

Les sources du *graphic novel*: des romans sans paroles de Lynd Ward à *It Rhymes With Lust* d'Arnold Drake et Matt Baker

Jean-Paul Gabilliet
Université Michel de Montaigne — Bordeaux 3 (França)

Resumo

Este artigo examina as formas primitivas que os americanos batizaram de "graphic novels" (romance gráfico) a partir dos anos 70. Dos "romances" sob a forma de gravuras em madeira produzidas pelo artista americano Lynd Ward nos anos 30 e 40 ao "picture novel" *It Rhymes With Lust* em formato de livro de bolso publicado em 1950 pelo editor popular St. John, passando por diversas experiências "sérias" ou "populares", assiste-se no meio do século XX nos Estados Unidos a tentativas dispersas de fazer narrativa com imagens em formatos próximos do desenho em quadrinhos sem o ser de fato. Daí uma possibilidade de reflexão sobre onde começa e onde termina a forma "desenho em quadrinhos" e uma interrogação sobre as condições de legitimidade e de ilegitimidade cultural das histórias com imagens na América do meio do século XX.

Palavras-chave: desenho em quadrinho artístico; romance gráfico; narração gráfica; Estados Unidos.

This paper looks into the early forms of what Americans have called "graphic novel" as of the 1970s. From fine artist Lynd Ward's 1930s and 40s woodcut novels to the film noir pastiche *It Rhymes With Lust* released in 1950 by pulp publisher St John, via a number of drawn narratives released by both popular and highbrow companies in-between, a number of disparate graphic story-telling experiments in comic strip-like or quasi-comic strip formats appeared in the United States in the mid-20th century. A close examination of those books and the aesthetic agendas underlain by them calls into question the specificity of the comic-strip medium, where it begins and ends (if at all), and provides material for an interrogation on the cultural legitimacy and/or illegitimacy of stories in pictures in mid-20th-century America.

Key-words: comic strip art ; graphic novel ; graphic story-telling ; United States.

Résumé

Cet article examine les formes primitives de ce que les Américains ont baptisé '*graphic novel*' (roman graphique) à partir des années 70. Des "romans" sous forme de séries de gravures sur bois produits par l'artiste américain Lynd Ward dans les années 30 et 40 au "picture novel" *It Rhymes With Lust* au format livre de poche publié en 1950 par l'éditeur populaire St John en passant par diverses expériences intermédiaires relevant d'éditeurs "sérieux" ou "populaires", on assiste au milieu du XXe siècle aux Etats-Unis à des tentatives dispersées de faire du récit avec des images dans des formats proches de la bande dessinée sans en être véritablement. D'où une possibilité de réflexion sur où commence et où finit la forme "bande dessinée" et une interrogation sur les conditions de légitimité et d'illégitimité culturelle des histoires en images dans l'Amérique du milieu du XXe siècle.

Mots-clés: bande dessinée ; roman graphique ; narration graphique ; Etats-Unis.

Aux Etats-Unis, le secteur de l'édition de bandes dessinées a connu à partir des années 80 une mutation en profondeur: aux côtés des *comic books*, fascicules souples agrafés imprimés sur papier de qualité médiocre qui constituaient depuis les années 30 le support principal de l'édition de bande dessinée à l'extérieur de la presse quotidienne, sont apparus très progressivement des ouvrages dont la présentation relevait tantôt des albums de bande dessinée à l'europpéenne, tantôt des livres traditionnels. Alors que la langue anglaise jusqu'alors ne possédait pas de vocable permettant de désigner avec précision ce type de bande dessinée — les traductions britanniques et américaines des aventures de Tintin étaient depuis toujours qualifiées simplement de *comic books* — l'appellation *graphic novel* ("roman graphique") commença à se répandre dans le monde de l'édition et de la librairie.¹

Cette expression, assez pompeuse *a priori*, avait été créée en 1964 par Richard Kyle, amateur de *comic books* et auteur d'articles critiques sur les bandes dessinées publiées à l'époque: le "roman

¹ Pour une présentation historique plus détaillée, je renvoie le lecteur à mon article "Du *comic-book* au *graphic novel* : l'europpéanisation de la bande dessinée américaine." *Image [e] Narrative: Online Magazine of the Visual Narrative* 12 (août 2005) :<http://www.imageandnarrative.be/tulseluper/gabilliet.htm>.

