

## Les douze travaux de Captain Marvel : un « plagiat » américain à rebondissements

par Philippe St-Germain, collègue Ahuntsic

Le plagiat culturel se traduit généralement par une opposition claire entre deux camps adverses : il suppose après tout qu'il y ait un *modèle* et une *copie*, et, par extension, un propriétaire floué par un épigone ayant contourné la loi. Il s'agit alors de rendre justice au propriétaire en punissant ceux qui se sont illégalement servi de sa possession. Or, des oppositions aussi marquées n'épuisent pas le vaste paysage du plagiat : mis à l'épreuve de la réalité, celui-ci est souvent plus difficile à cerner. Deux cas de figure rendent la problématique du plagiat passablement plus complexe en fragilisant la frontière séparant le plagiaire du plagié : quand on accuse quelqu'un de se plagier lui-même<sup>1</sup>; quand le propriétaire du modèle en vient, par un concours de circonstances, à posséder aussi les droits sur la copie.

Dans ce qui suit, je m'intéresserai à une industrie – celle du *comic book* américain – qui s'avère un terrain de choix pour ces deux cas de figure. Cette industrie est après tout peuplée de personnages malléables et multipliables : les superhéros sont autant de mascottes passibles d'être déclinées dans de nombreux médias (bandes dessinées, cinéma, jouets, publicité, etc.). Cette dérivation constante met en place un rapport souvent complexe entre un « original » et ses occurrences subséquentes, dans la culture. Ma contribution traitera en particulier d'un personnage dont l'histoire est traversée par des controverses relatives au plagiat et au droit d'auteur : Captain Marvel, qui vécut une hibernation forcée quand on le considéra comme une copie de Superman, mais qui connut plus tard une renaissance rocambolesque lorsqu'il fut acquis par la compagnie qui l'avait combattu jusque-là.

\*

---

<sup>1</sup> Un tel cas s'est produit aux États-Unis l'an dernier, quand Jonah Lehrer, un jeune auteur et blogueur, a été congédié par le *New Yorker* après qu'on l'ait surpris à recycler des textes antérieurs pendant la rédaction de ses « nouvelles » contributions à la revue.

Avant d'aborder le destin étrange de Captain Marvel, il faut revenir au personnage qui lui a causé de nombreux ennuis sur les plans légal *et* fictionnel : Superman, habituellement considéré comme le premier superhéros de l'industrie du *comic* américain. Créé dans des bandes dessinées publiées par National Allied Publications (qui deviendrait bientôt DC Comics) en 1938, Superman a certes les allures d'un pionnier, bien que cette désignation soit au cœur de moult débats auprès des lecteurs et des spécialistes. Ce prestige semble surtout lié à sa primauté chronologique et à des considérations plus patriotiques. En effet, cet extraterrestre de la planète Krypton est aussi une icône américaine élevée par des fermiers du Kansas après son arrivée sur Terre : conformément à sa description traditionnelle, il est le porte-étendard de la vérité, de la justice et de la « manière américaine » (*truth, justice and the American way*).

On a parfois tendance à considérer les autres superhéros comme autant de dérivations de l'archétype incarné par Superman. Mais ce statut de pionnier ne signifie pas que la figure du superhéros soit apparue *ex nihilo*, dans l'histoire de la culture : elle a de nombreux antécédents, qu'ils soient mythologiques, littéraires ou philosophiques (pensons notamment à l'*Übermensch* de Nietzsche). C'est justement cette généalogie interdisciplinaire qui ouvre la voie vers des thèmes comme la reprise, la transformation et le plagiat.

Bien que la comparaison entre les superhéros de bandes dessinées et les héros et les dieux de la mythologie s'apparente parfois à un raccourci théorique, elle n'est pas dénuée de pertinence : en étudiant la genèse et la nature des superhéros, on constate en effet que la comparaison fut dans bien des cas pleinement assumée. Dans la foulée de l'apparition de Superman, diverses compagnies publièrent les aventures de personnages fortement inspirés par la mythologie ancienne. Ne se contentant pas de donner aux superhéros les pouvoirs des personnages de la mythologie, les artistes reprirent en outre le schéma traditionnel traçant une équivalence entre un héros et un élément de la nature (comme les Grecs se servaient des dieux pour expliquer les phénomènes naturels) : en octobre 1939, Timely Comics créa les superhéros Namor the Submariner et Human Torch, qui représentaient l'eau et le feu.

