mais le format et l'idée étaient lancés définitivement.

Funnies on Parade (1933) fut appelé le premier *comic book* moderne. Il présentait entre autres les pages dominicales de *Mutt and Jeff* et de *Joe Palooka*. *Famous Funnies* était déjà un mensuel de 64 pages en 1934. *New Fun Comics* (1935) présenta des histoires originales et non des réimpressions tirées de journaux. Ce fut le premier titre que mit sur le marché la firme National Periodical Publications. Cette dernière lança en 1937 *Detective Comics*, un mensuel publié aujourd'hui encore. Ce titre était le troisième à être consacré à un seul thème, ici, la lutte contre le crime. Il est intéressant de noter que ce thème était directement inspiré des histoires de détectives des *pulp magazines*, ces publications populaires que le *comic book* allait éventuellement remplacer. Comme elles, il se vendrait à des millions d'exemplaires chaque mois et, comme elles, il couvrirait de nombreux thèmes. Le premier numéro de *Detective Comics* présentait les aventures de *Slam Bradley*, de Jerry Siegel et Joe Shuster, les créateurs d'un certain *Superman*. National Periodical, fort du succès de ce titre, devint DC, selon ses initiales.

Cette même compagnie mit sur le marché en 1938 *Action Comics*, qui présentait les aventures de *Superman*. On y voyait sur la couverture ce personnage, en collants et portant une cape, soulever une auto à bout de bras pour l'écraser contre des rochers. Le succès fut immédiat et il amorça l'ère des super-héros. Les personnages luttant contre le crime l'avaient fait jusque là vêtus en civil et portant parfois des masques. C'était le cas du *Sandman*, du *Crimson Avenger* et de *The Clock*. Ils s'apparentaient alors davantage aux personnages des *pulps*, comme *The Shadow*. *Superman* devint la référence de ces nouveaux héros, et ceux-ci n'offrirent souvent

que des variantes de ses pouvoirs, ce qui amena DC à tenter des procès pour plagiat à quelques occasions. *Batman* fut créé un an plus tard par Bob Kane pour la même compagnie et il apparut au no 27 du célèbre *Detective Comics*. *Batman* généra à son tour de nombreuses imitations. Cette pratique se perpétua au fil des décennies, et nombreux furent ceux qui dénigrèrent cette approche corporative selon laquelle le profit est tout et que, dès qu'un genre a du succès, il faut l'exploiter à fond.

La création de *Superman* remonte aussi loin que 1934. Les auteurs, Siegel et Shuster, essayaient depuis toutes ces années de vendre leur création aux journaux, sans succès. L'imminence de la guerre les servit. Cette création se fit dans un contexte précis. Elle n'est pas seulement le résultat des frustrations et des fantasmes des auteurs, jeunes et timides (Siegel, le scénariste, avait 20 ans en 1934. La rencontre de Shuster avait été une révélation pour lui. Ils devinrent amis fidèles jusqu'à leur mort, dans les années 90). Tout le contexte social de l'époque: la crise économique, les privations et la misère, l'incertitude du lendemain, le désespoir des chômeurs, la montée même du fascisme qui menaçait le monde libre, tout cela contribua grandement. De même, le genre des super-héros dut son développement fantastique et son succès retentissant à l'avènement de la Deuxième Guerre mondiale. Ce climat angoissant, de même que le ralentissement du *New Deal* du président Roosevelt, allait favoriser la mainmise des super-héros sur le *comic book* américain. Personnages hors du commun, héros positifs à cette époque, vainquant le mal à tout coup, ils montraient la voie à l'approche de la guerre. Certains critiquaient déjà leur violence excessive et l'influence néfaste qu'elle pouvait avoir sur les jeunes, mais les censeurs ne s'en émouvaient guère (remarquons que ce n'était pas le cas des séries paraissant dans les journaux, celles-ci étant soumises à un strict contrôle éditorial). On jugeait leur violence caricaturale d'une part et, d'autre part, elle punissait les méchants. De plus, elle n'était pas au service du seul super-héros mais à celui du peuple américain, qui se voyait conforté dans ses valeurs et ses croy-

ances, tout en s'identifiant à ces valeureux personnages. De toute façon, la guerre était aux portes de l'Occident; les super-héros ne seraient pas de trop pour repousser l'assaut fasciste, la montée des forces du Mal.

Les *comic books* connurent un succès si retentissant que de nombreux éditeurs se mirent à en publier. Au lieu de recruter eux-mêmes du personnel, ils confiaient la réalisation de leurs titres à des agences. Will Eisner, l'auteur du *Spirit*, en dirigea d'ailleurs une. 1940 fut une année qui vit l'apparition de plusieurs douzaines de nouveaux titres. L'éditeur du *Saturday Evening Post* et du *Ladies' Home Journal*, la vénérable Curtis Publishing Company, se lança par exemple dans la ronde.

LES ANNÉES 40

Les super-héros connurent un succès éclatant. Au plus fort de la guerre, on en dénombrait plus de mille. À noter que la première super-héroïne fut *Wonder Woman*, créée en 1941 dans le but d'intéresser les filles au genre. Certains titres vendaient plus d'un million de copies à chaque numéro: *Captain Marvel* par exemple, avec deux millions et *Superman*, avec 1 500 000. DC poursuivit Fawcett Publications, la compagnie du *Captain Marvel*, pour plagiat. L'affaire dura jusqu'en 1953, jusqu'à ce que cette compagnie, de guerre lasse et devant des ventes qui s'affaiblissaient, ferme ses portes et mette un terme à la série. En 1943, on vendait pour l'ensemble des titres de *comics* 18 000 000 de copies mensuellement, soit le tiers des ventes des magazines, et cela, même si le papier était rationné. Cette époque fut baptisée l'âge d'or des super-héros. Cependant, dès le début, des critiques s'élevèrent contre le genre. Par exemple, en 1941, Sterling North, dans un éditorial du *Chicago Daily News*, s'éleva contre eux. Il parla de leur caractère primaire, de leur contenu axé sur la violence et le sexe et demanda aux parents et aux enseignants de les condamner. La compagnie la plus importante de l'époque, DC, soucieuse de son image (et de ses ventes), établit un groupe de consultants: des psychiatres, des éducateurs, des membres du clergé, afin d'assurer les parents que leurs enfants ne lisaient rien de répréhensible. Les censeurs ne s'objectèrent pas vraiment, du reste. La violence des super-héros serait bientôt utilisée à bon escient.

Le contexte de l'époque facilitait le foisonnement de personnages qui se ressemblaient et la popularité de séries souvent mal scénarisées et pauvrement dessinées. Les États-Unis n'entrèrent en guerre qu'en 1941 mais, en dépit de l'iso-

lacionnisme affiché par le Gouvernement, il semble évident que ce n'était qu'une question de temps avant qu'ils ne le fassent. De récentes informations soulèvent la thèse que les autorités américaines étaient au courant de l'attaque imminente de l'aviation japonaise sur Pearl Harbor, mais qu'elles ne firent rien pour l'empêcher. L'indignation de l'opinion publique ne pouvait que les servir. Les super-héros accomplirent donc, dans un premier temps, auprès du public, un important travail de préparation psychologique à la guerre, même si l'ennemi n'était pas directement mentionné. Puis, lorsque les Américains y prirent une part active, ils servirent d'instruments de propagande contre l'ennemi, contre les *Captain Nazi*, les *Baron Gestapo* et les *Captain Nippon* de ce monde. Certains furent créés spécialement à cette fin, leur nom le signale clairement: *Commando Yank*, *Major Victory*, *Star Spangled Kid*. Le plus bel exemple est aujourd'hui bien connu et il poursuit toujours ses aventures: le *Captain America*. Super-patriote, le soldat ultime, l'exemple à suivre, il était habillé du drapeau américain. Il remporta un vif succès. Celui-ci semblait si certain qu'il fut le premier super-héros à se mériter son propre titre dès sa création en 1941, sans être d'abord présenté et testé auprès du public dans un titre déjà établi.

À cette époque, les éditeurs destinaient la quasi-totalité de leurs titres aux plus jeunes. Aussi, certains héros étaient-ils accompagnés dans leurs aventures par des adolescents (*les sidekicks*). On pense au *Robin*, de *Batman*, ou au *Bucky*, du *Captain America*. On visa particulièrement cette clientèle en publiant de nombreuses séries où des garçons étaient réunis en bandes pour lutter contre l'ennemi (*Young Allies*, *Boy Commandos*, *Newsboy Legion*, pour n'en nommer que quelques-unes). Ces séries connurent un grand succès. Il est intéressant de constater de quelle façon on conditionnait les enfants américains au patriotisme. Tous ces super-héros étaient animés par un manichéisme primaire; il n'est jamais question de subtilité en temps de guerre. *Sub-Mariner*, l'habitant des mers, auparavant hostile au genre humain, combattit du bon côté. Il s'attaqua autant aux Allemands qu'aux

Japonais. Le *Captain America* asséna un coup de poing à Hitler lui-même sur la page couverture de son premier numéro. Les États-Unis n'étaient même pas en guerre à ce moment. Le Führer y serait souvent malmené par la suite. Sensible à cet exemple, *Spy Smasher* frappait d'un seul coup de poing Hitler, Mussolini et Hiro-Hito, emprisonnés dans le carcan d'un immense V. *Captain Marvel*, d'un air décidé, menait au combat des soldats armés de carabines, baïonnettes au canon. DC annonça joyeusement que la Justice Society déclarait la guerre au Japon. *Superman* fut félicité par le président Roosevelt lui-même dans un numéro. *Batman* encouragea les lecteurs à soutenir l'effort de guerre en achetant des bons du Trésor. *Superman* leur recommandait même d'y consacrer 10 \$ à chaque paie. Ce patriotisme reflétait non seulement l'attitude des éditeurs mais aussi celui du peuple américain. Et le Gouvernement, par sa propagande, encourageait ces vues.

Les *comics* furent la lecture préférée des G.I. Il est à noter que ce fait contribua grandement à leur popularité. Pour la première fois, des adultes s'y intéressaient sérieusement. Pour soutenir leur moral, les autorités virent à ce qu'on crée des séries spécialement pour eux: *Sad Sack* de George Baker, *G.I. Joe* de Dave Breger et *Male Call* de Milton Caniff. Cette série, publiée de 1942 à 1946, mettait en vedette la délicieuse *Miss Lace*, qu'on voyait même en déshabillé. La série entière fut rééditée par Kitchen Sink quelques décennies plus tard. Lorsque la guerre prit fin, le public sentit que la mission des super-héros était terminée. Ils cessèrent d'être populaires et leurs ventes baissèrent. *Superman* vendait quand même quelque 700 000 copies par mois mais, dès qu'un titre tombait sous la barre des 500 000, DC l'abandonnait. Un grand ménage se fit pendant les années suivantes; la plupart des compagnies fermèrent (on parle de 90 % d'entre elles) et la plupart des super-héros disparurent, ce qui n'est guère surprenant, du reste. On comprend que le manque d'originalité tua nombre d'entre eux, mais il y a plus. L'«enthousiasme» des années de guerre s'étant estompé, venait pour le public le temps des bilans. On constata l'ampleur et la gravité des con-

séquences de la guerre. Les super-héros, instruments de la propagande primaire et symboles d'un temps difficile et révolu, s'éclipsèrent. L'âge d'or prenait fin. Cependant, faut-il s'étonner qu'ils reprirent du service lors de la guerre froide et de la guerre du Viêt-nam? Symbole de cette éclipse, le titre du *Captain America* fut transformé en titre d'horreur en 1949. Ce genre serait bien représentatif de la décennie suivante.

Dans un autre ordre d'idées, notons qu'à New York, en 1946, des bédéistes tentèrent de former un syndicat. Des rencontres d'information furent organisées dans des hôtels et des studios. La situation dans l'industrie était difficile et la main-d'oeuvre ne manquant pas, les éditeurs cessèrent d'employer les artistes impliqués. Ceux-ci, sans emploi, cherchèrent du travail dans d'autres domaines, et le mouvement avorta. Une deuxième tentative fut faite en 1952, vouée à l'échec elle aussi. Au pays du capitalisme et de la libre-entreprise, les regroupements d'ouvriers étaient suspects. La menace des rouges se profilait à l'horizon. Dans quelques années, on s'évertuerait à l'éteindre.

Comme le marché était à la baisse en ces années d'après-guerre, les éditeurs se trouvèrent devant un vide à combler et un manque à gagner. On rechercha les genres les plus aptes à faire revenir la clientèle. Quand un genre avait du succès, tous l'exploitaient jusqu'à l'épuiser, jusqu'à ce qu'un autre filon rapporte autant ou davantage. Et le cycle recommençait: crime (la référence était *Crime does not pay* depuis 1942, le premier titre destiné aux adultes), *romance* (un genre lancé en 1947 par le *Young Romance* de Simon et Kirby), western (les séries à succès du cinéma étaient notamment adaptées en illustrées, *Hopalong Cassidy* par exemple), humour (*Archie* connaissait un tel succès depuis 1942 que sa compagnie, MLJ, était devenue Archie Comics, Inc.), aventure, etc. Le genre *romance* est l'exemple par excellence du comportement erratique des compagnies. À la fin de 1948, on comptait seulement 4 titres. L'année d'après, plus de 125. La compagnie Timely en produisait à elle seule 30. Un an

plus tard, ce nombre était tombé à 58. Le genre reprit de la vigueur l'année suivante et se maintint dès lors. Il produisit un phénomène intéressant pendant près de 15 ans. En effet, pour la première fois dans l'histoire du *comic book*, un genre attirait une importante clientèle de femmes. Il est intéressant de noter que l'éclipse des super-héros avait permis ce phénomène et qu'il se termina lorsque ceux-ci firent un retour en force au début des années 60. Dans le même ordre d'idées, un titre comme *Millie the Model* (1945) racontait les aventures d'une jeune femme émancipée, capable de gagner sa vie et de réussir socialement. Cette série, populaire au point d'inspirer d'autres titres avec le même personnage, était destinée aux femmes. Ces oeuvres témoignent de la place prise par les femmes dans la société américaine pendant la guerre. Le succès de *Millie* amena la création d'autres personnages semblables, comme *Tessie the Typist* et *Nellie the Nurse*.

Le manège se poursuivit donc. En 1950, deux hommes, las de suivre les dernières modes, se consacrèrent aux genres qui les avaient captivés pendant leur jeunesse: l'horreur et la science-fiction. La radio, très présente dans les foyers américains durant cette période, diffusait d'ailleurs des émissions à succès reprenant ces thèmes: *Suspense* et *Inner Sanctum*. En se consacrant à leur passion de jeunesse, sans le savoir, William Gaines et Albert Feldstein mirent en mouvement une machine qui broierait la plupart d'entre eux.

LES ANNÉES 50

William Gaines hérita de la firme Educational Comics en 1947, à la mort de son père. Celui-ci, M.C. Gaines, est considéré comme l'un des créateurs du *comic book* moderne, comme l'on a vu au premier chapitre. Il avait fondé sa compagnie dans le but d'élever le niveau d'excellence des *comics*. Il mit sur le marché des titres tirés de la *Bible*, de l'histoire, de la science (sa série *Picture Stories*). À sa mort, il légua à sa femme et à son fils sa compagnie. Ce dernier, William, en changea l'orientation; il publia des séries en suivant les genres à la mode. Une discussion avec Al Feldstein, un collaborateur, orienta sa production vers l'horreur et la science-fiction. Educational Comics devint Entertaining Comics (EC). Plusieurs titres, obéissant à cette nouvelle vocation, furent publiés à partir de 1950: *The Vault of Horror*, *Tales from the Crypt*, *The Haunt of fear*, *Weird Science* et *Weird Fantasy*, les deux derniers étant de science-fiction. Des *crime comics*: (*Crime SuspenStories* et *Shock SuspenStories*) et deux titres de guerre furent aussi publiés. Suivant la coutume, les autres éditeurs imitèrent ces titres à succès et inondèrent le marché de titres d'horreur. Relancée, l'industrie connut des années de prospérité. En 1950, 300 titres rapportaient 41 millions de dollars aux éditeurs; en 1953, 650 titres leur procuraient 90 millions de dollars. Dans ce déluge de titres, ceux de la compagnie EC restaient la référence. Gaines payait pour la livraison des pages un salaire supérieur aux autres compagnies. Pas surprenant alors que ses scénaristes, particulièrement Feldstein, et ses dessinateurs: Wally Wood, Reed Crandall, Johnny Craig, Graham Ingels, Al Williamson, Jack Kamen et, dans un autre registre, Jack Davis et Harvey Kurtzman, pour n'en nommer que quelques-uns, étaient parmi les meilleurs. Le bonheur pouvait-il durer?

La fin de la Deuxième Guerre mondiale avait vu les Alliés se partager le monde en deux blocs: l'Ouest capitaliste et l'Est socialiste. Leurs idéologies politiques, économiques et sociales étaient différentes; leur compétitivité dans de nombreux domaines (recherche scientifique, influence politique) créait de fortes tensions internationales. La course aux armements en fut une conséquence. L'Europe, comme d'autres régions du monde, notamment l'Asie, devenaient des points stratégiques, des zones d'influence. Il devenait possible d'opérer des destructions massives à l'aide d'armes nucléaires qu'on stockait en quantités grandissantes en parlant d'équilibre des forces. Cette période, la guerre froide, créa un climat de panique irraisonnée aux États-Unis. On se mit à voir des communistes partout. Une vaste «chasse aux sorcières» s'organisa. Le sénateur Joseph McCarthy présida une commission sénatoriale chargée d'enquêter sur les activités anti-américaines. Ce climat politique paranoïaque s'attaqua à des personnalités de toutes les sphères d'activité: de Charlie Chaplin à Oppenheimer en passant par Al Capp, l'auteur de *Lil'Abner*.

Parallèlement aux commissions sénatoriales se produisait un phénomène social qui prenait de l'ampleur: la délinquance juvénile. Des films comme celui de Brando, *The Wild One* (1954) ou celui de James Dean, *Rebel Without a Cause* (1955) l'illustraient. Un psychiatre du nom de Fredric Wertham s'y intéressait. On dit que sa vocation fut déterminée par une rencontre avec Freud en Europe. Devenu auteur et spécialiste de renom aux États-Unis, il travaillait avec les délinquants depuis 1946. Les voyant souvent arriver avec des *comic books*, il avait entrepris d'étudier ceux-ci. Après quelques années, il émit l'hypothèse que la lecture des *comics* conduisait les jeunes à la délinquance juvénile. Un article du magazine *Collier's*, dans l'édition du 27 mars 1948, fait notamment mention de cette conclusion.

Ses articles dans les journaux et les magazines (*Collier's*, *Saturday Review of Literature*) alarmèrent l'opinion publique et les autorités. Du reste, d'autres voix s'élevaient

contre les *comics*: celle du docteur Gershon Legman par exemple, qui voyait des symboles sexuels cachés dans les séries (la boucle du lasso de *Wonder Woman* représentait pour lui un vagin). Il en condamnait aussi la violence et traitait les éditeurs et les artistes de dégénérés et de gibier de potence. Le pédagogue P. Witty s'inquiétait, quant à lui, de ses assauts contre les valeurs démocratiques en affirmant que les *comics* faisaient la promotion du fascisme. Comme les *comics* «corrompaient» la jeunesse américaine, certains membres des commissions sénatoriales les accusèrent de faire partie d'un complot communiste. On décria leur violence, leur sadisme et leur racisme; on se plaignit de leur incitation au suicide, de leur fixation sur la sexualité; on dénonça la glorification du crime et de la dépravation. Les journaux et les magazines, le *Reader's Digest*, par exemple, les dénoncèrent. Il y eut des campagnes de presse, les autorités policières s'inquiétèrent, des groupes de parents (*The Cincinnati Parents Committee*, *The Mothers of America*) et des associations religieuses s'enflammèrent. Certains citoyens allèrent jusqu'à brûler des *comics* sur la place publique à partir de 1948. Les anciens soldats, habitués qu'on leur dise quoi faire et quoi penser, prirent peur devant la montée de la délinquance. Cherchant des conseils pour élever leurs enfants, ils interdirent les *comics* dans leur foyer. Wertham publia en 1953 son célèbre livre, *Seduction of the Innocent*. Ce fut la goutte qui fit déborder le vase.