graphique" constituait à ses yeux l'horizon vers lequel devaient aspirer à tendre tous les créateurs de bandes dessinées, mais qu'avaient atteint seulement les auteurs de récits de longue haleine dans la presse quotidienne, comme Milton Caniff dans "Terry and the Pirates" ou Hal Foster dans "Prince Valiant". L'idéal créatif romanesque sous-tendu par ce nouveau concept était alors l'utilisation du potentiel expressif de la bande dessinée au service de récits longs, plutôt que d'histoires de 7 à 20 pages, qui étaient à l'époque la norme dans les *comic books*. A l'époque où il écrivait, au début de années 60, les gags courts en trois images étaient devenus le genre dominant dans les quotidiens, alors que ceux-ci avaient hébergé dans les années 30 et 40 des bandes à suivre développant des récits longs, aussi bien dans la veine aventureuse ("Flash Gordon", Alex Raymond) que mélodramatique ("Little Orphan Annie", Harold Gray) ou comique ("Popeye", E. C. Segar).

Créée dans un fanzine à diffusion confidentielle, l'expression *graphic novel* ne connut aucune postérité immédiate. Dans les années 60-70, la bande dessinée était un domaine où, en raison du protectionnisme typique de la consommation culturelle de masse aux Etats-Unis, la majorité des lecteurs ignorait l'existence à l'étranger de récits dessinés longs publiés sous forme de livres, les "albums" européens et les "mangas" japonais notamment. C'est seulement dans le contexte de l'évolution du marché nord-américain à partir du milieu des années 70 que l'expression forgée par Richard Kyle fit fortune — et encore fallut-il plus d'une dizaine d'années pour cela ! En 1976, Kyle publia *Beyond Time and Again*, album oblong de 48 pages portant en page de garde le sous-titre "a graphic novel by George Metzger." Bien que ce volume, qui rassemblait les épisodes d'un récit de science-fiction publiés dans diverses revues contre-culturelles de 1967 à 1972, passât largement inaperçu tant en raison du relatif manque d'intérêt graphique et scénaristique de ses pages que d'une diffusion commerciale inadaptée, il inaugura néanmoins l'usage de l'expression *graphic novel* là où n'existait jusqu'alors que l'appellation générique et très imprécise de *comic book*. Il permit dès lors qu'émerge en anglais une distinction sémantique analogue à celle qui séparait en français "bande dessinée" (appellation seulement apparue dans les années 50), équivalent le plus proche dans sa généralité de *comic book*, et "album" qui était utilisée depuis l'entre-deux-guerres.

De fait, l'expression ne retomba pas dans l'oubli comme lors de sa création douze ans auparavant. Elle fut adoptée à des fins commerciales par la poignée d'éditeurs qui se risquaient alors à produire des albums souples à l'européenne, produits "de luxe" destinés au marché naissant des librairies spécialisées en bandes dessinées. Néanmoins, sa visibilité "publique" dut beaucoup à la publication en fin d'année 1978 chez l'éditeur généraliste Baronet d'un livre broché intitulé *A Contract with God and other tenement stories*, sous-titré "A graphic novel by Will Eisner". L'impact à long terme de cet ouvrage sur le concept de *graphic novel* fut tel que nombreuses sont les histoires de la bande dessinée américaine qui affirment qu'Eisner inventa l'expression ! En effet, *A Contract with God*, qui est un recueil de quatre nouvelles et donc ne relève pas du roman dans l'acception la plus stricte de ce terme, incarnait cependant une rupture réelle: Eisner produisait dans ses pages au moyen de la bande dessinée un récit dans la veine des auteurs réalistes juifs américains (comme Bernard Malamud ou Isaac Bashevis Singer), dramatique et émouvant (la mort de l'enfant qui amenait le protagoniste, un juif orthodoxe, à rompre son contrat moral avec Dieu faisait écho à la mort de la fille de l'auteur à l'adolescence), et par là même dépouillé de tout ce qui faisait traditionnellement de la bande dessinée un moyen d'expression destiné *a priori* aux enfants et adolescents. Même si, contrairement à ce qu'affirment à tort plusieurs histoires de la bande dessinée américaine, Eisner n'est pas l'inventeur de l'expression "roman graphique", il fut néanmoins le premier à en tenir les promesses implicites, moins en raison de la longueur de *A Contract with God* (inférieure à deux cents pages) que du projet qui le sous-tendait, à savoir la création d'une œuvre romanesque exprimée au moyen de la bande dessinée plutôt que de l'écriture.

Cependant, l'évolution du "roman graphique" postérieurement à l'expérience pionnière d'Eisner n'a pas été sans ambiguïté. Cette appellation si riche en promesses esthétiques est devenue en un peu plus d'une vingtaine d'années l'étiquette sous laquelle le marché de l'édition nord-américain désigne en vrac toutes les bandes dessinées publiées sous forme de livres plutôt que de fascicules ou magazines. Ce glissement sémantique rappelle d'une certaine façon celui du mot "album", qui désignait en français au XIXe siècle un livre d'aspect luxueux destiné à recevoir des

images, photos ou timbres avant de devenir le terme générique décrivant tout recueil imprimé de bandes dessinées. Il n'est pas inutile de noter que, dans les deux cas, la généralisation de l'expression désignant le support livre plutôt que le support périodique a correspondu à une reconfiguration à long terme du marché. Tout comme la bande dessinée européenne a vu son centre de gravité économique se déplacer des revues illustrées aux albums dans les années 1980, son homologue nord-américaine a connu plus tard une mutation équivalente : elle débuta durant la dernière décennie du XXe siècle et se poursuit actuellement, amplifiée de surcroît par la vague irrésistible des mangas japonais, qui sont effectivement des livres, malgré des fréquences de parution qui les apparentent à la presse périodique.

Dès lors, comment définir les contours du "roman graphique" à l'américaine? N'y a-t-il somme toute là qu'une étiquette commerciale ronflante visant à ennoblir implicitement ce qu'auparavant on appelait *comic books* avec toutes les connotations condescendantes afférentes? Oui et non. D'un côté, la popularisation auprès du public de l'expression *graphic novel* ces vingt dernières années a été une aubaine pour les éditeurs grand public: à partir de la fin des années 80, les librairies généralistes, qui jusqu'alors ne proposaient dans leurs rayons que des recueils de *comic strips* très populaires, tel "Peanuts" ou "Garfield", prirent conscience du potentiel commercial (et secondairement esthétique, du moins à leurs yeux) de bandes dessinées de prestige dont l'archétype fut le chef-d'œuvre d'Art Spiegelman *Maus*, couronné d'un Prix Pulitzer en 1992. Pour s'adapter à cette évolution, les éditeurs grand public ont, d'une part, puisé dans les dizaines de milliers de pages de leurs stocks les histoires qui se prêtaient le mieux à des rééditions "de prestige" et, d'autre part, incité les auteurs qui travaillaient pour eux à produire dorénavant des récits destinés à être repris en *graphic novels* après pré-publication en fascicules (à l'image du modèle économique dominant des grands éditeurs franco-belges des années 50 aux années 80). D'un autre côté, la montée en puissance de la bande dessinée en format livre a permis à une édition indépendante de se développer sans devoir compter exclusivement sur le réseau des librairies spécialisées en bandes dessinées qui s'était développé depuis les années 70 sous la coupe économique des deux éditeurs grand public, Marvel et DC, lesquels veillaient à ne laisser que des miettes à leurs petits concurrents.

Aussi bien dans le secteur indépendant que grand public, la véritable mutation attachée au *graphic novel* a été celle du mode de production. Pendant un demi-siècle, des années 1930 aux années 1980, l'édition de bandes dessinées reposait sur une logique de production "artisanale à la chaîne" où, à un petit nombre d'exceptions près, la division du travail entre scénariste, dessinateur, encreur était indissociable d'une négation institutionnalisée de la création individuelle et du statut d'auteur. En pratique, les créateurs de bandes dessinées travaillaient à la commande pour produire des pages dont la totale propriété, aussi bien matérielle (les planches originales) qu'intellectuelle (les droits d'auteur), revenait aux maisons d'édition. La légitimation progressive du roman graphique comme forme spécifique dans le marché de l'édition nord-américain s'est donc accompagnée d'une double évolution: l'émergence de la possibilité du statut d'auteur plutôt que d'exécutant et la fin de l'exigence de sérialité traditionnellement au principe de ce secteur — rappelons que les seuls "bons" *comic books*, aux yeux des éditeurs, étaient ceux qui permettaient une sérialisation infinie (leur archétype étant la revue *Detective Comics*, publiée par DC sans interruption et sans changement de numérotation depuis 1937), tout comme les meilleurs *comic strips* de la presse quotidienne étaient ceux qui se prêtaient à une durée de vie calculée en décennies (à l'image des "Katzenjammer Kids", qui n'ont jamais quitté les pages des journaux depuis 1897 ou, à une échelle moindre, "Peanuts" de Charles M. Schulz, publié quotidiennement, sans aucune interruption, de 1950 à 2000).