On s'accorde aujourd'hui à prendre au sérieux certaines de ses accusations, notamment celles sur le racisme à cause des stéréotypes grossiers véhiculés dans les *comics*. Cependant, il faut aussi admettre que Wertham s'entêtait à garder des opinions très discutables. Il cita nombre de cas où des enfants et des adolescents avaient commis des crimes en reproduisant les scènes qu'ils avaient vues. Il parla notamment d'un garçon de 14 ans qui avait étranglé une fillette de 8 ans. Délaissant les lieux du crime, il y avait abandonné 50 *crime comics* dont l'un montrait effectivement une scène de strangulation. Il mentionna aussi un garçon dont le rêve était de devenir un maniaque sexuel. Wertham ne s'attarda cepen-

dant jamais à décrire l'environnement de ces jeunes, comme si la lecture avait été plus déterminante que leur condition de vie. On lui reprocha aussi de ne parler que des délinquants, sans faire allusion aux multitudes d'enfants qui ne faisaient rien de répréhensible même après en avoir beaucoup lu. De plus, il est évident qu'imputer des méfaits à la lecture des *comics* devint une stratégie fort à la mode chez les jeunes. On critiqua aussi l'importance exagérée que Wertham accorda à la sexualité, faisant, comme on le verra, de *Batman* et *Robin* des homosexuels.

Toute cette hystérie provient d'une méprise encore courante aujourd'hui. Les *comics* de la firme EC, la principale accusée, étaient destinés à un autre public qu'à celui des enfants, l'audience traditionnelle. Depuis la guerre, de plus en plus d'adultes lisaient des *comics*. Les éditeurs publiaient donc des séries qui leur étaient destinées (on a parlé de *Crime does not pay* au dernier chapitre). Les *comics* d'horreur s'adressaient aux gens que la lecture de classiques de l'horreur et du fantastique n'aurait pas effrayés. EC adapta même du Edgar Poe et nombre d'histoires de Ray Bradbury. Cette méprise fut fatale et les conséquences de la censure qui s'exerça renforcèrent cette idée dans l'esprit des gens. Il fallut attendre les années 80 pour corriger cette perception erronée de la population, lorsque les publications alternatives, certains auteurs et quelques titres, attirèrent l'attention.

Estes Kefauver, le sénateur démocrate du Tennessee, présida une commission sénatoriale sur le crime organisé. Une sous-commission s'intéressa à la délinquance juvénile et, du coup, les *comics* se retrouvèrent au banc des accusés. Les compagnies qui imitèrent les titres de EC en furent autant responsables et elles le payèrent éventuellement, mais la sous-commission visa particulièrement EC. William Gaines se défendit mal; il eut par exemple de la difficulté à justifier la page couverture de *Crime SuspensStories* no 27, qui représentait un homme tenant une hache sanglante dans une main et, dans l'autre, la tête d'une femme aux yeux révulsés, tandis que son cadavre gisait tout près. Gaines avait une attitude

renfrognée et désagréable, même devant les journalistes et les caméras de la télévision nationale. Cette télévision qui, prenant de plus en plus d'importance dans les loisirs des gens, deviendrait dès le milieu des années 50 un passe-temps indispensable. Pour l'instant, elle servait à discréditer les *comics* et à leur enlever de plus en plus de lecteurs. Elle subirait aussi, quelques années plus tard, les foudres des censeurs et des groupes de pression. À remarquer que des *comics* reprendraient bientôt les émissions télévisées les plus populaires, comme *Leave it to Beaver*. Gaines, dépité, demanda aux lecteurs s'ils étaient la proie des rouges dans un éditorial à sensation.

Il faut souligner la division qui marqua bientôt le monde de la bande dessinée américaine composée, comme on l'a vu, de *comic books* et de séries paraissant dans les journaux (*comic strips*). De prestigieux membres de la National Cartoonists Society, appelés à témoigner, comme Milton Caniff (*Steve Canyon*) et Walt Kelly (*Pogo*), se dissocièrent des *comic books* et ne prirent pas leur défense.

Wertham témoigna avec succès devant la sous-commission. Il était habitué à ces audiences, ayant déjà témoigné en cour. Sa déposition et son prestige personnel influencèrent la conclusion du comité. Le sénateur Robert Hendrikson, qui présidait les travaux, souhaite voir l'industrie surveillée de près. L'industrie, pour sa part, voulait éviter l'ingérence extérieure et une possible censure gouvernementale. Il en était déjà question dans certains États. On craignait aussi la baisse des ventes due à tant de mauvaise presse, ce qui arriva de toute façon.

La *Comics Magazine Association of America* fut créée en 1954. La même année, elle créa un bureau de contrôle et remit aux éditeurs un document leur indiquant les limites à ne pas franchir: le *Comics Code*. Ainsi, selon les indications, le Bien devait toujours triompher du Mal d'une façon non équivoque, et le crime ne devait en aucun cas être attrayant. Les criminels devaient toujours être punis et ne jamais

accomplir d'actes héroïques. Leurs méthodes ne devaient jamais être dévoilées. Les autorités (gouvernementales, policières, éducatives, parentales) devaient toujours être présentées positivement, tout comme les institutions comme le mariage. Il n'était pas question de faire référence au sexe, les femmes ne devaient pas avoir de fortes poitrines, et la nudité, même partielle, était interdite. Il en était de même des positions corporelles. Le langage était surveillé; il ne devait pas être vulgaire, obscène ou injurieux. Il était interdit d'utiliser dans les titres des séries les mots horreur et terreur (une référence directe à EC). Pas question non plus de scènes de torture ou d'agonie. Tout ce qui allait à l'encontre de la morale, du bon goût et de la bienséance était proscrit. Les zombies, les vampires, les goules et les loups-garous étaient interdits. On appliquait les mêmes restrictions à la publicité. On ne tolérait pas la publicité de l'alcool, du tabac, des armes ou des médicaments, s'ils n'avaient pas l'approbation de l'Association médicale américaine.

Ce code illustra la volonté inconsciente des éditeurs de retourner à l'âge d'or des super-héros, alors qu'ils vendaient des millions de copies et que l'opinion publique, de même que les autorités, les appuyaient. En ce temps-là, les choses étaient plus simples, et les héros triomphaient des méchants sans que la censure s'en mêle. De fait, les super-héros préparaient leur retour. DC publia dans son *Showcase* no 4 (1956) les aventures d'un nouveau *Flash* qui eurent beaucoup de succès. Les États-Unis étaient en pleine guerre froide, l'ère atomique était déjà commencée. Les super-héros ne seraient pas de trop pour remonter le moral inquiet des Américains.

Chaque éditeur devait envoyer ses publications aux censeurs, qui corrigeaient les manquements au Code et faisaient des recommandations. 50 % des *comics* soumis en 1955 furent corrigés. Sur chaque couverture était apposée un «timbre» d'approbation qui garantissait aux acheteurs un contenu correct. Sans ce sceau, les *comics* n'étaient pas distribués. Petite ironie: *Batman* et *Robin*, de même que *Wonder*

Woman, cités par Wertham parmi les exemples les plus dommageables pour cause d'homosexualité, continuèrent d'être publiés sans interruption. Wertham décrit *Batman* et *Robin* comme deux homosexuels vivant une existence idyllique dans le manoir des Wayne. Bruce Wayne, l'homme derrière le masque de *Batman*, s'y promenait d'ailleurs en robe de chambre. Wertham voyait en *Wonder Woman* une contrepartie féminine de *Batman*. Il disait qu'elle était pour les garçons un personnage terrifiant et, pour les filles, un modèle morbide. Il était clair pour lui qu'elle était fétichiste et sadique.

La plupart des éditeurs ne purent se conformer au Code et fermèrent leurs compagnies. Le nombre de titres vendus en 1955 était d'environ 300. L'éditeur Lev Gleason avait vu les ventes mensuelles de ses titres baisser de 2 700 000 (en 1952) à 800 000 (en 1956). Gaines lança une nouvelle série de publications qu'il soumit au Code: *Psychoanalysis*, *Aces High*, *Impact*, *Incredible Science Fiction*, pour n'en nommer que quelques-unes. Les censeurs continuèrent à lui faire la vie dure. Certains de ses numéros ne furent même pas diffusés et dormirent dans des entrepôts. Son bureau fut perquisitionné par des policiers. Gaines cessa de publier ses titres sauf un: *Mad*. Et pour éviter le harcèlement, il décida de publier ce *comic book*, lancé en 1952, sous format magazine (no 24, 1955). Les restrictions concernant les *comics* ne s'appliquaient pas à cette forme de publication. *Mad*, sous la direction de Kurtzman d'abord puis de Feldstein (1956), connut l'impressionnant succès que l'on sait. Dans ses plus belles années, ce mensuel vendait près de 3 millions de copies. Gaines, riche, déclara que le procès avait fait entrer ses titres dans la légende. Autre ironie: l'irrévérence et la parodie de *Mad* serviraient de modèle et d'inspiration à toute une génération de bédéistes qui, la décennie suivante, amorcerait leur révolution contre l'ordre établi et choquerait l'opinion publique: l'underground

Le *Comics Code* est généralement décrié, et plusieurs affirment qu'il paralysa l'évolution de la bande dessinée américaine pendant plus de deux décennies. Il réussit à

ramener la B.D. au niveau de l'enfance, et les créateurs durent s'y soumettre pour créer. Il fallait imaginer des personnages intrigants mais non menaçants; favoriser la fantaisie, la naïveté, l'émerveillement; intriguer et surprendre. DC traversa cette époque troublée en consolidant sa position de compagnie la plus importante. Elle continua à publier quelques super-héros et elle s'engagea dans une voie qui, sans être nouvelle, recevait la consécration de la conquête spatiale: la science-fiction (*Mystery in Space*, *Strange Adventures*). L'apport de l'éditeur Julius Schwartz et du scénariste Gardner Fox est à souligner. Ce dernier permettait à son personnage *Adam Strange* de se sortir des situations les plus désespérées en se servant de son intelligence et de ses connaissances scientifiques, basées sur des données réelles. Mort Weisinger, qui édita *Superman* pendant plus de trente ans, montra aussi la voie aux bédéistes. Il supervisa la création de *La Forteresse de la Solitude*, des personnages de *Luthor* et de *Brainiac*, de *Kendor*, du monde dans une bouteille et de celui fonctionnant à l'envers. Même si le *Comics Code* est mal vu, des individus déplorent le niveau de violence et de la redondance des séries d'aujourd'hui, moins surveillées. Il faut admettre cependant que certains numéros de cette époque étaient très originaux et remplis de fantaisie et de charme. L'imagination y était au pouvoir.

Fredric Wertham mourut en 1981, à l'âge de 86 ans. Curieusement, de nombreux amateurs lui envoyèrent leurs fanzines pendant les années 60, ce qui lui permit de publier un livre en 1973: *The World of Fanzines*. Il accorda sa bénédiction à ces publications sur le monde des *comics*, de la science-fiction et des sujets dérivés. Il précisa qu'elles permettaient aux amateurs d'échanger des informations et des opinions. Comme il écrivit: «La communication est l'opposé de la violence. Et toutes les facettes de la communication ont une place légitime sur le marché.» Faits peu connus: il lui arriva de défendre des livres à l'index; il n'approuva ni la censure ni le Code et il recommanda la vente des *comics* incriminés au plus de quinze ans.

LES ANNÉES 60

Les années 60 furent aux États-Unis une décennie fertile en événements sociologiques importants. À vrai dire, il en fut de même pour le monde occidental. Il y eut la révolution tranquille au Québec qui marqua la fin de l'influence de l'Église catholique sur la société; des manifestations étudiantes et syndicales en France pendant mai 68; le printemps de Prague. La révolution sexuelle et la pilule contraceptive amenèrent une ère de liberté qui s'exprima par l'amour libre et les mariages «open». Le féminisme afficha ses reproches et ses revendications. Aux États-Unis, on assista aux manifestations contre la guerre du Viêt-nam et contre la ségrégation raciale. Ce fut une époque marquée par des émeutes et par des assassinats retentissants: celui du président Kennedy en 1963, de son frère Robert, du pasteur noir Martin Luther King en 1968 et du leader noir Malcolm X. En réponse à tous ces bouleversements, puis, les provoquant, un vaste mouvement social demanda le *peace and love*, l'amour au lieu de la guerre. Partout, la contre-culture frappa.

Depuis la fin des années 50, les super-héros de DC tentaient un retour. En ces temps incertains où l'industrie du *comic book* se portait très mal, où les éditeurs cherchaient la poule aux oeufs d'or, il était inévitable qu'on revienne à un genre qui avait plus que fait ses preuves pendant la Deuxième Guerre mondiale. Le *Captain America* et ses compagnons de Timely, *Sub-Mariner* et *The Human Torch*, avaient bien tenté un retour en 1953, pendant la guerre de Corée, dans le *Young men Comics*, mais les ventes avaient laissé à désirer et, en moins d'un an, ils disparaissaient de nouveau. Cette fois-ci, cependant, les efforts de DC rapportaient des dividendes, on l'a vu, avec son *Showcase* et *Flash*. De plus, les ventes repre-

naient pour *Batman* et *Superman*, même si la violence avait été diluée à cause du *Comics Code*. Les fusils y étaient moins présents et, lorsqu'ils faisaient feu, ce ne devait être que pour désarmer l'adversaire. On ne tolérait souvent qu'un coup de poing par numéro. Un personnage comme le *Joker* était devenu moins inquiétant. Les meurtres n'étaient plus montrés. D'autres tentatives avaient aussi généré de bonnes ventes: *Green Lantern* en 1959 (également dans *Showcase*), *Justice League of America* en 1960. DC réintroduisit ainsi de nombreux super-héros de l'âge d'or, en les dotant d'un nouveau costume et d'une nouvelle origine, moins farfelue et plus scientifique (quelques exemples: *Flash*, *Green Lantern*, *Hawkman* et *The Atom* en 1961. Quelques années plus tard, DC ferait se rencontrer ces doubles). La compagnie Timely, très populaire durant la guerre, tenta le coup elle aussi. On raconte que c'est un haut responsable de DC, Jack Liebowitz, qui le suggéra à son compétiteur Martin Goodman lors d'une partie de golf. Timely, devenu Atlas, n'allait nulle part à ce moment avec des titres d'histoires courtes consacrés à des monstres grotesques (*Strange Tales*, *Tales to Astonish*, *Tales of Suspense*). Sous la direction de Stan Lee, mais grâce au talent d'artistes comme Jack Kirby et Steve Ditko, Marvel allait lancer des super-héros qui s'implanteraient avec autant de force dans l'imaginaire américain que les personnages légendaires de DC.

Stan Lee a commencé à travailler dans le milieu en 1939, à l'âge de 16 ans. Garçon à tout faire puis scénariste, il était devenu éditeur à 19 ans. Il avait notamment écrit des histoires pour *Captain America*. Lee avait déjà travaillé avec Jack Kirby pendant ses premières années chez Timely. C'est d'ailleurs le départ de celui-ci et de Joe Simon pour DC en 1942 qui lui avait ouvert le poste d'éditeur. «King» Kirby n'a guère besoin de présentation; certains le considèrent comme la personnalité la plus importante de l'histoire du *comic book*. Il est l'un des rares artistes à en avoir suivi le développement complet, des années 30 aux années 90. Légende de son vivant, créateur ou co-créateur d'une légion de super-héros pour de nombreuses compagnies, on le salua unanimement à

sa mort en 1994. À remarquer qu'un vif débat anima le milieu pendant des années; on se demanda qui avait eu le plus d'importance lors de la création et du développement des séries du *Marvel Age of Comics*. L'importante contribution de Kirby (et de Ditko sur *Spider-Man*) fut peu à peu reconnue.

Ce n'était plus les années 30, l'âge d'or des super-héros; le climat d'insécurité avait augmenté dans la population, ou plutôt, il se situait à un autre niveau. Il fallait maintenant composer avec la menace atomique que les essais des grandes puissances et l'affaire des missiles de Cuba rendaient bien réels. Les super-héros firent un retour pendant de nouveaux temps d'incertitude mais la société évoluant, ils firent de même. Les nouveaux personnages de Marvel se démarquèrent du commun des mortels par leurs supers-pouvoirs, souvent acquis lors d'accidents scientifiques. Les développements rapides de la science, en particulier de la science atomique, devenaient sources d'inspiration. Par exemple, Bruce Banner se transforma en *Hulk* après avoir été bombardé par des rayons gamma. *Peter Parker* acquit ses pouvoirs après avoir été mordu par une araignée radio-active. Mais ce qui devait constituer leur nouveauté les rapprocha des gens: leurs problèmes. Finie la douce époque où les super-héros n'avaient qu'à sauver le monde et sa voisine, fini l'âge d'or où ils n'avaient qu'à disparaître lorsque leurs exploits étaient accomplis. Sous l'égide de Stan Lee, ils vivaient au quotidien, faisaient face à des problèmes que les lecteurs connaissaient, étaient insécures comme eux. L'anti-héros fit son apparition dans la bande dessinée américaine. Voilà que les super-héros prenaient une dimension plus humaine. L'alter ego de *Spider-Man*, *Peter Parker*, était un élève brillant, couvé par ses proches mais dénigré par ses compagnons d'école. Le bouillant *Benjamin Grimm*, des *Fantastic Four*, devenu *Thing* lors d'un accident cosmique, ne l'accepta jamais, n'accepta pas son apparence monstrueuse et en voulut au responsable du désastre, le brillant *Reed Richards*, peut-être coupable de négligence.

Ces héros différents furent ridiculisés par la direction de DC, qui préférait les héros sans problèmes mais, lorsque leur succès fut indéniable, on essaya bien de comprendre pourquoi. Les super-héros prenant une dimension plus humaine, les lecteurs s'identifièrent davantage à eux. Dans le monde réel où la fantaisie n'existait pas, où les bouleversements sociaux étaient importants, ces nouveaux héros gagnèrent les faveurs des lecteurs. Stan Lee, comme ses personnages, devint fort populaire. Il fit la tournée des collèges où il prononça de nombreuses conférences. Marvel gagna de plus en plus de terrain sur son compétiteur. Jim Shooter, un adolescent qui travaillait comme scénariste chez DC depuis ses 13 ans, en 1966, donna à ses personnages une personnalité plus complexe, l'impact de Marvel indiquant la voie à suivre. *Spider-Man* devint très populaire sur les campus et il fut le symbole de la jeunesse tourmentée des années 60. Cependant, le plus bel exemple de l'engouement des jeunes et en même temps le symbole des impératifs commerciaux des grosses compagnies, des corporations, pour lesquelles le profit est tout, reste le *Silver Surfer*. Ce personnage apparut pour la première fois dans les pages des *Fantastic Four* en 1966 (nos 48 à 50). On le revit sporadiquement par la suite mais, dès le départ, son succès fut grand. Il se mérita sa propre série en 1968, scénarisée par Stan Lee et dessinée par celui qui remplacerait Jack Kirby comme l'artiste le plus important de Marvel au départ du «King» en 1970: John Buscema. Le *Silver Surfer* était le héros de *Galactus*, un être gigantesque qui dévorait des planètes pour survivre. Le *Surfer*, ayant pris la défense des Terriens, fut exilé sur Terre, sans possibilité d'en quitter l'atmosphère et, donc, sans la possibilité de revoir sa patrie et sa chère *Shalla Bal*, sa femme adorée. Être noble et généreux au coeur pur, il aida tant qu'il put les êtres humains et il se fit exploiter par eux. Philosophe en peine, souffrant, prisonnier de sa personnalité, de son destin et de la Terre, il fut constamment le spectateur de la folie, de l'inconscience et de la trahison du genre humain qu'il dénonça dans de nombreux soliloques. Le succès de la série auprès des jeunes fut grand; elle reflétait leur questionnement sur la société, sur ses valeurs, sur la validité du monde dans lequel ils vivaient.