Même si, en termes de commerce du livre, *graphic novel* est une expression aux contours très flous, elle désigne en termes esthétiques une réalité bien plus aisément cernable dans le contexte de l'évolution à long terme de l'édition de bandes dessinées aux Etats-Unis. Et quinze ans après qu'Art Spiegelman eut reçu la plus haute distinction littéraire américaine pour *Maus*, le nombre croissant de "romans graphiques" de qualité démontre que s'est mise en place une dynamique créative qui transcende les connotations pompeuses dont était porteuse l'expression lors de sa conception dans les années 60. C'est cette même dynamique qui justifia la décision du magazine hebdomadaire *Time* de mettre en première position de sa liste des dix meilleurs livres de l'année 2006

l'œuvre d'Alison Bechdel *Fun Home*,² en un geste qui rappelle le choix du magazine littéraire grand public *Lire* en 1992, distinguant comme meilleur livre de l'année l'album d'Enki Bilal *Froid équateur*.

Le *graphic novel* est devenu une réalité incontournable du paysage éditorial américain à l'aube du XXI^e siècle mais sa définition soulève néanmoins des questions fort intéressantes d'histoire littéraire et culturelle. Dans la mesure où il est devenu le seul support d'édition de bandes dessinées aux Etats-Unis qui puisse se targuer d'une raisonnable légitimité culturelle, les historiens et critiques de ce moyen d'expression cherchent à en retrouver les incarnations passées. La finalité de cette entreprise archéologique est multiple: à un premier niveau, elle apparaît simultanément historique (connaissance des formes prises par la bande dessinée dans le passé) et critique (consolider la légitimité nouvellement acquise, toujours sujette à caution en raison du passif culturel accumulé par les comics tout au long du XX^e siècle, en exhumant des œuvres oubliées produites à des périodes où la bande dessinée souffrait d'ostracisme). Mais, à un second niveau, elle est esthétique: la recherche de précurseurs et d'occurrences avant la lettre aboutit inévitablement à mettre en lumière des ouvrages produits soit en marge, soit totalement en dehors des cadres rigides de sérialisation qui structurèrent la bande dessinée pendant un siècle. A cet égard, ce regard rétrospectif ne saurait faire l'économie d'un questionnement sur la définition, les contours et les limites de ce moyen d'expression, ainsi que sur la prise en compte dans l'histoire de la bande dessinée de ce que l'on peut considérer comme des rendez-vous manqués avec des moyens d'expression proches.

Si on ne parle pas de "roman graphique" avant 1964, il est pourtant possible d'affirmer que ce concept multiforme a connu des incarnations diverses aux Etats-Unis des années 20 aux années 50. Quand on s'écarte de l'ère proprement américaine, le roman graphique apparaît même comme la forme initiale de mise en œuvre de la bande dessinée: "l'inventeur" de celle-ci, le pédagogue suisse Rodolphe Töppfer,

² Lev Grossman, Richard Lacayo, "10 Best Books" *Time* 17 décembre 2006; consultable sur Internet à l'adresse suivante: <http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,1570801,00.html> (18 mai 2007). Le livre d'Alison Bechdel est traduit en français sous le titre *Fun Home: Une tragicomédie familiale* (Denoël, 2006).

produisit dans les années 1830 ce qu'il appelait des "romans en images". En 1837, à propos de son *Histoire de Mr Jabot*, il écrivait: "Les dessins, sans ce texte, n'auraient qu'une signification obscure; le texte, sans les dessins, ne signifierait rien. Le tout ensemble forme une sorte de roman, un livre qui, parlant directement aux yeux, s'exprime par la représentation, non par le récit".³

C'est cette référence originelle au roman qui permet de comprendre pourquoi une rupture eut lieu avec Töpffer. Les mots par lesquels l'auteur genevois décrivait sa démarche montrent qu'il y voyait une innovation formelle. Or il ne faisait au fond que réutiliser des stratégies de narration picturale séquentielle anciennes: ainsi n'a-t-il jamais dissimulé le fait que son inspiration était directement issue d'estampes de William Hogarth que son père lui avait rapportées d'un voyage en Angleterre. La véritable nouveauté était l'inscription de ces récits en images dans la nouvelle économie culturelle du roman, socle du développement du secteur de l'édition à grande échelle (qui deviendra l'édition "de masse" après quelques décennies). Dans cette perspective, il devient possible de renverser la compréhension habituelle de l'histoire de la bande dessinée et d'affirmer dès lors que le "roman en images" töppferien, avatar des futurs albums ou *graphic novels*, aurait été la forme initiale où se déploya la bande dessinée et que c'est pour des raisons exogènes que l'évolution du moyen d'expression se fit presque exclusivement à l'intérieur des logiques de sérialité propres à la production culturelle de masse de la fin du XIXe siècle à la fin du XXe siècle. Dans ces conditions, l'installation durable dans les habitudes culturelles de la "bande dessinée-livre" et le déclin concomitant de la "bande dessinée-périodique" que nous connaissons aujourd'hui dans le monde occidental (et celui, occidentalisé, du Japon) apparaissent, sinon comme un retour à la normale, du moins comme la reprise d'un processus amorcé dans le deuxième tiers du XIXe siècle après une parenthèse de plusieurs décennies durant laquelle le moyen d'expression se trouva accaparé par l'édition de

³ "Histoire de Mr Jabot", *Bibliothèque universelle de Genève* 18 (juin 1837), 334. Pour une excellente monographie, voir Daniel Maggetti (dir.), *Töpffer* (Skira 1996); voir également le recueil critique d'écrits de Töpffer, *L'Invention de la bande dessinée* (Hermann éditeurs des sciences et des arts: 1992).

masse et immobilisé dans les derniers échelons de la hiérarchie culturelle alors même qu'il poursuivait son évolution formelle.

C'est dans le contexte de cette longue parenthèse qu'il est possible d'observer des récits en images auto-suffisants extérieurs à toute sérialité structurellement analogues à la forme littéraire du roman. Il y eut dans le deuxième tiers du XXe siècle aux Etats-Unis trois précurseurs essentiels du *graphic novel* : le roman de poche en bandes dessinées, le récit illustré et les romans illustrés sans paroles.

1. *Le roman de poche en bandes dessinées* est un support dont il existe en tout et pour tout trois exemples datant de 1950. Cette année-là, le petit éditeur de *comic books* St John publia successivement deux volumes de format 14x19 cm intitulés *It Rhymes with Lust* (scénario de Drake Waller, pseudonyme d'Arnold Drake et Leslie Waller, et dessins de Matt Baker et Ray Osrin) et *The Case of the Winking Buddha* (scénario de Manning Lee Stokes et dessins de Charles Raab).⁴ C'est Arnold Drake, l'un des scénaristes du premier volume, qui aurait proposé à l'éditeur Archer St John en 1949 l'idée de récits en bande dessinée de longue haleine reprenant les genres alors populaires au cinéma (policier, western, aventure, etc.). A la lecture, les deux volumes apparaissent effectivement comme de raisonnables succédanés dessinés des films de série B produits en quantité par le cinéma américain au lendemain de la Seconde guerre mondiale : tandis que *It Rhymes with Lust*, malgré quelques longueurs, mêle avec un certain bonheur les ingrédients de base du film noir (femme fatale, journaliste idéaliste, jeune fille au cœur brisé, tension sexuelle) et un sous-texte réformiste (un journaliste cherche à mettre au jour la corruption qui règne dans une petite ville sidérurgique sous la coupe d'une veuve noire aussi séduisante que manipulatrice), *The Case of the Winking Buddha*, graphiquement moins réussi, apparaît comme un lointain démarquage, peu convaincant, du *Faucon Maltais*. Apparemment, aucun des deux volumes ne rencontra un succès suffisant pour justifier d'autres tentatives.

La même année, vraisemblablement aux alentours du mois de novembre, Fawcett, un des premiers géants du livre de poche, publia dans sa série "Gold Medal" sous le numéro 129 un volume intitulé

⁴ *It Rhymes with Lust* a été réédité par Dark Horse Comics en 2007 mais *The Case of the Winking Buddha* n'existe que dans son édition d'origine.

Mansion of Evil, signé Joseph Willard et sans nom de dessinateur. Vendus 25 cents, les livres "Gold Medal" constituaient une expérience éditoriale téméraire: à cette époque où le format de poche était réservé à des rééditions, Fawcett prenait le risque de publier des manuscrits inédits directement sous cette forme. Les titres Gold Medal relevaient bien sûr de la littérature populaire (les quatre premiers de la série étaient respectivement un western et trois romans d'aventure)⁵ et il semble que *Mansion of Evil*, dont l'histoire d'enlèvement et de meurtre était fort médiocre même par rapport aux critères du genre, constituait une expérience visant à évaluer la viabilité commerciale de bandes dessinées en format poche. Son absence de postérité chez cet éditeur démontre à l'évidence que l'expérience ne fut pas concluante !

Plusieurs facteurs concoururent vraisemblablement à l'échec des livres de poche en bandes dessinées: leur prix élevé de 25 cents à l'époque où les *comic books* valaient dix cents, la réticence probable d'une partie importante du public des livres de poche à acheter une bande dessinée plutôt qu'un roman écrit et celle des détaillants de presse à mettre en rayons qui semblaient n'avoir leur place ni parmi les *comic books* ni parmi les livres de poche ! Dans ce cas-là, la trop grande proximité de ces objets avec le support dont ils cherchaient à se démarquer les fit percevoir comme des ouvrages indignes d'intérêt plutôt que comme des innovations éditoriales promises à un riche avenir.