Malheureusement, ce ne fut pas un succès commercial, et la série s'arrêta en 1970, après 18 numéros, même si le *Surfer* était le personnage préféré de Stan Lee et que les dessins de Buscema furent appréciés à l'unanimité. La bande dessinée américaine obéissait, depuis le début, à des impératifs commerciaux qui commandèrent son abandon. Il en fut de même d'autres titres mémorables que le temps fait considérer comme des chefs-d'oeuvre et des étapes importantes. Un, en particulier, le *Green Lantern/Green Arrow* de DC, dont nous reparlerons au chapitre suivant.

Un des personnages de Marvel, créé en 1966 (*Fantastic Four* no 52), s'appelle *The Black Panther*. Lorsque le mouvement contestataire noir du même nom prit de l'ampleur, pour éviter les rapprochements, Marvel ne parla plus que de la *Panther*. On ne mentionna plus que son vrai nom en page couverture: *T'Challa*. Ce n'est que quelques années plus tard qu'on réutilisa le nom complet, lorsque les émeutes raciales se furent éteintes. Curieusement, ce personnage souleva de nouveau la controverse pendant les années 70, lorsque le scénariste Don McGregor l'opposa au Klan, une référence directe au KKK.

Le succès retrouvé des super-héros amena d'autres compagnies à capitaliser sur le genre. Mentionnons Archie, Charlton (avec l'artiste Steve Ditko notamment), ACG (même si l'éditeur Richard Hughes s'y opposait), Dell et Gold Key. Le *Captain America*, fraîchement sorti d'un glacier qui l'avait gardé jeune, fit un retour chez Marvel en 1964. Ce n'est guère surprenant puisque le conflit au Viêt-nam s'amplifiait.

La censure fut omniprésente pendant les années 60. Les éditeurs devaient toujours envoyer leurs publications au *Comics Code Authority* qui plaçait un sceau sur la couverture lorsque le contenu était approuvé. Autrement, comme on l'a vu, le titre n'était tout simplement pas distribué en kiosques. Les éditeurs se pliaient à ces directives, et le tout était devenu une habitude, la façon de faire. Remarquons que la compa-

gnie Dell ne présenta jamais ses titres au *Comics Code Authority*. Ceux-ci furent distribués quand même, car on ne les jugea jamais répréhensibles. Dell publiait des séries reprenant des succès du cinéma ou de la télévision, des bandes animalières (*Tom and Jerry*) et d'autres titres du même genre.

Cependant, la censure fut contournée de différentes façons pendant cette décennie. Un éditeur en particulier se servit de l'exemple de *Mad* pendant les années 50, le *comic book Mad*, devenu un magazine après l'instauration du *Comics Code*, pour échapper aux censeurs. James Warren, l'éditeur en question, publiait déjà un magazine consacré aux monstres du cinéma: *Famous Monsters of Filmland*, de même qu'une revue satirique: *Help!* Il augmenta sa production en revenant à un genre qui avait fait scandale pendant les années 50: l'horreur. Si la plupart des histoires furent, dans un premier temps scénarisées par Archie Goodwin, Warren engagea les artistes qui avaient fait le succès d'EC: Reed Crandall, Al Williamson, George Evans, Joe Orlando. Le magazine s'appelait *Creepy* et la couverture du premier numéro fut dessinée par Jack Davis. Frank Frazetta, qui y présentait sa dernière bande dessinée, allait peindre de nombreuses pages couvertures par la suite et voir sa popularité et son renom augmenter jusqu'au statut de légende. En plus des histoires courtes, on garda la formule d'un hôte morbide qui présentait les histoires en jouant sur les mots et en désamorçant l'horreur par l'ironie: *Uncle Creepy*. *Creepy* fut, dès le départ, un succès retentissant, et plusieurs éditeurs n'hésitèrent pas à en copier la formule, avec moins de bonheur. Citons tout de même *Weird*, *Tales of Terror* et *Strange Mysteries*.

Comme pendant les années 50, la publication d'histoires d'horreur alarma une partie de l'opinion publique. Des groupes de parents s'inquiétèrent encore de la mauvaise influence que leurs enfants pourraient en tirer. Cependant, un événement témoigne du chemin parcouru par le pays en 10 ans, de l'évolution des mentalités. Au lieu de provoquer des protestations massives, ces pressions ne servirent que de pu-

blicité à Warren qui en profita pour lancer en 1965 un nouveau magazine: *Eerie*. Précisons que ces titres étaient des mensuels, la production américaine étant, depuis les années 30, axée sur cette fréquence de publication.

La guerre du Viêt-nam amena Warren à lancer *Blazing Combat* en 1966. Sous la couverture de *Frazetta*, d'anciens artistes d'EC s'y distinguèrent: Wally Wood et John Severin notamment. Cette série ne connut que quatre numéros car, au fil des mois, la guerre devenait un sujet de moins en moins populaire. Mentionnons que Warren publia à partir de 1968 les aventures de *Vampirella*, la vampire aguichante. Il contribua à la renaissance du *Spirit* de Will Eisner en 1974 en lui consacrant un titre pendant 15 numéros. Après quelques autres séries, les publications de James Warren cessèrent de paraître en 1983.

Si le *Comics Code Authority* ne put empêcher la publication et la distribution des séries de Warren Publishing, un autre exemple montre sa puissance. Ce que certains considèrent comme le premier *graphic novel* américain (l'équivalent de l'album européen), *His Name is Savage*, de Gil Kane, en subit les contrecoups, même publié en format magazine. Le *Comics Code* était alors une organisation très puissante. Tous les éditeurs de *comic books* y souscrivaient, sauf exception. Gil Kane, un bédéiste qui travaillait dans le milieu depuis 1941, voulait innover; il désirait publier une oeuvre indépendante qui serait plus longue qu'un simple *comic book*. Il voulait aussi présenter des textes plus relevés. Il choisit une histoire et un personnage particulièrement violents, inspirés du cinéma. Dès le départ, il se heurta à des difficultés. Le *Comics Code* fut non seulement alarmé par la violence graphique (on y voyait notamment un homme perdre des dents lorsque *Savage* lui enfonçait un fusil dans la bouche), mais il ne voulait pas non plus qu'un éditeur parallèle publie de la bande dessinée. Il fit des pressions auprès de deux imprimeurs qui avaient pourtant successivement accepté la commande. Ceux-ci la refusèrent éventuellement. Kane réussit à trouver un troisième imprimeur, et 200 000 copies

furent faites. De ce nombre, seulement 20 000 parvinrent aux magasins, les diffuseurs ayant été avertis que c'était une oeuvre à caractère pornographique; ce qui devait être une série s'arrêta au premier numéro. Le *Comics Code* avait agi tant au niveau des imprimeurs que des diffuseurs. Kane et son scénariste, Archie Goodwin, utilisèrent des pseudonymes pour ce projet. Goodwin, travaillant pour Marvel, ne voulait pas de mauvaise publicité. *His Name is Savage* fut réédité plus tard par Fantagraphics (1982) puis par les Humanoïdes Associés (1983).

Le *Comics Code Authority* exerçait donc un contrôle sévère sur l'industrie pendant les années 60. Un phénomène qui se développait rapidement dut donc trouver une autre forme de diffusion, un phénomène qui fit couler beaucoup d'encre: l'underground. Ce mouvement artistique était étroitement lié au contexte social évoqué en début de chapitre. C'est probablement le plus bel exemple de l'influence d'événements sociaux sur la bande dessinée américaine. Alors que les super-héros des années 40, au service de l'ordre établi, incitaient sans subtilité les gens à rester dans les rangs (ou à les rejoindre), les anti-héros de l'underground les incitaient plutôt à en sortir, sans subtilité non plus, encore une fois sur fond de guerre, le Viêt-nam. L'heure était à la contestation: le mécanisme qui avait permis la création des mouvements dada et surréalistes, après la Première Guerre mondiale, était à l'oeuvre ici. On assistait aux mêmes réactions: une désillusion publique face aux institutions, une critique des politiques gouvernementales, un rejet des valeurs traditionnelles de l'*American way of Life*. Ces réactions indiquaient le mépris pour une société qui avait engendré la guerre du Viêt-nam, l'inégalité raciale et les injustices sociales. En contrepartie, dans un pays secoué par des manifestations violentes, une partie du public se mit pacifiquement à la recherche d'un monde meilleur, d'une société plus juste, de nouveaux horizons à explorer. Les artistes underground exploitèrent toutes ces tendances que les hippies érigèrent en mode de vie. On pourrait qualifier la bande dessinée underground d'explosive, et elle choqua nombre de mentalités.

Curieusement, les *comics* EC, bannis une décennie plus tôt parce que trop dérangeants et qui avaient servi de modèle aux titres à succès de James Warren, allaient encore être à la base de la montée de l'underground au début des années 60. À vrai dire, le nom d'un ancien employé d'EC est surtout à retenir: Harvey Kurtzman. Celui-ci édita et dessina en partie les deux titres de guerre de cette compagnie: *Frontline Combat* et *Two-Fisted Tales*, pour lesquels il fit des recherches exhaustives. Fondateur et rédacteur en chef de la célèbre revue *Mad* puis d'autres magazines satiriques comme *Trump* (deux numéros, 1957) et *Humbug* (11 numéros, 1959), son influence est indéniable sur la première génération des bédéistes underground à qui il montra l'irrévérence et la dérision. Plusieurs, de Robert Crumb à Jay Lynch en passant par Gilbert Shelton et Skip Williamson, furent d'ailleurs publiés dans sa revue *Help!* (1960). Crumb, l'artiste le plus célèbre du mouvement, reconnu l'importance de Kurtzman dans sa formation en déclarant qu'il fut le seul à lui apprendre quelque chose d'utile. Jay Lynch admit lui aussi son importance. Kurtzman produisit pour *Playboy* une série dessinée particulièrement détaillée et spectaculaire: *Little Annie Fanny* (1962). Notons en terminant qu'une série de récompenses s'adressant à la bande dessinée américaine porte son nom: les *Harvey Awards*.

Les *comics* underground prirent le surnom de *comix*, le *x* symbolisant le genre de matériel qu'on allait publier. Suivant les hippies dans leur contestation, les bédéistes underground s'en démarquèrent par la violence de leur charge. Soulignant l'absurdité occasionnelle de la vie, la banalité du train-train quotidien; s'attaquant à l'injustice sociale, au conformisme et aux politiques gouvernementales (le Watergate surgirait bientôt), les *comix* furent surtout remarqués par leur exploitation du sexe, de la violence et de la drogue. L'un des buts poursuivis par ces bédéistes était de choquer. On s'attaqua aux interdits, on brisa les tabous, comme celui de l'inceste. On devine combien ces publications dérangèrent et choquèrent la société américaine. On voulut aussi briser le carcan du *Comics Code* en montrant ce qu'il interdisait.

Les *comix*, rejeté par le *Comics Code*, furent des publications marginales à petit tirage, publiés en noir et blanc et se vendant plus cher que les autres *comics*. Leur parution était sporadique, et les séries ne duraient souvent pas longtemps. On improvisa une diffusion artisanale, desservant surtout ce qu'on appelle les *head shops*, ces magasins spécialisés où les jeunes pouvaient acheter littérature, disques, vêtements, posters, éléments décoratifs, pipes et autres produits synonymes de contre-culture.

La bande dessinée underground fut, au départ, publiée dans la presse indépendante, marginale, contestataire et politisée. Elle trouva sa forme définitive et son véhicule idéal, le *comic book*, en 1967, avec le *Zap Comix* de Robert Crumb. Ce dernier vendit son premier numéro sur le coin des rues, mais le mouvement s'organisa et rayonna principalement de la Californie, de San Francisco, où furent d'ailleurs fondées deux compagnies importantes: Rip Off Press et Last Gasp, en 1969. New York fut également un centre important tout comme Milwaukee, au Wisconsin. Denis Kitchen y lança sa compagnie. Chicago vit la naissance de *Bijou Funnies* de Jay Lynch et Skip Williamson en 1968, un titre qui parut très longtemps.

Robert Crumb est, d'assez loin, l'artiste le plus connu de ce mouvement. Son oeuvre symbolise probablement le mieux la façon avec laquelle beaucoup de gens perçurent l'underground, soit comme un objet de scandale et d'outrance. Crumb parla de l'influence de la drogue sur son oeuvre et affirma que le LSD modela son fameux style caricatural. Son oeuvre souleva de nombreuses critiques; il revint au style des *eight-pagers*, des *dirty comics* des années 30 avec Clay Wilson en lançant *Snatch Comics*. On le traita de bigot, de raciste, de mysogine et nombre de ses histoires furent dénoncées par les féministes, qu'il s'empressa de ridiculiser. Son oeuvre est entièrement rééditée chez Fantagraphics et un film, réalisé par Terry Zwigoff en 1995, bien reçu par la critique, lui a apporté une certaine consécration.

La censure ne demeura pas inactive devant la montée de ces publications. Plusieurs propriétaires de librairies et de *head shops* furent arrêtés pour la vente de *Snatch* et de *Zap*, considérés comme obscènes (nous donnerons la définition de l'obscénité selon la justice américaine au chapitre suivant). Dans la plupart des cas, il ne s'ensuivit aucun procès, un juge déclarant par exemple qu'une bande dessinée de Clay Wilson, où on voyait un pirate trancher le pénis d'un autre, n'était pas obscène parce que la scène n'éveillait aucun désir sexuel.

Crumb publia dans le *Zap comix* no 4 *Joe Blow*, sa célèbre histoire dans laquelle il vantait les joies et les bienfaits de l'inceste (1969). Les copies furent retirées du marché presque à la publication et Crumb subit un procès. Les charges tombèrent rapidement sur la Côte ouest mais un tribunal new-yorkais déclara l'oeuvre obscène en 1973. *Zap* no 4 fut donc interdit de publication. Il n'y eut plus de procès contre l'underground après celui-ci, du moins, pendant une longue période, ce qui amena des observateurs à dire que ce n'avait pas été un procès contre l'obscénité mais contre la contre-culture. Ils y virent un geste politique au moment où les *comix* gagnaient en popularité.

À part les thèmes et les sujets traités, l'underground se distinguait par l'énorme différence entre les styles artistiques. Les effets de nouveauté et de surprise en furent amplifiés auprès du public. Tous ces styles originaux contrastaient avec les «styles-maison» (*house-styles*) des bandes dessinées traditionnelles. Les dessinateurs de Marvel ou de DC subissaient l'influence du dessinateur le plus populaire de la compagnie, quand ils ne se faisaient carrément pas dire de l'imiter. Jack Kirby fut l'artiste le plus copié à l'époque. Les bédésistes underground entreprirent donc de révolutionner le langage graphique traditionnel. De plus, un *comix* underground était la plupart du temps réalisé par une seule personne alors qu'un *comic book* traditionnel était le résultat d'un travail à la chaîne qui réunissait crayonneurs, lettrés et encruteurs. Autre distinction importante: les bédésistes underground gardaient les droits d'auteur sur leurs personnages, leurs séries et recevaient

des redevances à chaque réédition. Il en était de même si leurs oeuvres étaient publiées à l'étranger. Les bédéistes traditionnels se contentaient d'empocher un montant d'argent pour chaque page produite puis ne touchaient plus rien par la suite. L'underground pavant la voie, ces pratiques changèrent peu à peu chez les grosses compagnies qui fondèrent des divisions où les créateurs gardèrent les droits sur des séries nouvellement créées.

À Crumb quelques noms s'ajoutent: Ceux de Kim Deitch, Robert Williams, Victor Moscoso, Art Spiegelman (dont nous reparlerons), Rick Griffin, Vaughn Bode, Richard Corben, Dave Sheridan et plusieurs autres. Mentionnons quelques personnages parmi les plus connus: *Fritz the Cat* et *Mr. Natural*, de Crumb; *Wonder Wart-Hog*, une parodie de *Superman* et les *Fabulous Furry Freak Brothers*, assoiffés de sexe et de drogues, les témoins de leur génération, de Gilbert Shelton; *Trashman*, un personnage violent en lutte contre le fascisme, de Spain Rodriguez, une série à contre-courant du mouvement hippie, *Nard'n Pat*, de Jay Lynch.

La guerre du Viêt-nam faisait rage pendant ces années; une guerre de plus en plus impopulaire dont les vétérans, qui revenaient du front, abreuvés d'insultes, faisaient les frais. À mesure que la contre-culture et l'underground se développaient, les ventes des super-héros baissaient. Faut-il y voir une coïncidence? L'âge d'argent des super-héros se terminait. Les *comics* passèrent à 15 ¢. L'underground connut une période florissante jusqu'en 1973. Le bonheur serait de courte durée.

LES ANNÉES 70

Au début des années 70, la bande dessinée américaine était bicéphale: d'un côté, la B.D. traditionnelle, dite *mainstream*, qui publiait des séries commerciales destinées au grand public et supervisées par le *Comics Code Authority* et, de l'autre, l'underground. Ce mouvement, sans compromis, ne perdait rien de son irrévérence, mais les institutions lui montreraient bientôt des limites à ne pas franchir. Un groupe appelé The Air Pirates s'était formé sur la Côte ouest, composé de Dan O'Neil, Gary Hallgren, Bobby London, Ted Richards et Shary Flenniken. Mettant sur le marché à San Francisco, en 1971, un *comix* appelé *Mickey Mouse Meets The Air Pirates*, ils déclenchèrent une tempête nommée Disney. Dans une société en pleine transformation, les auteurs s'en prenaient au conservatisme des personnages de Disney et les amenaient dans des directions qui leur semblaient plus appropriées. Le lecteur y voyait notamment *Mickey* protéger une cargaison de marijuana contre des pirates de l'air puis faire l'amour à *Minnie* quelques pages plus loin. Lorsque le deuxième numéro proposa aux lecteurs un abonnement promettant douze numéros par année, les avocats de Disney intervinrent. The Air Pirates firent face à des poursuites totalisant 700 000 \$. Ce montant grimpa à 800 000 \$. lorsqu'un troisième numéro présenta les aventures du lièvre et de la tortue. Inutile de rajouter que la série s'arrêta là.

Cette affaire jeta un froid sur le mouvement. Une décision de la Cour suprême lui fit beaucoup plus mal, une décision portant sur l'obscénité. Deux cas précédents: *Roth c. États-Unis* en 1957 et *Memoirs c. Massachusetts* en 1966, avaient établi que l'obscénité, contrairement à la pornographie, n'était pas protégée par le premier amendement de la

Constitution américaine. Ce célèbre amendement, rajouté au document de 1787 en 1791, garantit aux citoyens la liberté d'expression. Plusieurs lois, à différents paliers, interdisent aussi le matériel obscène.