2. **Les récits illustrés** (à défaut d'expressions plus adaptées pour les désigner) sont les deuxièmes précurseurs des *graphic novels*. Il ne s'agit pas de textes autosuffisants publiés avec des illustrations produites après coup — ni livres illustrés ni romans illustrés — mais des ouvrages reposant sur une interaction profonde entre textes et images, chacune des deux composantes ne faisant sens que par leur interaction mutuelle. Ce type de contenu, le plus souvent désigné en anglais par l'expression "prose and picture", trouve son incarnation la plus fréquente depuis le XIXe siècle dans le livre pour enfants mais également dans le dessin humoristique. C'est de cette dernière veine que sont issus quelques ouvrages destinés à des lecteurs adultes.

⁵ Pour une présentation historique de cette collection de poche, voir "Paperback Originals by Bill Crider" : <http://www.allanguthrie.co.uk/bcpbo.htm> (mai 2007).

On peut encore une fois citer trois exemples. Tout d'abord deux ouvrages dus à Alan Dunn (1900-1974), dessinateur de presse qui travailla pendant plusieurs décennies pour le *New Yorker* : publié par Simon and Schuster en 1948, *East of Fifth: The Story of an Apartment House* [A l'est de la Cinquième: histoire d'un immeuble résidentiel] se présente sous la forme d'un long texte entrecoupé de dessins légendés ou non décrivant sur cent soixante-dix pages vingt-quatre heures de la vie d'un immeuble de quatorze étages situé dans une rue chic à l'est de la 5e Avenue; le récit, dont la trame reposant sur les parallélismes et croisements entre personnes n'est pas sans rappeler les films de Robert Altman, naît de l'interaction entre le texte produit par une voix narrative omnisciente et les images y répondant, le plus souvent par contrepoint distancié. A travers cette succession de saynètes, Dunn, qui n'avait jamais fait secret de ses convictions socialistes, portait un regard critique et souvent désabusé sur la prospérité économique américaine de l'après-guerre, autant génératrice de nouveaux riches que de désespérés et de pauvres chroniques. Dans *Is There Intelligent Life on Earth? A Report to the Congress of Mars* [Y a-t-il une vie intelligente sur Terre ? Rapport au Congrès de Mars] publié en 1960 chez le même éditeur, Dunn utilisait les mêmes stratégies narratives pour produire une autre satire sociale à partir de l'observation étonnée des mœurs terriennes par des Martiens.

Si Dunn était l'exemple typique d'un dessinateur de la presse périodique, Frank Tashlin était issu d'une origine mixte: cet ancien dessinateur d'animation fit finalement carrière à Hollywood comme scénariste dans les années 40 puis comme réalisateur de comédies dans les années 50. Après avoir publié deux livres pour enfants chez Simon and Schuster (*The Bear That Wasn't*, 1946; *The Possum That Didn't*, 1950), il acheva cette trilogie en 1951 avec un *opus* plus adulte de quatre-vingt-dix pages intitulé *The World That Isn't* [Le Monde qui n'est pas]. Au fil d'un texte rédigé sur un ton neutre et censé retracer l'histoire du monde, le livre de Tashlin devient page après page une critique décapante de la société de consommation américaine contemporaine où sont exécutés les uns après les autres le machinisme, le capitalisme, la psychanalyse, l'automobile, l'industrie du tabac, la puissance nucléaire, la culture de masse, etc.

Issus d'auteurs formés au dessin de presse, ces trois exemples sont représentatifs de tentatives de mêler l'image à l'écrit de manière intime. Leurs principes expressifs sont les mêmes que ceux mis en œuvre dans les recueils de dessins humoristiques mais ils se différencient de ces derniers par la volonté de déployer une trame narrative suivie. Ce sont donc bien des précurseurs du *graphic novel* du XXI^e siècle, quoiqu'ils manifestent une proximité plus grande au dessin de presse qu'à la bande dessinée *stricto sensu*.