La Cour suprême des États-Unis fut appelée à se prononcer dans une cause appelée *Miller c. Californie*. Marvin Miller était un éditeur de matériel pornographique. Il avait envoyé en 1971 son catalogue à près de 300 000 personnes, toutes à la recherche de ce genre de matériel, en se servant de listes qu'une firme spécialisée de Los Angeles lui avait vendues. Malgré cette précaution, certains catalogues tombèrent entre des mains moins averties, et plusieurs plaintes furent déposées à la police de Californie. Un procès s'ensuivit, et Miller fut reconnu coupable d'obscénité. La cause fut portée en appel devant la Cour suprême qui confirma ce jugement. On dit que le juge en chef, Warren Burger, secondé par d'autres conservateurs, décida de faire de ce cas un exemple qui ferait contrepoids à l'atmosphère libérée de la décennie précédente. La nouveauté de ce jugement était de permettre aux villes elles-mêmes de légiférer en matière d'obscénité, sans plus avoir à en référer à l'échelle nationale. La Cour suprême édicta trois critères pour l'évaluation de l'obscénité, qu'on appela le *Miller Standard*. Les deux premiers avaient déjà été formulés dans les cas précédents. Le premier dit qu'une oeuvre obscène éveille le désir sexuel d'une façon honteuse et morbide; le deuxième, qu'elle représente les parties intimes d'une manière offensante et le troisième, qu'elle n'a aucune valeur artistique, littéraire, politique ou scientifique. Ce jugement était plus permissif qu'il n'y paraissait à cause du troisième critère, qui rendait difficile la condamnation d'une oeuvre ou d'un artiste, d'autant plus qu'il était possible à la défense de faire témoigner des experts nationaux en faveur de tel ou tel accusé. Nous y reviendrons plus loin.

Ce jugement plut aux États qui se plaignaient d'avoir de la difficulté à maintenir des bureaux de surveillance locale depuis les années 60. Il plut aussi à des organisations conservatrices comme la *Moral Majority*, ou la *Citizen for Decency*

Through Law. Ces groupes de pression, comme d'autres encore, auraient leur mot à dire dans les décennies à venir, en incitant notamment les citoyens à porter plainte aux autorités contre ce qu'ils considéraient répréhensible.

Les effets de ce jugement furent dévastateurs pour la bande dessinée underground. Les villes pouvaient maintenant décider de ce qui était obscène et l'interdire. Un vent de panique souffla chez les propriétaires de *head shops* qui cessèrent de vendre et de commander les *comix*, de peur d'être poursuivis par les autorités locales et condamnés à fermer leurs portes, sans compter qu'ils étaient déjà marginalisés par leur marchandise. Ne vendant plus de matériel à ces détaillants, leurs principaux clients, de nombreux éditeurs underground fermèrent. Denis Kitchen, dont la compagnie Kitchen Sink, l'une des plus importantes du mouvement, se distinguait par la qualité de ses titres et par son excellent traitement des artistes, ne dut sa survie qu'à une entente avec Marvel et Stan Lee. Ce dernier, appréciant ce que Kitchen publiait, édita conjointement un titre, *Comix Book*, pendant environ un an, jusqu'à ce que les artistes *mainstream* de Marvel se plaignent des avantages accordés à leurs confrères underground. Ceux-ci gardaient leurs droits d'auteur, pouvaient représenter de la nudité et utiliser un langage corsé. Marvel se retira du projet à cause des faibles ventes, dit-on, mais cette parution permit à Denis Kitchen de survivre. Kitchen Sink fêta ses 25 ans en 1994. Cette compagnie ré-édita, au fil des années, certains auteurs classiques de la bande dessinée américaine, de Milton Caniff à Alex Raymond en passant par Harvey Kurtzman, Will Eisner et Al Capp.

Après des années fastes, l'underground battit de l'aile au milieu des années 70. On disait le mouvement essoufflé et prêt de s'éteindre. La revue *Arcade*, éditée par Art Spiegelman et Bill Griffith, présentait néanmoins en 1975 et 1976 les oeuvres d'artistes arrivés à leur maturité. Cette éclipse de l'underground trouva un amusant parallèle avec Robert Crumb. Celui-ci disparut de la scène presque complètement en 1976. Il cessa brusquement sa série *Mr. Natural* dans le *Village Voice*

après s'y être dessiné saluant ses lecteurs, puis il disparut. La rumeur veut qu'il éleva des poulets en Californie. Il revint en 1981 avec *Weirdo*.

Le *mainstream* subit l'influence de la contre-culture et de l'évolution des mentalités de diverses façons. D'une façon comique et, disons, superficielle pour commencer, le *Comics Code* veillant au grain. Des personnages de hippies firent leur apparition dans les histoires. À ce propos, mentionnons les transformations subies par les titres de la compagnie Archie, qui publiait des séries humoristiques populaires depuis les années 40. Les éditeurs, face à la contestation des valeurs traditionnelles, adaptèrent leurs personnages au goût du jour. *Jughead*, par exemple, l'étudiant insouciant, se transforma en hippie discutant de *Pollen Power*. Du côté des super-héros, *Lois Lane* délaissa *Superman* et porta des robes à motifs psychédélics; *Wonder Woman*, des *jump suits* et elle devint propriétaire d'une boutique à la mode. Les séries, dans un premier temps, étaient donc mises au goût du jour; on voulait en suivre les modes pour attirer la nouvelle génération. Ces démarches dataient déjà de la fin des années 60. Par exemple, DC avait publié en 1968 une série appelée *Brother Power, the Geek*. Le personnage principal était un mannequin animé de la vie qui défendait dans un premier temps des hippies menacés par des motards. La suite de ses aventures est beaucoup plus étrange, et il faut reconnaître que, sans l'influence de l'époque, cette série n'aurait jamais vu le jour. Elle fut d'ailleurs abandonnée après le deuxième numéro lorsqu'un éditeur chevronné, Mort Weisinger, furieux, en prit note.

La fin des années 60 avait vu aussi, dans le *mainstream*, la création d'un genre qu'on appela *relevant comic*, parce qu'il reflétait les problèmes de la société. Le *Silver Surfer*, dont nous avons parlé au chapitre précédent, était une tentative en ce sens. Le personnage principal, un extraterrestre, de par sa qualité d'étranger au genre humain, pouvait en observer à distance la société et identifier ses torts. En 1970, un journaliste/scénariste du nom de Dennis O'Neill et l'artiste Neil Adams, se virent offrir la possibilité d'insuffler

un souffle nouveau dans la série *Green Lantern/Green Arrow*. Cette série n'allant nulle part, l'éditeur Julius Schwartz se disait qu'il n'avait rien à perdre de toute façon. Le premier métier d'O'Neill l'influença et il ajouta aux aventures de ses super-héros des préoccupations sociales. Ces numéros sont devenus, depuis, des classiques et ont été réédités nombre de fois, notamment les numéros condamnant l'usage des drogues (85 et 86). L'on y apprenait que le *sidekick* de *Green Arrow*, *Speedy*, était un junkie. Par souci de réalisme, les auteurs visitèrent des cliniques spécialisées et interrogèrent de véritables drogués réhabilités. O'Neill aborda aussi le thème du racisme; dans le numéro 76, un noir demandait à *Green Lantern* pourquoi il n'avait jamais aidé les peaux noires, ce qu'il avait pourtant fait pour les peaux bleues, oranges ou mauves. Les auteurs dénoncèrent aussi les inégalités sociales, le danger des sectes religieuses, l'appétit des requins de l'immobilier; ils prônèrent le respect de l'environnement et la tolérance; parlèrent de la surpopulation et de la destruction du règne animal. Cette série fut populaire chez les étudiants, et elle se mérita un grand succès critique. Elle fit de ses auteurs des célébrités momentanées dans les médias. O'Neill et Adams devinrent les premiers artistes de *comic books* à être invités à des émissions télévisées. Les journaux parlèrent aussi de la série. Malheureusement, elle généra peu de ventes et elle se termina en 1972, après 13 numéros.

Marvel publia trois numéros de la série *Amazing Spider-Man* condamnant l'usage des drogues et montrant ses ravages chez ses utilisateurs (nos 96 à 98, 1971). Fait à noter, même si ces numéros ne portaient pas le sceau d'approbation du *Comics Code*, ils furent distribués quand même. Lorsque la série *Green Lantern/Green Arrow* s'attaqua au même problème (nos 85 et 86, on l'a vu), le *Comics Code* apposa cette fois-là son sceau d'approbation. Le réajustement des censeurs se fit donc très rapidement sur cette question. Du reste, ces histoires ne glorifiaient pas l'usage de la drogue. O'Neill, travaillant plus tard pour Marvel, fit de *Tony Stark*, l'homme derrière l'armure d'*Iron Man*, un alcoolique buvant pour se donner du courage au combat.

On s'interrogea alors sur les possibilités qu'offrait la bande dessinée. Pouvait-elle servir d'outil pédagogique? Puisqu'on la destinait aux enfants, ne pourrait-on pas s'en servir dans un but éducatif? Plusieurs tentatives en ce sens avaient d'ailleurs été faites au cours des décennies, qu'on pense à la collection de Max Gaines (Educational Comics, la série *Picture Stories*), distribuée dans les écoles. Des classiques de la littérature avaient aussi été adaptés en bande dessinée depuis 1941 et avaient fait travailler certains artistes pendant la période difficile de la fin des années 50 (les *Classics Illustrated*). À remarquer que l'éditeur Jack Schiff avait tenté à plusieurs reprises pendant les années 60 de convaincre ses patrons chez DC de produire des titres éducatifs pour enfants, ce qui avait été refusé. Une autre expérience fut tentée en 1972 par un artiste hors du commun, dont il convient de parler plus longuement.

Jim Steranko est un être exceptionnel que plusieurs qualifient de génie. Sa feuille de route est exceptionnellement variée. Il fut tour à tour magicien, auteur de quatre livres sur le sujet; acrobate trompe-la-mort dans un parc d'attractions, acceptant les défis mortels du public; artiste de l'évasion, s'échappant de toutes les menottes et camisoles de force que des policiers lui passaient. Il inspira d'ailleurs la série *Mister Miracle* chez DC. Lorsqu'il travailla pour Marvel pendant les années 60, il exerçait trois métiers à temps plein en même temps: bédéiste, artiste publicitaire et musicien dans un groupe professionnel. Son horaire était si chargé que des rumeurs circulaient à l'effet qu'il avait inventé une pilule contre le sommeil. En moins de trois ans (et de trente *comics*), il révolutionna le langage visuel de la bande dessinée américaine. Ses innovations en matière de technique narrative furent nombreuses. Les gens du milieu attendaient avec impatience ses numéros de *Nick Fury*, *Agent of S.H.I.E.L.D.*, pour voir ce qu'il avait bien pu encore inventer. Délaissant en 1969 le monde du *comic book*, il fonda sa propre maison d'édition, Supergraphics, et publia une revue spécialisée, *Mediascene* devenue *Prevue*. Il commença la publication d'une encyclopédie sur l'histoire du *comic book*, mais n'en

publia que les deux premiers volumes, devenus néanmoins des ouvrages de référence.

En 1971, il publia un *comic book* appelé *The Block*. Cette oeuvre, en un seul numéro, était destinée à la jeunesse des ghettos. Steranko y racontait, dans un ton direct, l'histoire de deux jeunes Noirs élevés dans un quartier défavorisé. L'un s'en sortait en devenant musicien tandis que l'autre, se perdu dans la drogue, mourait. La première impression fut payée par l'université de Pennsylvanie et elle fut diffusée gratuitement dans de nombreuses écoles de la Côte est par une société de bienfaisance, la *Philadelphia Model Cities Program*. *The Block* fut bien reçu à tous les niveaux et il plut autant aux étudiants noirs des universités qu'aux enseignants du primaire, qui le distribuèrent aux enfants comme livre à colorier tout en leur racontant l'histoire.

Pendant que ces expériences louables se produisaient, le *Comics Code Authority*, signe des temps, évoluait avec les mentalités. Il fut amendé en 1971. Il relâcha sa surveillance sur la production des *comics mainstream* pour refléter les valeurs changeantes de la société. La grosseur du sceau d'approbation placé sur les pages couverture diminua: joli symbole de ce relâchement. Les compagnies purent exploiter d'autres genres, et Marvel se lança dans l'*heroic fantasy* grâce aux efforts du scénariste Roy Thomas. *Les aventures de Conan le barbare* révélèrent le dessinateur Barry Smith, dont le style, comme c'était la coutume à l'époque, était influencé par Jack Kirby. Ses oeuvres s'enrichiraient bientôt des motifs et de la grâce de l'art nouveau. *Conan* fut le personnage le plus populaire de la deuxième génération des héros Marvel. Son succès amena Marvel et d'autres compagnies à capitaliser sur le genre.

Le relâchement du *Comics Code* permit aussi aux personnages du fantastique de faire un retour en force dans la bande dessinée américaine. Marvel publia en 1972 *The Tomb of Dracula*, sa meilleure série du genre, de même que *Werewolf by Night*, un titre mettant en vedette un loup-garou

(*Marvel Spotlight* no 2). La même année vit la naissance de *Ghost Rider*, un motocycliste au crâne enflammé (*Marvel Spotlight* no 5), de même que l'adaptation du roman *Frankenstein* dans les premiers numéros d'une série portant ce nom. Un vampire nommé *Morbius* apparut dans les pages de l'*Amazing Spider-Man*, en 1971 (no 101), et ce ne sont là que quelques exemples.

La série la plus prestigieuse de ce genre fut cependant publiée chez DC. Elle porte le nom de *Swamp Thing*. Elle fut créée par le scénariste Len Wein et le dessinateur Berni Wrightson en 1972. Le style de celui-ci rappelait celui des *comics* EC, en particulier de l'artiste Graham «Ghastly» Ingels. Spécialiste de l'horreur, l'oeuvre maîtresse de Wrightson restera probablement ses illustrations du *Frankenstein* de Mary Shelley, que Marvel publia avec le roman quelques années plus tard. *Swamp Thing* est devenu un classique (du moins, les numéros dessinés par Wrightson). On les réédita dès 1977. À noter que la série, abandonnée en 1976, fut reprise en 1982 et qu'elle révéla au public américain un scénariste exceptionnel, Alan Moore, dont nous reparlerons au chapitre suivant. Marvel a aussi un personnage de créature des marais, *Man-Thing*, créé à peu près à la même époque.

Le *Comics Code* s'assouplit donc (seulement 5 % des *comics* furent modifiés en 1975), mais il resta vigilant quant au contenu. Wrightson quitta *Swamp Thing* après le dixième numéro, écoeuré des limites imposées à la série et au personnage. La série *Green Lantern/Green Arrow* en avait aussi fait les frais, et le scénariste fit remarquer que les changements demandés n'étaient pas pour le mieux. Marvel décida à son tour, après EC dans les années 50 et Warren dans les années 60, de lancer quelques magazines pour passer outre le Code. Elle alla de l'*heroic fantasy* (*Savage Tales* en 1971 puis *The Savage Sword of Conan*) à l'horreur (*Dracula Lives* en 1973) en passant par la science-fiction (*Planet of the Apes* en 1974) et les arts martiaux (*Deadly Hands of Kung Fu*). La popularité de ce dernier genre grandissait en Amérique du Nord en grande

partie grâce aux films de Bruce Lee, décédé en 1973. L'engouement extraordinaire du public pour les disciplines orientales devint un phénomène de société. D'innombrables écoles ouvrirent à travers le continent. Les éditeurs suivirent le mouvement et lancèrent de nombreux titres dont le meilleur fut *Shang Chi, Master of Kung Fu* (Marvel, 1974).

La série de magazines de Marvel lui permit notamment une adaptation plus fidèle des histoires originales de *Conan*, créé par Robert E. Howard des décennies plus tôt. Cette fois-ci, le *Comics Code Authority* ne s'objecta pas, comme il avait fait quelques années plus tôt avec le titre de Gil Kane, *His Name is Savage*.

On a vu que l'underground se portait très mal après 1973. Le *mainstream* n'allait guère mieux. Il souffrait toujours du mépris ambiant, même après les louables efforts et les succès d'estime dont nous avons parlé. Du reste, le produit n'était guère présentable; les presses servant à l'impression des *comics* étaient de pauvre qualité, sans compter la mise en couleur, l'encre et le papier qui offraient des pages d'une qualité visuelle médiocre. Comment réussir à être pris au sérieux dans ces conditions? Les titres offerts discréditaient aussi les *comic books* et renforçaient l'impression générale qu'ils n'étaient que pour les enfants. Après tout, se disait-on, les éditeurs ne publient-ils pas que des fantaisies de puissance pour adolescents ou des séries clairement destinées aux enfants? Un phénomène qui renforçait ces impressions se produisait chez Marvel et DC: les nouveaux scénaristes et dessinateurs étaient recrutés à même les légions d'admirateurs des super-héros. Depuis le début des années 60, montait un mouvement appelé *fanzinat*. Plusieurs regroupements d'amateurs, passionnés par les *comics*, s'échangeant divers bulletins d'information, se rencontraient à des conventions et correspondaient avec les créateurs des compagnies. Marvel avait développé un esprit fraternel avec ses lecteurs et leur offrait un courrier pour exprimer leurs opinions dans les pages de ses titres. Ignorés au cours des décennies précédentes, les amateurs influençaient parfois les décisions des compagnies. Par

exemple, les *Fantastic Four* cessèrent d'apparaître en vêtements civils après le numéro trois, les lecteurs ayant demandé qu'ils portent le collant traditionnel des super-héros. *Superman* et *Batman* apparurent dans la *Justice League de DC* à la demande des amateurs. L'esprit de camaraderie qui résulta de ces échanges favorisa l'embauche des fans lorsque la compagnie recruta. La première expansion de Marvel date de 1968. Certains estiment que cette pratique affaiblit l'industrie puisque ces nouveaux venus, formés dans leur jeunesse par leur passion, n'en réchappèrent pas lorsqu'ils furent publiés, professionnellement. Le *mainstream* resta donc à ce niveau ou, s'il s'en éleva avec les *relevant comics*, ceux-ci se vendirent mal. Si le jugement de cette pratique est vrai, l'industrie creusa elle-même une ornière de laquelle elle ne sortit jamais, ou brièvement pendant les années 80. La création de la vente exclusive dans les *comic shops* de certains titres (*direct sale*), la sauva, dans un premier temps, puis l'y enferma par la suite.

Avant la création de ce marché, plusieurs observateurs, des éditeurs même, prédisaient vers 1972 la fin du *comic book* avant le début des années 80. Un New-yorkais du nom de Phil Seuling, professeur, collectionneur et l'un des organisateurs des premières conventions de bandes dessinées américaines, réussit à vendre aux compagnies l'idée de faire affaire avec des magasins spécialisés dans la vente de *comic books* en passant par des diffuseurs spécialisés, comme le sien, Seagate Distributing. Il leur fit valoir ses avantages. Auparavant, selon le système de diffusion en vigueur, les éditeurs devaient imprimer 200 000 copies d'un numéro pour en vendre 100 000. Et encore, les ventes de certaines séries représentaient de 30 à 50 % du tirage initial. Le gaspillage et les pertes d'argent pouvaient être énormes, d'autant plus que les chiffres de vente prenaient de quatre à six mois pour parvenir aux éditeurs. Si une nouvelle série s'avérait désastreuse au chapitre des ventes, ce n'est qu'après la publication de plusieurs numéros qu'on s'en rendait compte. Bref, ce système avait de nombreux désavantages.

Le système de Seuling, la vente directe, fut accueilli avec une certaine réticence par les compagnies, mais il s'implanta peu à peu, les ventes en kiosques baissant et la distribution se faisant moins alerte au début des années 80. Il faut comprendre que la vente des *comics* n'était pas nécessairement si attrayante pour les diffuseurs ou les détaillants à cause de leur faible prix de revient (les numéros se vendaient 25 ¢ en 1975 et 40 ¢ en 1980). Les *comics* étaient souvent négligés, et certains détaillants les avaient déjà remplacés par des jeux vidéo. De plus, les diffuseurs en kiosques se demanderaient quelques années plus tard s'ils continueraient à les diffuser. Le prix de vente des *comic books*, inchangé pendant des années, augmenta régulièrement dans la seconde moitié des années 70. L'économie du pays se portait mal, ce que reconnut le président Carter en 1980. La crise de l'énergie battait son plein et le taux d'inflation augmentait constamment. Il passa de 9,1 % en 1975 à 13,5 % en 1980. Alors que le faible prix de revient nuisait à la présence des *comics* en kiosques, il permit une augmentation régulière des prix qui n'effaroucha pas le lecteur.

Le système de vente directe était simple: les éditeurs envoyaient leurs titres à des diffuseurs spécialisés qui les faisaient parvenir aux magasins spécialisés (les *comic shops*). Les détaillants commandaient ces titres à partir de catalogues fournis mensuellement par les diffuseurs, trois mois avant la parution des titres. Les quantités commandées ne pouvaient pas être retournées, ce qui protégeait les éditeurs de pertes inutiles. Cela leur permettrait éventuellement, une fois le système bien implanté, d'évaluer le potentiel d'une série auprès de leur clientèle, selon le nombre de copies commandées.

Les *comic shops* vendirent, dans un premier temps, un faible pourcentage du total des ventes de *comics* qui continuent encore aujourd'hui à être diffusés en kiosques. On parle de 5 à 10 % en 1978, de 30 % en 1980. Les ventes de la vente directe devinrent cependant suffisantes pour qu'on y lance certaines séries, les numéros un se vendant toujours bien. *Dazzler*, en 1981, en est un exemple chez Marvel. Les

comic shops en commandèrent 400 000 copies. Peu de temps après, Marvel y vendait en exclusivité des séries moins performantes à titre d'expérience. DC lança en 1982 la première série destinée à la vente directe: *Camelot 3 000*, de Mike Baron et Brian Bolland. Cette maxi-série de douze numéros était le premier titre de DC à être imprimé sur du papier de qualité. Le fait qu'il n'y aurait pas de dizaines de milliers de copies invendues avait permis cette importante réalisation. La vente directe sauva l'industrie et il permit des phénomènes intéressants. Il favorisa l'apparition du *graphic novel*, l'album, que les gérants des kiosques n'auraient pas su placer en magasin. Il facilita l'arrivée des premiers indépendants, notamment de *Star Reach*, de la compagnie Eclipse, de *Cerebus* du Canadien Dave Sim (1977) et de *Elfquest* de Wendy et Richard Pini (1978). L'underground y trouva aussi un débouché. Ces titres et compagnies étaient la première vague d'un mouvement qui s'accentuerait au cours des années suivantes. Cette recrudescence permettrait à plus de créateurs de trouver du travail, offrirait aux artistes des grosses compagnies des débouchés intéressants, améliorerait les conditions de travail et les salaires tout en favorisant l'émergence d'œuvres plus personnelles. Et, chose des plus importantes, les titres envoyés aux *comic shops* ne seraient plus soumis à la supervision et à la censure du *Comics Code Authority*.

LES ANNÉES 80

Pendant les années 80, le *Comics Code Authority* supervisa encore les histoires. Il ne devait pas y avoir de nudité, ni de sexe et ni de violence excessive. Le langage et le comportement des personnages étaient surveillés. La consommation d'alcool par exemple devait être réduite. Le *Comics Code* régissait toujours les titres en kiosques mais, symbole significatif, la grosseur de son sceau d'approbation diminua encore. Les vieilles compagnies y souscrivaient toujours: Marvel, DC, Archie, Gladstone (Disney), Harvey (pour enfants). Les propriétaires de kiosques étaient ainsi rassurés du contenu des *comics* qu'ils offraient aux enfants. N'ayant pas le temps ou le goût de les lire eux-mêmes, ils savaient qu'ils n'offraient rien de choquant ou de controversé. Il en fut autrement des *comic shops*. Avec l'implantation de la vente directe, des librairies et des diffuseurs spécialisés, les nouvelles compagnies ne soumièrent plus leurs titres au *Comics Code Authority*. Elles n'en étaient plus tenues puisqu'on considérait que les propriétaires, achetant et connaissant leur marchandise, avaient la responsabilité de voir à ce que chaque titre commandé respecte les standards moraux de leur ville et que la tolérance à l'égard de certains sujets variait d'un État à un autre. Ce fait amena certains diffuseurs et certains détaillants, peut-être peu enclins à exercer cette surveillance, à faire pression auprès des compagnies pour qu'elles resserrent leur contrôle sur le contenu des histoires. Ce fut notamment le cas en 1983 de Steve Geppi, dont le réseau de diffusion, Diamond, deviendrait le plus important; et de Buddy Saunders, un influent détaillant du Texas, propriétaire de la chaîne de *comic shops* Lone Star Comics, qui proposait aux compagnies une série de critères rigides. Notons que Paul Levitz, vice-président de DC, se montra intéressé. Quoi qu'il en soit, les titres offerts par cer-

taines compagnies devinrent de plus en plus audacieux, et la fin de la décennie verrait l'arrivée de la pornographie.

L'économie américaine se portait mal au début des années 80. Ronald Reagan, le nouveau président élu en 1981, mit de l'avant une série de mesures qu'on appela «reaganomanie». Le plan était typique d'un républicain: moins d'ingérence de l'État (ses réductions des budgets sociaux, alors qu'il augmentait les dépenses militaires, heurtèrent d'ailleurs les classes les moins fortunées) et plus d'encouragements aux démarches et aux entreprises individuelles. Reagan voulut non seulement stimuler la demande, mais l'offre aussi. Les investissements et la production furent encouragés. Le redressement économique se vit, par exemple, en 1984 dans la construction immobilière.

On a baptisé les années 80 la décennie des compagnies indépendantes. Avec raison, plus de 100 nouveaux éditeurs naquirent durant cette période. Parlons de quelques-uns. Nous avons mentionné Star Reach et Eclipse. Cette dernière publia en 1978 *Sabre*, par Don McGregor et Paul Gulacy, deux créateurs de Marvel. Ce *graphic novel* lança la mode des albums, que Marvel et DC exploitèrent par la suite. Soulignons, cependant, que Will Eisner parle de son *A Contract with God* comme du premier album américain. Et il y a *His Name is Savage*, dont nous avons parlé. *Elfquest*, de Wendy Pini, connut un grand succès. Ce titre avait été refusé au départ par les grosses compagnies mais, lorsque son succès fut établi, Marvel n'hésita pas à le rééditer en couleur (32 numéros, de 1985 à 1988). Le rejet avait aussi amené Dave Sim à publier lui-même son *Cerebus*. Ce titre est probablement le plus bel exemple de ce que les indépendants apportèrent à la bande dessinée américaine, du moins les plus originaux d'entre eux. *Cerebus* fut au départ une parodie du *Conan* de Thomas et Smith (Sim parle de copie). Le ton et les histoires devinrent plus personnels au fil des numéros, et l'auteur y aborda le monde de la politique puis de la religion, *Cerebus* étant un personnage manipulé puis manipulant les forces qu'on y trouve. Il parodia aussi les super-héros.

Réussite au niveau du scénario, cette série l'est autant par les dessins, extrêmement détaillés (l'apport du collaborateur Gerhard doit être souligné), et par la technique narrative. First Comics publia des titres fort intéressants dont *American Flagg!* par Howard

Chaykin (1983) et *Nexus* par Mike Baron et Steve Rude (paru d'abord chez Capital Publications en 1982). Pacific publia les légendes Jack Kirby et Neil Adams.

Ces compagnies, et combien d'autres, relativement connues comme Comico, Innovation, Eternity, ou tout à fait obscures comme Crystal, Genesis West, Jabberwocky Graphix, ne réussirent jamais à s'imposer longtemps et disparurent au fil des années. Elles firent néanmoins connaître des auteurs et des séries dignes d'intérêt qu'on retrouva ailleurs par la suite.

La série indépendante à avoir connu le plus de succès s'appelle *Teenage Mutant Ninja Turtles*, de Peter Laird et Kevin Eastman, parue chez Mirage en 1984. Le tirage initial du premier numéro était de 3 000 copies (réédité plusieurs fois). Deux ans plus tard, on imprimait 100 000 copies de chaque nouveau numéro. Ce titre généra une série de dessins animés, trois longs métrages et une quantité étourdissante de produits dérivés, ce qui deviendrait une pratique courante pour les titres adaptés au cinéma. Le succès des *Tortues Ninja* est d'autant plus remarquable qu'il s'agissait d'une série en noir et blanc. Et c'est à partir de séries en noir et blanc que surgit une compagnie qui prit de plus en plus d'importance, jusqu'à occuper le quatrième rang des éditeurs, dix ans après sa fondation en 1986: Dark Horse. Cette compagnie connut le succès grâce à des bandes dessinées reprenant les personnages de films à succès: *Aliens*, *Predator*, *Terminator*, *Robocop*, *Star Wars* (à partir de 1991). Ayant acquis les droits d'exploitation, elle publia de nombreuses mini-séries présentant des histoires inédites. Cette pratique n'était pas nouvelle, nous en avons parlé il y a quelques chapitres. Marvel avait fait la même chose avec *Star Wars* en 1978 et avec *Indiana Jones*

en 1983, mais *Dark Horse* en bénéficia grandement financièrement. Elle fit l'inverse aussi; *The Mask*, formidable succès cinématographique au box-office en 1994, était un de ses personnages.

En 1985, Marvel était de loin la compagnie la plus populaire: près de 65 % des *comics* vendus étaient de cette compagnie. DC, ayant perdu le premier rang à la fin des années 60, était bonne deuxième, suivie par Archie, First et Eclipse. *Superman* vendait bien 100 000 copies mensuellement en 1984, mais c'était 15 000 copies de moins que l'année précédente. *Batman* vendait, quant à lui, 80 000 copies, et son tirage avait baissé de près de 10 000 copies depuis 1983. En comparaison, les *X-Men* de Marvel écoulaient près de 400 000 copies mensuellement en 1984, un gain de 40 000 copies depuis l'année d'avant. De plus, 22 titres de Marvel vendaient plus de 100 000 copies mensuellement alors que DC n'en avait que 4, tout comme Archie. Pourtant, si DC était deuxième, ce n'est pas parce que sa production était moins intéressante ou, en tout cas, elle ne le resterait pas longtemps. Plusieurs de ses séries attireraient bientôt l'attention. Une le faisait déjà.

Nous avons parlé de *Swamp Thing* au dernier chapitre. Ce titre fut repris en 1983, après quelques années d'éclipse. Réalisé au départ par Martin Pasko et Tom Yeates, il commença à attirer l'attention à partir du numéro 20, lorsqu'une nouvelle équipe continua la série: Alan Moore, Steve Bissette et John Totleben. Moore, le scénariste, était britannique. Plusieurs de ses compatriotes travaillaient ou travailleraient aussi pour des compagnies américaines, leur apportant une bouffée de fraîcheur et d'originalité: Barry Smith (devenu Windsor-Smith), Brian Bolland, John Bolton, Dave McKean, Dave Gibbons, Neil Gaiman, l'auteur de la série-culte *Sandman* (1989), pour n'en nommer que quelques-uns.

Alan Moore était un auteur cultivé, intelligent et original. Sa série *V for Vendetta*, avec le dessinateur David

Lloyd, commencée en Angleterre et terminée avec DC, contient un essai sur l'anarchie. *Swamp Thing* surprit par la nouveauté de son approche et se mérita peu à peu un très grand succès critique. Cette créature des marais, auparavant un scientifique encroûté dans de la végétation, devenait avec Moore une entité végétale se souvenant avoir été cet homme. On acheta bientôt cette série pour les scénarios, clairement destinés aux adultes. Karen Berger supervisait la série. Elle avait été engagée chez DC en 1979 par Paul Levitz, particulièrement parce qu'elle ne s'intéressait pas aux *comics*. Elle n'aimait d'ailleurs pas les super-héros. Elle supervisa quand même *Legion of Super-Heroes* et *Wonder Woman* pendant plus de sept ans. Elle édita aussi quelques titres de fantastique, comme *House of Mystery* et *Amethyst*, en plus de *Swamp Thing*. Quoique peu connue, elle tient une place importante dans la bande dessinée américaine puisqu'elle fut à l'origine de nombreux titres destinés aux adultes (*Sandman* et *Hellblazer* notamment) et d'une division de DC appelée Vertigo en 1993. Cette division comprend plusieurs mensuels, des mini-séries et des albums. Ces différentes séries, dont beaucoup reprenaient des personnages déjà créés (*Animal Man*, *Doom Patrol*, *Shade, the Changing Man*) contribuèrent à briser l'image des *comics* comme simple littérature pour enfants. Berger édita des séries axées sur le fantastique, l'horreur ou l'insolite. Elle rechercha les artistes, scénaristes et dessinateurs, ayant une vision personnelle des choses. Elle servit aussi d'agente de liaison avec les créateurs britanniques. Ses titres vendirent de 40 000 à 50 000 copies mensuellement, *Sandman* atteignant les 100 000 copies en 1994, plus que certains super-héros. Fait à souligner, de nombreuses femmes travaillent pour Vertigo (Nancy Collins, Rachel Pollack, Ann Nocenti, Jill Thompson, pour n'en nommer que quelques-unes).

Alan Moore fut aussi l'auteur d'une autre série importante en 1986: les *Watchmen*. Dessinée par Dave Gibbons, elle allait encore étonner par la nouveauté de son approche. Moore n'avait jamais lu de super-héros dans sa jeunesse. Le regard qu'il posa sur le genre était différent et

personnel. Son point de départ était notre monde, avec des événements et des personnages historiques précis, comme la guerre froide, le président Nixon et son secrétaire d'État Kissinger, l'invasion de l'Afghanistan par les Russes en 1980. Il basculait ensuite dans l'irréel, en amplifiant la menace nucléaire et en ajoutant la présence de super-héros. Alan Moore est l'un des scénaristes les plus doués de la bande dessinée américaine. Son style fut d'ailleurs copié à plus d'une reprise. Ses oeuvres subséquentes connurent généralement de bons succès. Une en particulier: *The Killing Joke*, dessinée par Brian Bolland en 1989, opposait *Batman* au *Joker*.

Batman, un super-héros, fit lui aussi sa large part pour montrer que les *comics* pouvaient s'adresser à un auditoire plus mature et qu'il était possible que le genre donne naissance à des séries que des adultes prendraient plaisir à lire. *Batman* connut un succès retentissant dans une mini-série de quatre numéros intitulée: *The Dark Knight Returns*. Frank Miller en était l'auteur. Miller avait contribué en 1979 au renouveau d'un personnage de Marvel: *Daredevil*. Série de peu d'importance, il en avait fait un best-seller en quelques mois, remplissant au passage toutes les promesses que la compagnie avait faites en le présentant. Réalisant pour DC une série qui passa inaperçue en 1984, *Ronin*, il frappa dans le mille avec *Dark Knight*. Miller y racontait le retour de *Batman*, alarmé par la violence grandissante de Gotham City, après une retraite de dix ans. Comme dans les *Watchmen*, la société dans laquelle évoluaient les personnages ressemblait à la nôtre. Il s'agissait de Gotham City, mais cela aurait pu tout aussi bien être les quartiers défavorisés et les gangs de rue de New York. Miller y témoignait de la détérioration urbaine, de l'augmentation de la criminalité, de la dureté de la vie moderne alors que les gens sont de plus en plus isolés, de plus en plus indifférents et de moins en moins en sécurité. Miller accordait aux médias une place de choix comme témoins des grands événements de l'actualité transformés en spectacle, préfigurant CNN et la Guerre du Golfe de plusieurs années.

La série, devenue un classique, remporta un vif succès. Le prévoyant, DC augmenta son tirage de 40 %, mais réédita rapidement le premier numéro à au moins deux reprises. Devant ce fait peu ordinaire, l'agence de nouvelles *Associated Press* émit un communiqué que de nombreux journaux reprirent. On parla de Miller comme d'un exemple de la nouvelle génération des bédésistes qui prenaient la bande dessinée au sérieux. La radio et la télévision nationales en parlèrent aussi, tout comme la prestigieuse revue *Rolling Stone*.

Une autre vedette médiatique de l'époque fut John Byrne. Lui aussi transfuge de Marvel où il connut des succès remarquables, en dessinant les *X-Men* de Chris Claremont puis les *Fantastic Four*, entre autres séries, il réinventait *Superman*. DC, désirant revigorer certains personnages en perte de vitesse, avait confié à de prestigieux créateurs des séries qu'on recommençait à zéro. *Wonder Woman*, dont le titre, avait été ininterrompu depuis sa création en 1941, avait été annulé en 1986, avait été pris en charge par George Perez, un dessinateur méticuleux, venant lui aussi de Marvel. John Byrne lança donc une nouvelle version de *Superman*, très respectueuse de l'oeuvre des créateurs originaux, Siegel et Shuster. Byrne, artiste-vedette de l'industrie, fut interviewé au *Today Show* et dessina la couverture du *Time* lorsque cette revue consacra un article à *Superman* en 1988, pour commémorer le cinquantenaire de sa création, article qui parlait aussi de sa contribution au personnage. À noter que Frank Miller réécrivit les origines de *Batman* dans une mini-série de quatre numéros qu'on baptisa *Year One* (nos 404 à 407, 1987). David Mazzucchelli l'illustra.

Dans un autre ordre d'idées, il est intéressant de noter que la publication américaine de séries dessinées japonaises (*les mangas*), notamment par la compagnie Viz (1986), coïncida avec la lutte économique que les États-Unis livrèrent au Japon. En 1985, les Japonais investirent six milliards de dollars dans l'immobilier américain. Des compagnies maintenant connues s'implantèrent sur le territoire américain: Honda, Mazda, Mitsubishi. Les domaines d'ex-

pertises japonaise firent trembler leurs concurrents américains (dans le secteur automobile par exemple) et les Américains imposèrent de fortes taxes à l'importation dans le domaine des techniques de pointe, doublant parfois le prix de certains produits électroniques (1987). Les mangas, comme dans de nombreux pays du monde, se firent remarquer aux États-Unis, et Dark Horse en fonda une division.

L'année 1986 fut donc une année importante pour la bande dessinée américaine. Y furent publiées des séries qui attirèrent l'attention des médias, donc du public (la radio et la télévision façonnant les sujets d'intérêt des gens): les *Watchmen*, le *Dark Knight Returns*, le «nouveau» *Superman*. Ces séries, en plus du *Swamp Thing* d'Alan Moore, démontraient que la bande dessinée pouvait s'adresser à un public plus vieux qu'à celui des adolescents. Cependant, aucune ne fut plus prestigieuse et ne put mieux montrer ce fait que *Maus, a Survivor's Tale*. Créé par Art Spiegelman, le premier de deux tomes parut cette année-là. Ce titre, devenu best-seller, fut récompensé d'un prix Pulitzer en 1992. Il attira l'attention de gens auparavant indifférents à la bande dessinée. Spiegelman y racontait l'histoire de ses parents internés dans un camp de concentration pendant la Deuxième Guerre mondiale. Pour renforcer la symbolique du récit, il dessina ses personnages en animaux; les Juifs étant des souris et les Allemands, des chats. D'abord publié en 1972 dans un *comic book* underground, Spiegelman l'avait repris à partir de 1982 dans *Raw*, la revue d'avant-garde qu'il publiait avec sa femme, Françoise Mouly.