3. **Les romans illustrés sans paroles** sont au XX^e siècle les précurseurs les plus anciens du *graphic novel* et ceux dont les liens de fond avec la bande dessinée sont les plus ténus. Ce type d'ouvrage n'a pas vu le jour aux Etats-Unis mais en Europe où des artistes pratiquant la gravure sur bois ont utilisé leur art pour produire de longues séries de gravures racontant des histoires. Ce n'est pas par hasard que la gravure sur bois a été le médium de prédilection de cette démarche créative: ce moyen d'expression avait été utilisé fréquemment aux XVII^e et XVIII^e siècles pour réaliser des "cycles", séries courtes d'images à fonction parabolique. C'est au lendemain de la Première guerre mondiale que le Belge Frans Masereel (*Mon Livre d'heures* et *L'Idée*, 1920; *Le Soleil*, 1921; *Histoire sans paroles*, 1924; *La Ville*, 1925; *L'Œuvre*, 1928) puis l'Allemand Otto Nüchel (*Schicksal*, 1926) produisirent ces longs ouvrages sans paroles dont le potentiel expressif rivalisait de fait avec celui du cinéma muet.⁶

Le plus grand praticien américain du roman gravé fut Lynd Ward. Entre 1929 et 1937, il produisit six ouvrages entièrement composés de gravures, sans la moindre parole, publiés par Jonathan Cape et Harrison Smith : *Gods' Man* (1929), *Madman's Drum* (1930), *Wild Pilgrimage* (1932), *Prelude to a Million Years* (1933), *Song Without Words* (1936), *Vertigo* (1937).⁷ A l'exception des volumes de 1933 et 1936,

⁶ On consultera à ce sujet le passionnant dossier de David A. Beronä & Chris Lanier, "Spotlight on Woodcut Novels" publié dans *Comics Journal* 208 (November 1998:95-117). Voir également l'ouvrage de D. A. Beronä *Wordless Books: The Original Graphic Novels* à paraître en 2008 chez l'éditeur new-yorkais Abrams.

⁷ Lynd Ward, *Storyteller Without Words: The Wood Engravings of Lynd Ward* (Abrams, 1974); David A. Beronä, "Pictorial Narratives: The Woodcut Novels of

publiés en tirages très limités, les quatre autres connurent des diffusions importantes en librairies: publié le jour du krach boursier qui inaugura la dépression économique des années 30, *Gods' Man* connut en six ans quatre tirages successifs représentant vingt mille exemplaires. C'est lors de son séjour en Allemagne à la fin des années 20 auprès du graveur Hans Müller que Ward découvrit les ouvrages de Masereel et décida d'utiliser la même démarche. Les romans muets de Ward reposent tous sur le même procédé : à raison d'une gravure par page se développe un récit à forte charge symbolique dont le fonctionnement narratif était très proche de celui du cinéma muet, particulièrement dans la veine de l'expressionnisme allemand — la lecture des romans de Ward constitue une expérience très proche de la vision de films comme *L'Aurore* (1927) de F. W. Murnau où un récit finalement simple tire sa force de la succession de métaphores suggérées par les images.

Le succès initial de *Gods' Man* fut à l'origine de la publication de trois autres ouvrages exploitant la même veine en 1930. La maison Farrar et Rinehart publia *Destiny*, version anglaise du *Schicksal* d'O. Nückel et, dans la foulée, une vie du Christ (*The Life of Christ in Woodcuts*) due à un illustrateur de Philadelphie, James Reid; le dessinateur humoristique Milt Gross produisit pour Doubleday une parodie très drôle du nouveau genre avec *He Done Her Wrong: the Great American Novel and Not a Word in It* qui, sous une couverture noire unie pastichant la présentation très sobre de *Gods' Man*, se livrait à une réécriture débridée des mélodrames les plus convenus produits par le cinéma muet;⁸ une autre expérience très intéressante fut enfin celle du dessinateur socialiste William Gropper, dont le volume *Alay-Oop: Life and Love Among the Acrobats Told Entirely in Pictures*, publié par Coward-McCann, se présentait comme une parabole naturaliste sur la précarité sociale.

La flambée de 1930 retomba rapidement. Hormis la publication en 1932 de l'édition américaine de *My War*, volume de plus de deux cents dessins à l'encre de Chine de l'artiste hongrois Szegedi Szuts sur les tribulations de deux soldats durant la Première guerre mondiale, seules parurent durant le reste de la décennie les œuvres de Ward et les versions

Lynd Ward", *Comics Journal* 208 (November 1998:104-198).

⁸ *He Done Her Wrong* a été réédité par Fantagraphics en 2006.

américaines de Masereel. Dans *White Collar*, publié confidentiellement en 1940, Giacomo Patri reprenait en admirateur inconditionnel de Ward le propos socialiste de son modèle et l'insertion d'images oranges pour signifier les pensées et sentiments du protagoniste (à la façon de Ward dans *Wild Pilgrimage*). Si l'on excepte le divertissant *Eve: A Pictorial Love Story* (S. Daye 1943) de l'animateur Myron Waldman qui raconte, de manière très proche d'un story-board de dessin animé, les péripéties d'une jeune femme enveloppée pour trouver l'homme de sa vie, le dernier ouvrage à avoir tenté d'explorer la veine des romans sans paroles fut *Southern Cross* (W. Ritchie 1951) dû à un autre admirateur de Ward, l'artiste canadien Laurence Hyde : dans ce livre de cent dix-huit gravures, Hyde dénonçait le génocide des indigènes de l'atoll de Bikini à l'occasion des essais atomiques qui s'y étaient déroulés après la guerre.

Aussi courte qu'ait été leur vogue aux Etats-Unis, les romans sans paroles sont véritablement caractéristiques d'un moment (les années 30), d'une mouvance idéologique (le socialisme) et d'un dialogue créatif autour de la figure tutélaire de Lynd Ward. S'ils sont à l'évidence des ancêtres du *graphic novel*, on ne peut pour autant en conclure qu'ils se rattachent au domaine créatif de la bande dessinée, sauf chez les praticiens du *comic art* qu'étaient Milt Gross et Myron Waldman — et encore : autant *Eve* de Waldman ne se différencie pratiquement pas des grandes bandes dessinées muettes américaines telles que "Le Petit roi" d'Otto Soglow ou "Henry" de Carl Andersson, autant *He Done Her Wrong* intégrait à sa construction des ellipses narratives relativement importantes entre images, que la narration en bande dessinée a coutume d'éviter. Il est peu légitime d'affirmer que les praticiens du roman sans paroles faisaient de la bande dessinée sans le savoir. Il est plus raisonnable de constater que leur approche créative, tout comme celle de la bande dessinée, puisait aux stratégies anciennes de séquentialité pictoriale. Si la proximité était indéniable dans le cas des *cartoonists* (Gross, Gropper, Waldman), avec leurs références implicites et explicites à la culture de masse américaine contemporaine, elle était beaucoup plus problématique dans celui des graveurs : s'inscrivant pratiquement tous dans le sillage de F. Masereel, ils déployaient un univers mental, visuel et culturel plus clairement façonné par des références à l'histoire de l'art européen.

Les trois formes que sont le roman de poche en bandes dessinées, le récit illustré et les romans illustrés sans paroles ont en commun, d'une part, d'avoir exploré à des degrés divers les possibilités de la narration en images en dehors de la sérialité propre à l'univers de l'édition périodique, d'autre part, de ne s'être pas imposées comme des supports commercialement viables. En revanche, ce qui les distingue les uns des autres est le degré de proximité entretenu avec l'univers socio-économico-culturel de l'édition de bandes dessinées: si les romans de poche étaient des cousins très proches, les romans en bois gravés entretenaient principalement avec les comics des analogies formelles superficielles. Chercher à tout prix à apparenter les œuvres de Lynd Ward et ses suiveurs au *graphic novel* revient à effectuer un grand écart conceptuel difficilement justifiable dans le contexte de l'histoire littéraire et culturelle : même si de nos jours des auteurs de bandes dessinées produisent des romans sans paroles dans la lignée de Lynd Ward,⁹ leur démarche relève au mieux du pastiche postmoderne tel que l'a analysé Fredric Jameson¹⁰ et ne saurait constituer une preuve que le *graphic novel* de la fin du XXe siècle était préfiguré dans les *woodcut novels* des années 30.

Il faut se défier des vertus génétiques *a priori* de l'antériorité chronologique quand elle est le seul facteur objectif permettant d'argumenter une filiation esthétique et/ou culturelle. S'il fallait à tout prix chercher une problématique commune aux histoires de la bande dessinée et de tous ces précurseurs du *graphic novel*, ce serait plus logiquement celle des conditions de légitimité et d'illégitimité culturelle des histoires en images en Occident depuis le XIXe siècle. Cette histoire-là reste à écrire en détail, notamment pour replacer la bande dessinée dans un cadre plus large que celui auquel l'a cantonnée, bien malgré elle, son développement à l'intérieur des limites de l'édition de masse pendant le plus clair du XXe siècle.

⁹ Quelques exemples: Eric Drooker, *Flood! A Novel in Pictures* (Four Walls Eight Windows, 1992; réimpr. Dark Horse: 2007); Peter Kuper, *Sticks and Stones* (Three Rivers Press: 2004). Là encore, il faut se garder d'assimiler toute bande dessinée muette aux *woodcut novels*: quoique totalement muet, *Frank* de Jim Woodring (Fantagraphics: 1994) relève totalement de la narration traditionnelle de la bande dessinée.

¹⁰ Fredric Jameson, "Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism" *New Left Review* 146 (July-Aug. 1984).