Maus, de par son sujet et son traitement, n'était pas de la bande dessinée conventionnelle, du *mainstream*. Il ne s'inscrivait pas non plus dans l'esprit rebelle et contestataire de l'underground. Placé entre les deux, nous pourrions le qualifier d'alternatif. Notons cependant que, dans les années 80, on qualifiait d'alternatives les productions commerciales qui n'étaient pas publiées par les deux géants: Marvel et DC. En s'en tenant à notre définition, nous pourrions dire qu'au milieu des années 80, la bande dessinée américaine était

tricéphale. Le *mainstream* dominait, Marvel en tête, mais DC, plus aventureuse peut-être parce que plus désespérée, produisait des titres d'un plus grand intérêt général. Les grands éditeurs underground avaient survécu, Kitchen Sink, Last Gasp et Rip-Off Press. Ils publiaient de nouveaux titres et les grands auteurs: Crumb, Shelton, Lynch, Rodriguez, Williamson, Deitch, les noms importants, étaient réédités. On put même acheter, à partir de 1982, un guide des prix des publications underground, comme pour les séries commerciales: *The Official Underground and Newwave Comix Price Guide*, par Jay Kennedy. Publié par Harmony Books, il compta 300 pages illustrées et répertoria 2 300 titres. L'alternatif, quant à lui, remontait déjà à plusieurs années. Un des pionniers fut Harvey Pekar. Celui-ci commença en 1975 à publier un annuel, *American Splendor*, dans lequel il racontait avec un style simple et direct des épisodes de sa vie. Chaque numéro, constitué d'histoires courtes allant de une à plusieurs pages, était illustré par différents artistes, de Robert Crumb à Michael T. Gilbert en passant par Frank Stack. Celui-ci illustra un album particulièrement saisissant en 1995. Intitulé *Our Cancer Year*, Pekar y contait ce que sa femme et lui avaient vécu lors de sa lutte contre le cancer. Ce titre se mérita le *Harvey Award* de l'album de l'année. *American Splendor* fut réédité en volumes à partir de 1986.

La compagnie Fantagraphics, intéressée à tous ces auteurs, servit bien l'alternatif et l'underground. Elle publie le *Comics Journal* depuis 1976, une revue spécialisée sur le monde de la bande dessinée américaine. Elle publie aussi des auteurs comme Peter Bagge, Dan Clowes, Jim Woodring, Roberta Gregory et réédita l'oeuvre entière de Crumb. Elle publie également des classiques, d'Hal Foster à Jules Feiffer. Gary Groth commença à publier ces artistes après avoir reçu le premier numéro de *Love and Rockets*, des frères Hernandez. Cette série présente des personnages ordinaires de différentes nationalités dans leur vie de tous les jours ou dans des cadres imaginaires. Les personnages féminins y sont particulièrement bien rendus.

On estime que le *Dark Knight* et les *Watchmen* amorcèrent une transformation chez les super-héros. Nous avons vu que pendant l'âge d'or des années 40, ils étaient simples et idéalisés. Leur renaissance pendant l'âge d'argent des années 60 les avaient consacrés anti-héros, incertains, avec des problèmes personnels. Les années 80 les virent s'adapter à l'époque, à la vie qu'on trouvait dans les grandes villes américaines où la criminalité, la violence, la froideur et l'indifférence régnaient. Ils devinrent plus brutaux, sombres et mélancoliques, pessimistes et inquiétants. Moins empressés de défendre la veuve et l'orphelin, ils combattaient le mal par le mal et ressemblaient parfois à leurs adversaires. Qui plus est, ces personnages devinrent extrêmement populaires. L'anti-héros redevenait héros. Le *Punisher* en est un bel exemple.

Apparu comme protagoniste en 1974 dans la série *Amazing Spider-Man* (no 129), il se mérita la vedette d'un magazine en noir et blanc de Marvel (*Marvel Preview* no 2). L'origine du personnage y était contée. Frank Castle, ayant vu sa famille assassinée par les membres d'un gang, menait une guerre ouverte et sans merci contre les criminels de tout acabit. Ne faisant pas confiance à la justice, trop lente et libérant trop facilement les criminels, il n'hésitait pas à les tuer, purement et simplement. En comparaison, un autre personnage extrêmement populaire, *Wolverine*, des *X-Men*, décrit comme un violent psychopathe, avait des réticences à être aussi direct. Le *Punisher* est tout simplement un tueur.

Ce genre de personnage, qui faisait régner en solitaire une justice expéditive et sans appel, trouvait au cinéma un équivalent avec le personnage *Dirty Harry*, interprété par Clint Eastwood (le premier film de la série date de 1971) On peut en tracer l'origine jusqu'au Far West, alors que certains *Vigilantes* faisaient régner l'ordre et la justice dans des régions qui n'en avaient pas. En bande dessinée, *Batman* en est un exemple classique ce type de personnage repris de la vigueur après le Watergate (Nixon fut rapidement amnistié par son successeur Gerald Ford), lorsque le citoyen moyen se

questionna non pas sur la justice elle-même ou sur la validité de outils gouvernementaux, mais sur ses exécutants et leur droiture.

Connaissant une grande popularité dans les années 80 et au début des années 90, Marvel exploita son succès en lui consacrant trois séries mensuelles: *Punisher* (1987), *War Journal* (1988) et *War Zone* (1992). Il fut également la vedette de nombreux spéciaux, d'albums, de mini-séries et il apparut souvent dans d'autres séries. Un magazine en noir et blanc réédita ses aventures. Un film avec Dolph Lundgren dans le rôle-titre lui a aussi été consacré en 1989.

En ce qui concerne les transformations subies par les personnages au fil des ans, il est instructif de comparer *Batman* à deux époques où il connut un succès formidable à chaque fois. Nous pourrions décrire la première époque, celle du milieu des années 60, de période bleue (comme dans «fleur bleue») et celle du milieu des années 80, de période noire. Cette référence à des couleurs s'adresse surtout au caractère des personnages et aux intentions des auteurs. Expliquons-nous. 1966 fut l'année de la «batmanie» aux États-Unis. Une émission télévisée, portant le nom du personnage, et mettant en vedette Adam West et Burt Ward (*Robin*), était diffusée deux soirs par semaine. Succès populaire incontestable devenu phénomène, elle fit la couverture du magazine *Life*, engendra un long métrage, des disques et des marchandises dérivées de toute sorte. Les créateurs de DC durent modeler leurs aventures de *Batman* selon le style et l'esprit de la série télévisée et ils sombrèrent dans la parodie et le ridicule. Il est évident qu'on destinait ces séries aux enfants, la vieille mentalité refaisant surface en dépit de l'intérêt généré par les super-héros différents de Marvel. Notons que l'on changea l'approche et le style de *Batman* dès que les ventes tombèrent quelque temps après (la série télévisée se termina en 1968). Pouvait-il en être autrement avec une approche aussi légère, alors que le pays était en guerre et que d'importantes manifestations secouaient les grandes villes? Les ventes de DC baissèrent sérieusement après cette période.

Il en fut de même pour Marvel un peu plus tard. La guerre du Viêt-nam étant de plus en plus impopulaire, faut-il s'étonner que les super-héros accusèrent un recul?

Diamétralement opposée fut la version du renouveau, vingt ans plus tard, alors que *Batman* était en baisse de popularité: celle du *Dark Knight* de Frank Miller. Version du renouveau mais qui reprenait les intentions du créateur Bob Kane; faire de *Batman* un justicier énigmatique terrorisant les criminels. Miller agrémentait le tout, on l'a vu, d'une saveur moderne, de références contemporaines et Kane avoua ne pas tout comprendre de son histoire. Plaçons-la dans son contexte politique et social.

Les années 80 furent aux États-Unis les années du «reaganisme». Ronald Reagan, l'ancien acteur d'Hollywood, y vécut ses deux mandats. Après la crise de confiance de l'électorat envers la présidence; après la démission du républicain Nixon en 1974 à la suite du scandale du Watergate où les bureaux du Parti démocrate avaient été dévalisés; après que la crise des otages américains en Iran en 1979 eût catalogué le démocrate Carter comme un faible (un an plus tard, la crise n'avait toujours pas été solutionnée et soixante Américains restaient toujours prisonniers des fondamentalistes de l'ayatollah Khomeiny); après toutes ces crises, Reagan inspirait la confiance de ses concitoyens. À noter qu'avant son élection, un numéro du *Captain America* avait bien illustré cette crise de confiance envers les deux grands partis politiques du pays. Dans le numéro 250 de 1980, un troisième parti, imaginaire, le Nouveau Parti populaire, choisissait le *Captain* comme candidat à la présidence, au milieu de l'insatisfaction générale manifestée envers les politiciens par les personnages de l'histoire.

Après des années d'incertitude, alimentées par le traumatisme vietnamien que le cinéma ressassait sans relâche et qui avait mis un terme au mythe de l'invincibilité américaine, il faisait à nouveau bon d'être Américain aux États-Unis. On brandissait sans honte le drapeau américain pen-

dant les concerts de Bruce Springsteen alors qu'il chantait *Born in the USA*.

Après avoir qualifié l'Union Soviétique d'empire du Mal au début des années 80, Reagan serait un témoin privilégié de la débandade du socialisme qui consacrerait les États-Unis comme seule puissance d'importance mondiale. Le vice-président et successeur de Reagan, Georges Bush, verrait se réaliser un souhait du président Kennedy: la destruction du symbole de la guerre froide, le mur de Berlin. Les années 90 corrigeraient une vision trop optimiste du président Reagan, notamment au chapitre de ses réalisations économiques. Il resta cependant très populaire, même à la fin de son deuxième mandat.

L'élection de Reagan avait par ailleurs sonné le réveil des valeurs traditionnelles et le rigorisme républicain était de nouveau à la mode. On associa le *Batman* de Frank Miller à cette rigueur, à cette volonté de nettoyer les grandes villes de ses aspects les plus indésirables. On se souvient de la campagne de la femme du président contre l'abus des drogues et de son slogan, *Just say no*. On vit aussi, dans les actions isolées de *Batman*, l'apologie de la libre-entreprise, de l'importance et de la différence qu'un individu décidé peuvent faire dans la société. Miller, dans les pages du *Dark Knight*, représenta pourtant Reagan comme un président dépassé, enfantin, béatement optimiste en face d'incidents de plus en plus graves. Il semble qu'il ait vu juste en ce qui concerne la personnalité du président, que son charisme naturel servit bien face à l'électorat. Fort heureusement, Miller s'est trompé en annonçant l'holocauste nucléaire. À remarquer que sa vision du personnage servit de base au plus grand succès cinématographique de 1989: le *Batman* de Tim Burton. *Batman* y portait effectivement du noir.

Les années 80 virent donc la création de nouvelles compagnies qui profitèrent de la vente directe pour éviter la censure du *Comics Code Authority*. La censure veillait cependant ailleurs. Comme certains titres attiraient l'attention

nationale sur le monde des *comics*, plusieurs organisations en prirent note puis s'offusquèrent de leur violence et de leur permissivité. Ce fut notamment le cas de la droite religieuse et des télévangélistes comme Pat Robertson, ces pasteurs chrétiens et fondamentalistes, qui font de leurs enseignements un spectacle télévisé à grand déploiement leur servant à recueillir des sommes d'argent colossales, exemptes de taxes. Jimmy Swaggart parla d'influence satanique tandis que Jerry Falwell affirma faussement que Marvel présentait des pages de nus dans les *X-Men*. Certains estiment que le climat malsain qui découla de ces interventions rappelait celui des années 50. La droite religieuse deviendrait un élément important de la censure contre les *comic books* pendant les années 90, comme nous le verrons au prochain chapitre.

La censure ne fut pas que recommandée à l'extérieur de l'industrie, comme dans ces cas. Elle s'exerça aussi à l'intérieur des compagnies. Pour n'en citer que quelques exemples: la série *Omega Men* dû prendre une autre direction en 1983 lorsqu'on trouva les scénarios de Roger Slifer trop violents. La direction de DC s'objecta à la représentation de *Catwoman*, la femme-chat, en prostituée dans la série *Batman: Year One* (1987). Rick Veitch démissionna de la série *Swamp Thing* en 1989 après que la rédactrice en chef, Jenette Kahn, eut refusé une de ses histoires (no 88). La créature des marais, remontant le temps, devait assister à la crucifixion du Christ, en même temps que d'autres personnages de DC. L'histoire en cours, pourtant élaborée avec soin, se termina brusquement. Jamie Delano et Neil Gaiman, qui devaient prendre la suite de Veitch au numéro 92, ne le firent jamais, en guise de protestation.

DC fit beaucoup parler d'elle lorsqu'elle établit un système de cotation pour ses *comics* en 1986. Certains estiment que ce sont les pressions de Steve Geppi et de Buddy Saunders, dont nous avons parlé, qui en seraient à l'origine. Ce système prévoyait au départ trois catégories: général, mature (à cause du langage) et adulte (pour les oeuvres plus extrêmes). On garda les deux premières. Certains artistes,

n'ayant pas été consultés, s'objectèrent: Marv Wolfman, Alan Moore, Frank Miller et Howard Chaykin, notamment. Ceux-ci craignaient l'impact négatif que ces catégories et leur application par les éditeurs de la compagnie pourraient avoir sur le niveau des histoires, au moment où les *comics* semblaient enfin être pris au sérieux par de plus en plus de gens parce que moins enfantins. Ils craignaient également que leur liberté d'expression en souffrirait. Quoi qu'il en soit, le système fut adopté et servit principalement aux titres édités par Karen Berger. Une autre crainte des créateurs s'avéra fondée: cataloguer les *comics* rendrait la tâche plus facile à d'éventuels censeurs, en les dirigeant directement vers les *comics* les plus controversés. Michael Correa, le gérant du *comic shop* Friendly Frank, put en témoigner.

Il fut arrêté en décembre 1986 dans son magasin de Lansing, en banlieue de Chicago, Illinois. Quelques *comics*, considérés comme obscènes par le policier qui fit l'arrestation, furent saisis et servirent de pièces à conviction lors du procès: plusieurs numéros d'Omaha, *The Cat Dancer*, *Weirdo*, *Bizarre Sex* et *Heavy Metal*. Correa fut accusé d'avoir placé à la vue du matériel obscène dans un magasin destiné aux enfants (le préjugé concernant la bande dessinée aux États-Unis refaisant surface). Il fut reconnu coupable en janvier 1988. Le juge Paul T. Foxgrover le condamna à un an de probation et à une amende de 750 \$. La cause fut portée en appel et Correa fut acquitté. Plusieurs, à l'intérieur de l'industrie, accordèrent peu d'attention à ce procès qu'ils virent comme un cas isolé. Les années 90 leur apporteraient bien des surprises.

Pour aider à défrayer les coûts du procès, l'éditeur Denis Kitchen publia un «portefolio» contenant des oeuvres de Crumb, Eisner, Bissette et Aragonès. Le *Comic Book Legal Defense Fund* venait de naître. Nous en reparlerons au prochain chapitre.

Terminons celui-ci en donnant un autre exemple de censure, survenu à un autre niveau. En 1989, l'imprimerie

Ronalds, une entreprise québécoise, refusa d'imprimer le numéro 5 du *comic book Black Kiss*, paru chez Vortex. Ronalds est une compagnie importante, elle imprime un grand pourcentage des *comics* américains. DC, par exemple, lui confie toutes ses publications. *Black Kiss*, scénarisée et dessinée par Howard Chaykin, était une maxi-série de douze numéros comptant dix pages en noir et blanc. Elle était envoyée scellée aux *comic shops* à cause de son contenu violent et sexuellement explicite. Chaykin déclara plus tard avoir réagi aux demandes de censure à l'intérieur et à l'extérieur de l'industrie en rendant volontairement sa série choquante. Un représentant de Ronalds déclara que ce n'était pas le genre de matériel que la compagnie désirait publier. Certains détaillants refusèrent aussi de commander ce titre. La table était mise pour les années 90.

LES ANNÉES 90

Les années 90 marquèrent des tendances opposées au chapitre de la vente des *comics*. L'avènement du *fanzinat* amena progressivement le phénomène des artistes-vedette, des artistes dont le seul nom sur un *comic book* génère d'excellentes ventes. Un des bédéistes les plus importants des années 80, John Byrne, amenait avec lui, quelque soit le titre qu'il dessinait, 50 000 lecteurs fidèles. On sait que la coutume chez les bédéistes américains est de travailler d'une série à l'autre, sans rester sur un titre pendant des années, les droits des personnages des compagnies les plus importantes étant la propriété de celles-ci.

Au début des années 90, le phénomène des artistes-vedette se remarquait surtout chez Marvel, qui dominait l'industrie. Ces bédéistes créèrent alors des *comics* qui passèrent à l'histoire pour leur chiffre de vente. En 1990, Marvel vendit 3 000 000 de copies du *Spider-Man* numéro 1 de Todd McFarlane. En 1991, elle vendait 4 000 000 de copies du *X-Force* numéro 1 de Rob Liefeld. La même année, 8 000 000 de copies du *X-Men* numéro 1 de Jim Lee étaient écoulées. Ces trois créateurs, de même que d'autres de Marvel: Marc Silvestri, Jim Valentino, Erik Larsen, fondèrent leur propre compagnie en 1992: Image. Ils lancèrent des séries dont ils gardèrent les droits. *Youngblood* numéro 1 de Rob Liefeld devint le *comic book* indépendant à s'être le plus vendu (1992, 800 000 copies). Il fut battu par le *Spawn* numéro 1 de Todd McFarlane, dont on écoula 2 000 000 de copies la même année. Remarquons au passage que ces best-sellers étaient tous des numéros 1. Image vendait de 500 000 à 1 000 000 de copies de chaque numéro de ses séries. L'industrie semblait se porter mieux que jamais.

De nombreuses compagnies apparurent. Certaines présentaient des titres de qualité, comme *Valiant*, fondée en 1991. Elle comptait dans ses rangs Jim Shooter, ancien rédacteur en chef de Marvel, et Barry Windsor-Smith, bédéiste des plus prestigieux. D'autres compagnies publiaient cependant des amateurs, sans formation, influencés par tout ce qui était populaire, et qui inondèrent le marché de titres médiocres et sans originalité. En 1991, plus de 500 titres étaient publiés mensuellement. En juillet 1993, c'était 630, à peu près le même nombre qu'en 1953, année faste d'avant l'instauration du *Comics Code*. Des milliers de *comic shops* ouvrirent à travers toute l'Amérique du Nord. Cette période euphorique fut, comme son pendant des années 50, de courte durée. Elle serait aussi suivie par une recrudescence de la censure.

On s'aperçut à partir de 1994 qu'on devait ces ventes aux achats de spéculateurs. Ceux-ci, venus du milieu des cartes sportives, avaient été attirés par la perspective de profits faciles et rapides. Comme leurs confrères de la Bourse, ils étaient prêts à risquer de bonnes sommes d'argent si les actions, ou les *comics*, dans ce cas-ci, pouvaient être revendus rapidement avec profit. Ils perçurent le monde des *comics* comme un Eldorado. Ils achetèrent des centaines, voire des milliers de copies d'un titre qu'on disait indispensable, qu'on appelait item de collectionneur; les numéros 1 de certaines séries par exemple. Les grandes compagnies, Image, fondée par les enfants chéris de l'industrie, Marvel, d'autres aussi, publicisèrent massivement leurs titres dans des publications spécialisées nouvellement apparues et très populaires, *Wizard* en 1991 puis *Hero* en 1993. Ces dernières présentaient d'ailleurs des guides de prix à chaque numéro. Pour susciter l'engouement, les compagnies agrémentèrent leurs numéros de différents gadgets; on ajoutait des cartes à collectionner ou des coupons à se procurer dans certains numéros et qui donnaient droit à des prix; les couvertures étaient embossées, dorées, argentées, marbrées ou phosphorescentes; elles présentaient des hologrammes; bref, on faisait tout pour attirer l'attention des collectionneurs. Image obtint un tel succès que ses titres furent distribués en kiosques sans même avoir

été approuvés par le *Comics Code Authority*. Ces *comics*, spectaculaires, axés sur des images explosives, devinrent la nouvelle mode chez les adolescents.

À partir de 1994, les spéculateurs désertèrent le marché. Ils comprirent qu'ils ne feraient jamais d'argent rapidement avec des titres dont circulaient plusieurs centaines de milliers de copies. Les détaillants ne se rendirent pas tout de suite compte de leur absence. Par exemple, ils commandèrent dans l'ensemble 1 700 000 copies du *Turok* numéro 1 de *Valiant*. Seulement 200 000 copies se vendirent. La même erreur fut répétée sur d'autres titres, à un niveau peut-être moins catastrophique, mais qui fut suffisant pour endetter les propriétaires de *comic shops*. Ceux-ci ne connaissaient souvent rien à l'administration d'un commerce de détail ou des lois du marché, ayant ouvert leur magasin dans l'euphorie d'années exceptionnelles. Ils ne disposaient souvent pas de grandes liquidités ou de fonds de secours et fermèrent leurs portes, incapables d'écouler leur marchandise, endettés et n'ayant plus d'argent pour commander les innombrables nouveautés mensuelles. On estime que le nombre de *comic shops* passa d'environ 9 500 en 1994 à 4 500 en 1996.

Ce sont les super-héros qui souffrirent le plus de la situation; leurs ventes baissèrent, parfois de 50 %. On attribua ce phénomène inquiétant (les super-héros étant souvent considérés comme le moteur de l'industrie) à différents facteurs. Comme le marché fut inondé de titres sans originalité, réalisés par des créateurs s'improvisant scénaristes ou dessinateurs, les oeuvres de qualité se noyèrent dans un océan de médiocrité. Certaines compagnies s'éteignirent en moins d'un an (Majestic, Dagger, Triumphant, Blackball, Axis, pour n'en nommer que quelques-unes). On reprocha aux compagnies leur manque de vision et leur penchant pour l'appât du gain; les nombreux artifices, les couvertures modifiées par exemple, ayant fait grimper les prix de vente sans que la qualité de l'histoire suive. Les lecteurs furent déçus de nombreuses histoires; ils se firent dire par exemple que le *Peter Parker* qu'il connaissait depuis des années n'était pas le vrai

Spider-Man. Les ventes de ce titre chutèrent à leur plus bas niveau depuis trente ans. Des personnages furent modifiés au point de trahir leurs personnalités d'antan. La femme invisible des *Fantastic Four*, par exemple, modèle de sobriété et de décence avec John Byrne pendant les années 80, portait maintenant un costume des plus sexy, qui dénudait ses cuisses. Marvel perdit énormément de terrain. Elle ne récupéra jamais le 15 % de parts de marché perdus lors du départ de ses artistes-vedettes en 1992. Et ce n'était que le début de la chute. Sa part de marché était estimée à 31 % en février 1995, tandis que DC était à 19 % et Image à 13 %. Ses chiffres furent par la suite difficiles à obtenir, Marvel ayant acquis le diffuseur Heroes World en décembre 1994 et ne divulguant plus ses ventes. On mesure cependant sa baisse de popularité en dix ans et certains rapports indiquent une part de marché encore plus faible cette année-là. En janvier 1996, Marvel licencia 275 employés et annula des dizaines de titres se vendant mal.

Les titres alternatifs se maintinrent quant à eux. On pense que beaucoup de lecteurs se lassèrent des super-héros et qu'ils changèrent de genre, se décidant à lire des oeuvres différentes et plus originales.

L'industrie se demanda si ce recul n'était que passer, comparable aux baisses des années 50 et 70 ou si l'état du marché empirerait encore. Après les promesses des années 80 et les réalisations des années 90, après la reconnaissance nationale et les ventes astronomiques, les observateurs se demandèrent s'ils ne s'étaient pas leurrés sur l'importance et la taille du marché des *comic books*. On se rendit compte avec effarement que les lecteurs de *comics* n'étaient peut-être que 100 000 à 200 000. Les *X-Men* avaient bien vendus 400 000 copies pendant les années 80, mais ce chiffre représentait-il le nombre exact de lecteurs? On se rendait maintenant compte que c'était une pratique courante chez les adolescents d'acheter deux copies d'un numéro; une pour lire et une pour revendre, si son prix augmentait éventuellement. 200 000 lecteurs sur une population de 260 000 000, c'est bien peu.

Un autre phénomène inquiétant se produisait, de société celui-là; les gens lisaient moins. On estime que la télévision porta un dur coup à la lecture pendant les années 50. La même chose se produisait depuis les années 80 avec l'arrivée des nouveaux loisirs électroniques: arcades, jeux vidéo, ordinateurs, télévisions sur satellites. Exemple significatif: des adolescents préféraient dépenser leur argent dans des jeux vidéo, dans les *comic shops* mêmes, plutôt que d'acheter des *comics*. Les adultes lisaient moins de magazines et les enfants, moins de bandes dessinées. D'où viendrait la relève si les jeunes ne s'intéressaient plus à la lecture? Certains *comic shops* étaient même hostiles aux enfants, ceux-ci ne pouvant pas par exemple fureter à leur goût dans les allées.

La censure fut marquée par des tendances opposées pendant les années 90. Le début de la décennie fut calme, mais cela changea rapidement. Certaines compagnies publièrent des titres pornographiques depuis la fin des années 80. La compagnie la plus importante en ce domaine fut fondée en 1991 par Fantagraphics: Eros. Fantagraphics, spécialiste de l'alternatif et de l'underground, éprouvait des difficultés à faire des profits, certains de ses titres ne vendant que de 5 000 à 10 000 copies. Eros fut donc créée pour financer ces projets. Les diffuseurs placèrent dans leur catalogue mensuel une section pour adultes, disponible séparément et que les clients pouvaient demander aux *comic shops*. Certains magasins présentaient ces titres dans des sections fermées, d'autres les plaçaient en haut des étagères, d'autres encore, derrière le comptoir. Quoi qu'il en soit, les *comic shops* devinrent bientôt la cible de groupes de pression dans certains États. Citons quelques chiffres. *People for the American Way* et l'*American Library Association* notent une recrudescence des tentatives de censure. La première association s'intéresse aux cas survenant dans les écoles, quand on y conteste des choix de textes et de livres à étudier. *Le Magicien d'Oz*, qu'on tenta de bannir des écoles du Tennessee, en est un exemple classique. Elle nota une augmentation de 37 % des tentatives de 1991-92 à 1993-94. L'*American Library Association* rapportait, dans les publications (*comic books* compris), les films, les pièces de

théâtre et les expositions, 514 tentatives de censure en 1991, 653 en 1992, 692 en 1993 et 760 en 1994 (une augmentation de 48 % en quatre ans). Et il faut noter que de nombreuses tentatives ne sont pas rapportées. Si les observateurs s'accordent pour dire que la censure est à la hausse, l'unanimité se fait moins sur ses responsables. On évoque les milieux sociaux et politiques, les tenants de la rectitude politique. La majorité des experts, de la *National Coalition against Censorship* à la *Media Coalition*, y voient l'oeuvre de groupes alliés à la droite religieuse: la *Christian Coalition*, la *Traditional Values Coalition* et l'*American Family Association*.

Les tentatives de censure envers les *comic books* sont aujourd'hui une chose réelle, mais elles se situent à un autre niveau que celui des années 50. Ce ne sont plus les éditeurs eux-mêmes qui cherchent à l'imposer. Les compagnies exercent quand même un contrôle éditorial sur les séries. De nombreux intervenants de l'intérieur, des diffuseurs aux détaillants, demandent parfois un contrôle plus strict des histoires. Et le *Comics Code Authority* arrive encore à en faire rager plusieurs, mais la censure frappe maintenant d'autres cibles que les compagnies. En effet, si on voulait intervenir auprès des éditeurs, ou leur envoyer un message, la partie serait facile; on fermerait Eros et on traînerait ses administrateurs et ses artistes devant les tribunaux. Cela ne se produit pas. C'est au niveau des détaillants qu'on agit maintenant. Nous avons parlé du cas Friendly Frank au dernier chapitre. La même chose s'est répétée plusieurs fois depuis le début des années 90. Nous allons en dresser une liste que nous espérons des plus complètes.

- En 1992, 45 titres furent saisis par la police chez Amazing Comics de San Diego en Californie. Aucune charge ne fut retenue.

- Timothy Parks, le copropriétaire de Comic Book Heaven à Sarasota en Floride, fut reconnu coupable en novembre 93 de deux charges d'avoir présenté du matériel obscène à des mineurs. Il termina sa peine de prison en décembre 94. Il faut

cependant noter que son casier judiciaire était chargé et qu'il avait été innocenté, faute de preuves, d'accusations de grossière indécence envers des garçons de dix et douze ans en 1985. Certains observateurs y ont vu une vengeance de l'État.

- L'appel de la condamnation de Gordon Lee pour distribution de matériel obscène fut rejeté par la Cour supérieure de Géorgie en décembre 1994. Il y avait eu perquisition à son magasin Legends en février 93.

- Deux procès n'eurent pas lieu en 1994. Celui de Ron Killingsworth, de Heroes Comics à Hearst, au Texas (17 août), et celui de Sam Silbert, de Shooting Star Comics à Glendale, en Californie. Il y avait eu perquisition et saisie le 3 novembre à son magasin. Ils étaient accusés tous les deux d'avoir présenté du matériel obscène en public. Les juges statuèrent, dans les deux cas, que l'État n'avait pas justifié son droit de saisir les pièces à conviction.

- Au printemps de 1995, trois détaillants, un au Missouri, un en Ohio et un autre au Massachusetts, reçurent des lettres et des visites de policiers pour violations supposées des lois locales sur l'obscénité. Dans les trois cas, les situations furent désamorçées par des appels téléphoniques ou des lettres aux chefs de police par le conseiller juridique du *Comic Book Legal Defense Fund*, Burton Joseph.

- Une plainte à la police fut déposée à la suite de l'achat d'un *comic book* controversé par un mineur chez Amazing Tales Comics à Ashland, en Oregon. Une fille de 17 ans fut envoyée par les autorités pour acheter un *comic book* érotique. Un mandat de perquisition fut émis le 24 août 1995 et 10 000 \$ de matériel furent saisis. Le procès avorta lorsque la poursuite ne put justifier la saisie. Le matériel fut remis au magasin.

- En novembre 1995, un *comic shop*, Tyrone's Baseball Cards and Comics, fut visité par un détective sous couvert à Saint Petersburg, en Floride. Une plainte avait été déposée au commissariat. Le détective, s'identifiant lors d'une deuxième vi-

site, demanda que certains titres soient enlevés des étagères parce qu'ils semblaient trop suggestifs.

- À compter du 10 juin 1996, George Georgiade, du *comic shop* George's Sport Cards, Comics and Videos, de Syracuse à New York, dut enlever de ses tablettes le quart de ses *comics*, sexuellement explicites ou trop violents. Il dut se conformer à une ordonnance locale interdisant la vente de matériel pour adultes à moins de mille pieds d'une église, d'un parc ou d'une maison. Des plaintes répétées à son endroit avaient été portées contre lui aux autorités locales par David Genovese, le président de la *Syracuse Northside Neighborhood Association*, les forçant à agir. Des parents s'étaient plaints aussi de la vente de *comics* pour adultes dans une librairie qui vendait aussi des titres pour enfants. Si Georgiade n'obéissait pas à la sommation, il pouvait être mis en état d'arrestation et passibles d'amendes de 500 \$ pour chaque jour de retard.

- Le cas le plus important survint à la fin de 1995. Le 6 septembre, des membres de l'Escouade de la Moralité perquisitionnèrent chez Planet Comics, à Oklahoma City. Ils saisirent 114 *comics* et livres. L'affaire avait commencé lorsqu'un *comic book* controversé (*Verotika* no 4) avait été acheté par un membre d'une coalition chrétienne, la *Oklahomans for Children and Families*. Cette copie fut donnée aux autorités, et une autre fut achetée par un policier sous couvert. Remise à un juge, celui-ci détermina que ce matériel pouvait être saisi et la perquisition fut faite. Les deux propriétaires de Planet Comics, John Hunter et Michael Kennedy, furent arrêtés. Les autorités déposèrent huit chefs d'accusation contre eux, dont l'entreposage et la vente de matériel obscène. Une charge de pornographie infantile, à cause du contenu du *comic book* *Devil's Angel*, fut abandonnée par la suite. Si reconnus coupables de toutes ces charges, chaque propriétaire faisait face à une amende de 50 000 \$ et à une peine d'emprisonnement pouvant aller jusqu'à 43 ans. Le magasin ferma ses portes le 10 mars 1996, après avoir perdu une part importante de sa clientèle à cause de la mauvaise publicité. Les charges d'accusation tombèrent à trois en 1996.

Nous disions précédemment que la justice ne frappait pas les artistes. Si c'est une règle, elle a son exception en la personne de Mike Diana, un bédéiste de la Floride. Il est le seul artiste à avoir été reconnu coupable d'obscénité dans toute l'histoire de l'industrie. Son histoire vaut la peine d'être racontée.

Diana dessinait un fanzine, une publication à petit tirage, nommé *Boiled Angel*. Les quelque 300 copies photocopiées de chaque numéro étaient vendues par abonnement. Diana y dessinait des prêtres molestant des enfants, des parents abusant sexuellement de leurs enfants, des scènes de viol. Il publiait aussi des articles et des entrevues réalisées avec des criminels emprisonnés. De son aveu, il voulait choquer, critiquer la religion et dénoncer les maux de la société.

Un des numéros tomba entre les mains d'un policier qui y vit des similitudes avec le cas d'un tueur en série dans une affaire appelée *The Gainesville Student Murders*. Mike Diana dut se soumettre à des tests sanguins afin de prouver qu'il n'était pas le coupable. Un policier, se faisant passer pour un admirateur, correspondit avec lui et acheta les numéros 7 et 8. Diana fut traduit en justice et reconnu coupable le 27 mars 1994 par un jury de six personnes des charges d'avoir édité, distribué et publicisé du matériel obscène. Il ne fit pas de prison, mais fut condamné à trois ans de probation, à une amende de 3 000 \$, à 1 200 heures de travaux communautaires, il lui était interdit d'avoir des contacts avec des mineurs, il devait suivre un cours d'éthique journalistique et subir une évaluation psychologique dans les trente jours du prononcé de la sentence. Il ne devait pas produire de matériel controversé le temps de sa probation, même pour son usage personnel, et se soumettre à des visites imprévisibles et sans mandat de perquisition de la part de policiers et d'officiers de probation, qui pouvaient fouiller ses effets et ses dossiers personnels. La cause fut portée en appel, mais elle fut perdue bien que la charge d'avoir publicisé une oeuvre obscène tomba (31 mai 1996).

Les frais légaux de cette affaire, comme ceux d'autres cas (les 50 000 \$ de probation des propriétaires de Planet Comics notamment), furent payés par le *Comic Book Legal Defense Fund* (CBLDF). Cet organisme à but non lucratif fut fondé par Denis Kitchen lors de l'affaire Friendly Frank en 1987. Incorporé en 1990, il a dépensé en six ans 200 000 \$ (dont 80 000 \$ en 1995) pour la défense des droits des créateurs de la bande dessinée américaine. Ses sources de financement sont multiples: le fruit de ventes aux enchères organisées par le diffuseur Diamond, d'événements spéciaux présentés lors de tournées de créateurs prestigieux, des profits de conventions d'indépendants, de campagnes de souscription dans les revues spécialisées, etc. À noter qu'il existe aussi une version britannique fondée par la *Comics Creators Guild* en 1995. Au Canada, on trouve le *Comics Legends Legal Defense Fund*, fondé lors du procès d'un *comic shop* de Calgary en 1988.

Les *comic shops* ne disposent que de peu de moyens et constituent des proies faciles pour les organisations radicales. La fermeture de ces petits commerces, populaires auprès des jeunes, donne à leurs membres la satisfaction du devoir accompli. Le milieu politique voit aussi d'un bon oeil les dénonciations contre la violence et la sexualité. Les républicains en ont souvent fait un cheval de bataille. Il faut remarquer deux choses à cet égard. Les discours prononcés lors de campagnes électorales, comme ceux du candidat républicain à la présidence, Robert Dole, sont à prendre avec un grain de sel puisqu'ils ne visent souvent qu'à plaire à une part de l'électorat et à aller chercher des votes. Il peut être utile de remarquer dans quel État ces discours sont prononcés, certains États étant plus conservateurs que d'autres. De toute façon, il est de bon ton pour un politicien de s'insurger contre les attaques à la moralité, rectitude politique oblige. Si M. Dole s'en prend à l'industrie du cinéma, celle-ci peut bien hausser les épaules, de puissants lobbies veillant à sa protection. Les individus ou les groupes d'individus sont par contre beaucoup plus efficaces, comme les cas cités dans ce chapitre le démontrent. Toute l'affaire de Planet Comics

repose après tout sur une plainte anonyme (l'Escouade de la Moralité patrouille maintenant régulièrement les *comic shops* d'Oklahoma City). Et on a vu ce qu'un individu déterminé a pu faire à Syracuse. On dira que ces cas ne représentent que des exceptions, mais il faut remarquer, dans un premier temps, qu'ils sont en hausse et que, dans un deuxième temps, les propriétaires de *comic shops* des villes ou des États impliqués sont plus prudents dans leur sélection de titres, nuisant ainsi aux tirages de certaines séries plus controversées ou moins populaires et compromettant le métier de certains artistes et éditeurs.

Nous terminerons ce chapitre en revenant au *Comics Code Authority*, le résultat de la première manifestation massive de censure à l'encontre du *comic book*. En 1993, Marvel envoyait environ 80 % de ses titres au bureau de contrôle tandis que DC le faisait pour environ 45 % de ses publications, cependant elle place un avertissement sur la couverture de ses titres matures. Le *Comics Code* veille encore. Ron Wagner se plaint par exemple de ne pas pouvoir représenter de décapitations ni de scènes de sexe explicites dans les pages du *comic book Morbius*.

Maintenant que les super-héros sont en perte de vitesse, les éditeurs attirent l'attention de la clientèle avec un genre appelé les *Bad Girls comics*. Ce ne sont plus les exploits de mâles qui y sont présentés mais de femelles, légèrement vêtues, dans des poses aguichantes, avec des attributs divins (et défiant les lois de la gravité). Pour n'en nommer que quelques-unes: *Lady Death*, *Razor*, *Fatale*, *Avengeblade*, *Darkechylde*, *Shi*, *Dawn*, *Witchblade*. Sans oublier aussi la lingerie et les costumes de bain spéciaux.

CONCLUSION

L'histoire de la bande dessinée américaine se résume au long cheminement entrepris au cours des décennies pour gagner le respect et la reconnaissance dont les autres formes d'art jouissent.

La bande dessinée fut toujours considérée aux États-Unis comme une forme de littérature s'adressant aux enfants et aux adolescents, sans plus. Les années 80 furent probablement sa meilleure décennie parce que certains titres changèrent momentanément cette perception; *Maus*, d'Art Spiegelman, en est le meilleur exemple. Précisons cependant que l'anonymat et l'indifférence sont de nouveau retombés sur elle grâce à l'action des éditeurs et les *comic shops*. De cette perception que les *comic books* ne s'adressaient qu'aux enfants est née la censure. Celle-ci s'exprima à presque tous les paliers de l'industrie: contrôle éditorial des éditeurs, pressions de diffuseurs et de détaillants, imprimeurs pointilleux. Elle connut deux moments forts. Le premier remonte aux années 50 et vient de l'industrie elle-même, à la suite de pressions populaires et politiques. Le code de surveillance des *comics* qui en découla, le *Comics Code*, est toujours en application aujourd'hui bien qu'il puisse être facilement évité grâce à la vente directe. Le deuxième moment fort de la censure date des années 90 et il est toujours présent aujourd'hui. Venant de l'extérieur de l'industrie, il frappe les *comic shops*. La plupart des observateurs s'accordent à dire qu'il émane d'organismes liés à la droite religieuse. Ces organismes recommandent à leurs membres de porter plainte aux autorités contre les *comics* jugés obscènes. Perquisitions, saisies, arrestations, procès et fermetures de commerces s'ensuivent parfois.

La censure frappa donc le monde des *comic books* de plein fouet pendant les années 50. Les publications d'un éditeur en particulier sont considérées comme responsables de l'instauration du code visant à réglementer le contenu des histoires. Cette compagnie, EC, cessa de publier tous ses titres sauf *Mad*. Elle occupe une place de choix dans l'histoire de la bande dessinée américaine, et son nom est légendaire. Pendant les années 80, les copies originales se vendaient plus de 400 \$ chacune. Un chapitre s'est terminé lorsque Russ Cochran réédita les numéros, d'abord en éditions de luxe puis, à partir de 1986, en éditions abordables qu'on pouvait acheter aussi bien dans les *comic shops* que dans les kiosques à journaux. Ces rééditions ne soulevèrent aucune objection, les mentalités ayant évolué depuis trente ans. Les oeuvres des artistes underground, tellement choquantes pendant les années 60, sont aussi rééditées sans problèmes. Le *Zap Comix* numéro 4 par exemple, interdit de publication à New York après une série de procès, y est maintenant vendu sans difficultés. Le marché s'est libéralisé au point de voir apparaître les *comics* pornographiques de la compagnie Eros.

Les *comic shops*, dont les propriétaires doivent rendre compte du choix de leurs titres, font parfois face, depuis le début des années 90, à des perquisitions si un citoyen porte plainte contre la vente de certains numéros qu'il considère obscène. Le *comic shop*, avec ses titres Eros et ses séries Disney réunis en un seul endroit, devient alors le symbole du dilemme moral qui frappe le citoyen puis la société américaine en général. Les États-Unis, pays de la liberté, sont déchirés entre leurs racines puritaines, qui condamnent le sexe et la violence, et leur premier amendement à la Constitution, qui garantit la liberté d'expression. Parfois, les détaillants sont traduits en justice, parfois les charges tombent sans procès. Au pays de la libre-entreprise, on ne peut pas vendre tout ce que l'on aimerait.

La bande dessinée américaine suit les courants de la société et en est influencée. Chaque décennie en apporte les preuves. Les années 40 et la Deuxième Guerre mondiale

virent le développement phénoménal des super-héros, ces supers protecteurs de l'Amérique en guerre et de ses valeurs. L'instauration du bureau de surveillance pendant les années 50 se fit alors qu'on surveillait les activités anti-américaines. Les années 60 virent la transformation des super-héros en anti-héros pendant les années de remise en question de la guerre du Viêt-nam et l'underground apparut en pleine contre-culture. La détérioration de la qualité de la vie urbaine, l'augmentation de la violence et de l'insécurité dans les grandes villes se reflétèrent chez les super-héros, qui devinrent plus inquiétants, plus dangereux et plus radicaux. Le manque de profondeur du citoyen moyen, la paresse intellectuelle des adolescents, le fait qu'ils lisent moins, se répercutèrent chez les super-héros dont les séries devinrent plus spectaculaires visuellement, mais plus faibles au niveau des histoires, pendant les années 90.

Il est aussi intéressant de se demander si les super-héros ne se vendent pas mieux en temps de guerre. La Deuxième Guerre mondiale consacra leur popularité dans ce qu'on appelle l'âge d'or. Ils tombèrent dans l'oubli lorsqu'elle prit fin. La guerre froide et celle du Viêt-nam favorisèrent leur retour, Marvel en tête, pendant l'âge d'argent, mais les ventes baissèrent lorsque le conflit au Viêt-nam devint de plus en plus impopulaire. Enfin, les ventes extraordinaires du début des années 90 correspondent avec la Guerre du Golfe. Il faut cependant ajouter que la guerre de Corée du début des années 50 ne permit pas leur retour et que les ventes des années 90 s'expliquent aussi par la présence de spéculateurs. La question mérite quand même d'être posée. Reste à attendre d'autres conflits pour en mesurer la pertinence.

Comment se porte l'industrie du *comic book* aujourd'hui? Elle connaît des désillusions quant à sa taille et son importance. On pense maintenant que le nombre de lecteurs de *comics* se situe autour des 200 000 personnes. C'est peu et seuls les grands succès prétendent à ces chiffres. L'industrie ne parvint jamais, ou pour peu de temps, à défaire la conception simpliste que la bande dessinée ne s'adresse qu'aux jeunes.

C'est triste à dire, mais l'industrie elle-même est en grande partie responsable de cette opinion et elle n'a qu'elle à blâmer. La recherche du profit commanda toujours ses décisions. Des séries solides au niveau du scénario et des dessins furent abandonnées pour causes de mauvaises ventes. La raison semble valable, mais la question est de savoir à quel niveau sont-elles bonnes et combien d'argent faut-il faire pour que les compagnies soient satisfaites. Les succès artistique, critique et d'estime d'un titre devraient garantir des efforts pour sa continuité. Au pays de l'argent, ce n'est pas toujours le cas.

Après les promesses des années 80, l'industrie du *comic book* montra son vrai visage au début des années 90. Marvel perdit ses artistes les plus prestigieux en riant, comme si c'était rien, fidèle à la vieille philosophie qui dit que ce sont les personnages seuls, et non les créateurs, qui déterminent le succès des séries. Pourtant, Marvel n'a jamais pu se relever de leur départ, et sa chute vint rapidement. Ces artistes auréolés du prestige populaire, partis fonder leur propre compagnie, firent la même erreur que leurs anciens patrons. Ils engagèrent à dessein des artistes qui pouvaient copier leur style. Ils inondèrent le marché de séries se ressemblant toutes et qui étaient réalisées par des créateurs de moindre talent. Et, comme si ce n'était pas assez, d'autres imitateurs firent la même chose.

Le manque de vision caractérisa ces années. On ne pensa qu'à faire de l'argent le plus rapidement possible, en profitant de tous les artifices auxquels on pouvait penser. Les séries furent renouvelées avec des histoires abracadabrantes qui remettaient en question les origines des personnages. Les compagnies elles-mêmes furent responsables du départ de nombreux lecteurs, dépités par tant de chambardements et par les pratiques discutables des compagnies. Plusieurs se tournèrent du côté des titres alternatifs et permirent l'augmentation des ventes de ceux-ci.

Autre inquiétude pour l'industrie: d'où viendra le renouvellement de la clientèle si les nouvelles générations lisent moins et se tournent plutôt vers les loisirs électroniques.

Où va la bande dessinée américaine? Finira-t-on un jour par la respecter autrement que par des cas isolés? Assistera-t-on à une hausse encore plus marquée des tentatives de censure à l'extérieur de l'industrie? Le genre des super-héros connaîtra-t-il un regain de vitalité ou le manque d'intérêt des lecteurs augmentera-t-il? Les compagnies auront-elles compris les leçons des années 90? Quel sort la jeunesse réservera-t-elle aux *comic books*? Comme nous l'écrivions au tout début, la bande dessinée américaine est à la croisée des chemins. Elle devra répondre à toutes ces questions si elle espère se développer encore. Son avenir est entre les mains de l'industrie elle-même. Est-ce vraiment encourageant? Donnons-nous rendez-vous dans quelques années pour en rédiger un autre chapitre. Espérons que ce ne sera pas une épitaphe.

CHRONOLOGIE

- 1929: Les premières séries réalistes paraissent, *Tarzan*, *Buck Rogers*. Auparavant, la bande dessinée américaine n'était qu'humoristique. Certaines séries réalistes ont pu paraître avant, mais cette année marque un tournant dans la B.D..
- 1933: Le premier *comic book* moderne, soit *Funnies on Parade*.
- 1938: Apparition du premier super-héros, *Superman*, dans *Action Comics* no 1. Les super-héros domineront le marché jusqu'à la fin de la Deuxième Guerre mondiale. L'âge d'or du *comic book* commence.
- 1941: création du *Captain America*, le super-patriote américain. La propagande antifasciste bat son plein.
- 1942: Le premier titre clairement destiné aux adultes, *Crime does not pay*.
- 1950: Les premiers titres d'horreur de la compagnie EC. Ils seront une des raisons de la venue de la censure.
- 1953: Publication du livre *Seduction of the Innocent*, du psychiatre Frederic Wertham. Il y associe la délinquance juvénile à la lecture des *comic books*.
- 1954: Sous-commission sénatoriale chargée d'enquêter sur les méfaits supposés des *comics*.

- 1954: Création du *Comics Code Authority*, le bureau d'autocensure de l'industrie, qui oblige les éditeurs à se conformer à un document très strict sur le contenu des histoires.
- 1956: Après la quasi-disparition à la suite de la Deuxième Guerre mondiale, les super-héros recommencent à bien se vendre. Le *Showcase* no 4 présente les aventures du nouveau *Flash*.
- 1961: Début du *Marvel Age of Comics* où les *Fantastic Four* no 1, les super-héros deviennent anti-héros. L'âge d'argent du *comic book* commence.
- 1964: Premier pied de nez au *Comics Code*. Les magazines Warren (*Creepy* no 1) reprennent la formule et le genre des *comics* EC.
- 1967: L'underground trouve sa forme et son véhicule idéaux, le *comic book*, avec le *Zap Comix* de Robert Crumb.
- 1968: Le *Comics Code Authority* nuit à l'impression et à la diffusion du titre *His Name is Savage*, de Gil Kane.
- 1970: La série *Green Lantern/Green Arrow* touche des problèmes sociaux contemporains.
- 1971: Disney poursuit les auteurs du *comix* *Mickey Mouse meets the Air Pirates*. Ceux-ci s'attaquaient au conservatisme des personnages de Disney.
- 1971: Le *Comics Code* est amendé et permet aux éditeurs d'exploiter de nouveaux genres. L'horreur est de retour (*Swamp Thing*, 1972).
- 1973: Le *Zap Comix* no 4 est interdit de publication à New York. Crumb y présentait son histoire sur l'inceste (*Joe Blow*).

- 1973: La Cour suprême permet aux États et aux autorités locales de déterminer eux-mêmes ce qui est obscène. Cette décision porte un dur coup à l'underground, qui trouvera moins de débouchés.
- 1975: L'une des premières séries alternatives paraît, *American Splendor*, par Harvey Pekar, un titre autobiographique.
- 1975: Alors que des observateurs prédisent la fin du *comic book*, la vente directe et les *comic shops* lui offrent une planche de salut.
- 1977: L'ère des indépendants s'ouvre, le *Cerebus*, de Dave Sim et *Elfquest*, de Wendy et Richard Pini (1978). Mentionnons aussi *Star Reach* et *Eclipse*.
- 1984: Parution du titre indépendant qui a connu le plus de succès, *Teenage Mutant Ninja Turtles* no 1.
- 1986: Publication de titres s'adressant aux adultes et qui attirent l'attention nationale, *Maus*, d'Art Spiegelman, *Les Watchmen*, de Alan Moore et Dave Gibbons, *The Dark Knight Returns*, de Frank Miller.
- 1986: DC, la deuxième compagnie en importance, impose à ses publications un système de cotation.
- 1990: Incorporation du *Comic Book Legal Defense Fund*, un organisme voué à la défense des droits d'expression des bédéistes américains.
- 1991: Fondation d'Eros, un éditeur de titres pornographiques diffusés dans les *comic shops*.
- 1991: Le *X-Men* no 1 de Jim Lee (Marvel) établit un record de vente pour un *comic book*, soit 8 000 000 de copies.

- 1992: Création de la maison d'édition Image par sept artistes de Marvel. Une période euphorique marquée par des ventes extraordinaires bat son plein depuis 1990.
- 1994: les spéculateurs quittent le marché. Les ventes baissent et révèlent sa taille réelle, soit environ 200 000 lecteurs.
- 1994: Mike Diana, de Floride, est le premier bédéiste reconnu coupable en cour d'avoir publié et diffusé des oeuvres jugées obscènes. La sentence lui interdit d'en dessiner d'autres.
- 1996: Arrestation et procès des deux propriétaires de *comic shop* Planet Comics, à Oklahoma. Huit chefs d'accusation sont retenus contre eux, dont la représentation en public et la vente de matériel obscène. Ils sont passibles de 43 ans de prison chacun.

ANNEXE 1

Nous avons établi un parallèle, dans cet ouvrage, entre l'esprit qui unissait les mouvements dada et surréalistes, après la Première Guerre mondiale, à celui qui unissait les artistes de l'underground américain des années 60. Nous prolongerons ici le lien jusqu'aux artistes underground québécois des années 90.

Une société en crise, en crise économique, par exemple, ou en temps de guerre, a des répercussions sur les citoyens. Un présent difficile et un avenir incertain amènent une remise en question des fondements mêmes, des valeurs de cette société. La jeunesse en particulier est à même d'être déçue et désillusionnée. Certains jeunes en acceptent les limites et les défis. Ils acceptent de vivre, de grandir et de se conformer à ce modèle de société. D'autres cependant en décrochent. Ces prises de position, ces attitudes, se font la plupart du temps inconsciemment et elles sont déterminées par la personnalité de chacun. Notons que les mots «société en crise» s'appliquent aussi à la cellule familiale, qu'on peut voir comme le microcosme initial de la société.

Ces jeunes, déçus de leur quotidien et désillusionnés quant à leur perspective d'avenir, se tournent vers eux-mêmes et s'isolent, ou fréquentent des marginaux, plus ou moins intégrés à la société. Les artistes parmi eux expriment leur désarroi dans leurs oeuvres, qui deviennent difficiles d'accès aux citoyens ordinaires n'ayant pas suivi ce cheminement. Ces oeuvres peuvent être contestataires, violentes et s'en prendre à la cellule familiale ou à la société, qui n'aura pas été reconfortante. Le but, s'insurger, montrer les interdits et briser les tabous, comme une vengeance. Ces oeuvres pourront

aussi être douces et poétiques si la contestation conduit au rêve. Qu'elle qu'en soit l'orientation, elles seront personnelles, puisque ces artistes auront choisi de rejeter les styles en vigueur dans le *mainstream*; et dérangeantes, parce qu'elles exprimeront la colère, le désarroi et la désillusion. On assistera alors à l'émergence d'une culture parallèle, alternative.

On peut donc lier ensemble ces cultures même si des décennies les séparent car, à leur base, on trouvera les mêmes réflexes de la condition humaine soumise aux mêmes catalyseurs.

ANNEXE 2

Le fonctionnement du *Comics Code Authority*

Toutes les maisons d'édition qui souscrivent au Code font partie de la *Comics Magazine Association of America* (CMAA), fondée en 1954. Chaque compagnie délègue un rédacteur pour former un comité permanent qui se réunit régulièrement afin d'amender le Code selon l'évolution des mentalités. La mode influencera par exemple la permissivité accordée aux vêtements des personnages.

La compagnie envoie ses publications à un administrateur du Code pour les faire approuver. Celui-ci supervise chaque numéro, l'approuve tel quel ou le renvoie avec ses recommandations. L'éditeur accepte de faire les changements ou, s'il n'est pas d'accord, en discute avec l'administrateur. En cas d'impasse, le comité permanent prendra une décision finale et sans appel.

Les maisons d'édition ne sont pas obligées de présenter tous leurs titres au *Comics Code Authority*. Elles ne sont pas tenues de le faire si elles les destinent à la vente directe seulement, qui ne diffuse qu'aux magasins spécialisés, les *comic shops*. Elles s'engagent cependant, dans ce cas, à informer les détaillants du contenu de leurs histoires dans les catalogues mensuels des diffuseurs. Les détaillants, sachant quels numéros ou quelles séries présentent du matériel controversé (langage corsé, violence extrême, sexe et nudité), les commanderont ou non, selon les standards moraux de leur communauté, la tolérance à l'égard de certains sujets variant d'un État à l'autre. Dans le système de la vente directe, ce sont les détaillants qui sont responsables devant la loi du matériel

présenté au public. Si la justice juge certains numéros obscènes, elle peut engager des poursuites contre les détaillants.

BIBLIOGRAPHIE

LIVRES EN ANGLAIS

- Jules Feiffer, *The Great Comic Book Heroes*, The Dial Press, New York, 1965.
- Jim Steranko, *The Steranko History of Comics*, vol. 1 et 2, Supergraphics, 1970 et 1972.
- George Perry et Alan Aldridge, *The Penguin Book of Comics*, Penguin Books, 1971.
- John Adkins Richardson, *The Complete Book of Cartooning*, Prentice-Hall inc., 1977.
- *The World Encyclopedia of Comics*, sous la direction de Maurice Horn, Avon Books, 1977.
- Will Jacobs et Gerard Jones, *The Comic Book Heroes from the Silver Age to the Present*, Crown Publishers, 1985.
- Alan McKenzie, *How to Draw and Sell Comic Strips*, North Light Books, 1987.
- *The Encyclopedia of American Comics*, sous la direction de Ron Goulart, Facts on File, 1990.
- Robert C. Harvey, *The Art of the Comic Book, an Aesthetic History*, University Press of Mississippi, 1996.

REVUES SPÉCIALISÉES EN ANGLAIS

- *Amazing Heroes*, 65 (fév. 85), 135 (janv. 88).
- *Comic Book Marketplace*, 28 (oct. 95).
- *Comics Collector*, automne 1985.
- *Comics Feature*, 45 (juin 86), 46.
- *Comics Journal*, 69 (déc. 81), 115 (avril 87), 126 (janv. 89), 163 (nov. 93), 177 (mai 95), 186 (avril 96), 188 (juillet 96).
- *Comics Interview*, 7 (janv. 83).
- *Comics Scene*, 6 (nov. 81), 7, 38.
- *Comics Scene Spectacular*, 6 (juillet 92).
- *Comics Shop News*, 1993 collector's guide.
- *Hero Illustrated*, 5 (nov. 93).
- *Wizard, the Guide to Comics*, 19 (mars 93), 20, 21 (mai 93), 40 (déc. 94), 49 (sept. 95).
- *Wizard, the 100 Most Collectible Comics* (1993).

LIVRES EN FRANÇAIS

- *Bande dessinée et figuration narrative*, sous la direction de Claude Moliterni, 1967.
- *La Bande dessinée québécoise*, ouvrage collectif dirigé par André Carpentier, La Barre du Jour, 1975.
- Alain Rey, *Les Spectres de la bande, essai sur la B.D.*, Les éditions de Minuit, 1978.
- *Encyclopédie des bandes dessinées*, sous la direction de Marjorie Alessandrini, Albin Michel, 1979.
- Henri Filippini, *Dictionnaire de la bande dessinée*, Bordas, 1989.
- Patrick Gaumer et Claude Moliterni, *Dictionnaire mondial de la bande dessinée*, Larousse, 1994.
- Claude Moliterni, Philippe Mellot, Michel Denni, *Les Aventures de la B.D.*, Découvertes Gallimard, 1996.
- Michel Pierre, *La Bande dessinée*, collection idéologies et sociétés, Larousse, 1976 (Le *Comics Code* de 1954 y est retranscrit)

INTÉRÊT GÉNÉRAL

- Ron Mann, *Comic Book Confidential*, un film de 1989.
- Jonathon Green, *The Encyclopedia of Censorship*, Facts on file, 1990.
- *Mother Jones*, numéro de nov./déc. 94.
- Adresse Internet du *Comic Book Legal Defense Fund*: HTTP:// WWW.INSV.COM/CBLDF
- *Les Grandes des États-Unis*, sous la direction d'André Kaspi, Larousse, 1989.
- Liste partielle des organisations pro-censure américaines:
 - Moral Majority, Christian Crusade, Citizens for Decency Through Law, Citizens for Decent Literature, Clean Up TV Campaign, Coalition for Better Television, Committee on Public Information, Crusade for Decency, Eagle Forum, Morality in Media, National Federation for Decency, National Organization for Decent Literature, Parents Alliance to Protect our Children.