Un de ces nouveaux superhéros fut particulièrement marquant, pour ce qui nous occupe ici : Captain Marvel, une propriété de Fawcett Comics. Les pouvoirs de ce personnage sont conjurés par une incantation – « Shazam ! » – qui est aussi un acronyme ; ils proviennent de

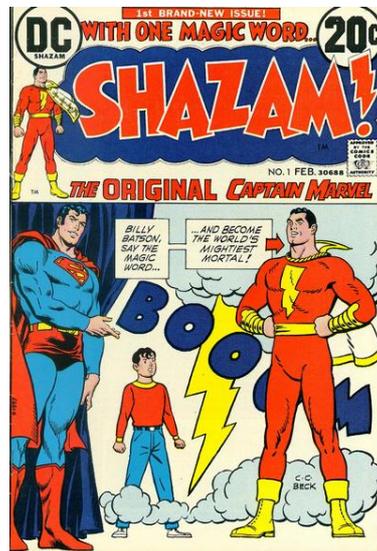
six héros légendaires qui font s'entrechoquer les panthéons classiques : la sagesse de Salomon, la force d'Hercule, l'endurance d'Atlas, la puissance de Zeus, le courage d'Achille et la vitesse de Mercure.

À première vue, Captain Marvel a peu de choses en commun avec Superman : son alter ego n'est pas un adulte, mais un enfant (Billy Batson), et quelques membres de sa famille ont également ses pouvoirs. Leurs ressemblances se limitent à leur nature (ce sont des « surhommes » censés combattre le mal) et à leur allure (costume aux couleurs vives, cape, etc.) – des traits qu'ils partagent, du reste, avec bien d'autres personnages de l'époque. National intenta néanmoins une poursuite pour plagiat contre Fawcett ; ce litige judiciaire se déploya de 1941 à 1953, le procès lui-même ne débutant qu'en 1948.

Le plagiat implique une copie, mais comme on l'a vu, les ressemblances entre les deux personnages sont superficielles. Les motifs de la poursuite sont économiques : Captain Marvel a rapidement connu un succès commercial retentissant. Il fut le premier superhéros dont les exploits furent adaptés au cinéma (dans un feuilleton de douze épisodes, en 1941). Une fois le litige terminé en 1953, Fawcett cessa complètement ses activités dans le secteur de la bande dessinée. La publication des aventures de Captain Marvel fut donc interrompue et on n'entendit plus parler de lui pendant presque vingt ans. Mais en 1972, coup de théâtre : DC Comics (anciennement National) obtient les droits de tous les superhéros de Fawcett... y compris ceux de Captain Marvel. La compagnie propriétaire du modèle (Superman) devient donc aussi la propriétaire de la soi-disant « copie » (Captain Marvel) !

Lorsqu'une corporation acquiert les droits d'une production rivale, elle en profite habituellement pour consolider sa place dans le marché – que ce soit en amalgamant le modèle et la copie afin d'obtenir un produit optimal ou en écartant tout simplement la copie. DC Comics choisit une avenue passablement plus tortueuse : la compagnie voulut rentabiliser sa nouvelle acquisition. Après avoir longtemps combattu le personnage et ses premiers propriétaires, elle amorça donc une série mettant en vedette Captain Marvel en février 1973, contribuant à faire connaître un personnage qu'elle avait jusque-là considéré comme une vulgaire imitation. La page couverture du premier numéro de *Shazam!* fait directement allusion à longue bagarre ayant opposé National / DC Comics et Fawcett en suggérant une paisible résolution : campé à gauche, Superman tire un rideau derrière lequel émerge un Captain Marvel plus confiant que jamais. Cette entente entre les deux personnages est

exceptionnelle : l'histoire de l'industrie est remplie d'affrontements entre les deux vieux rivaux – des affrontements qui font de ces *comics* des méta-bandes dessinées ! En effet, quelques histoires célèbres les mettent aux prises, dont *Kingdom Come* de Mark Waid et Alex Ross (1996).



Cet épisode judiciaire n'épuise pas les modalités du rapport existant entre le personnage de Captain Marvel et les thèmes du plagiat et, plus globalement, du rapport à l'original. Après tout, le premier numéro de *Shazam!* inclut une autre allusion significative : « le Captain Marvel original » (*the original Captain Marvel*). Il faut savoir que DC Comics n'est pas la seule compagnie possédant un personnage appelé Captain Marvel – il en va de même de Marvel Comics, qui obtint une marque de commerce pour utiliser le nom en 1967, pendant l'absence prolongée de Captain Marvel / Billy Batson. Afin de conserver les droits sur le nom « Captain Marvel », Marvel Comics fut dans l'obligation de faire paraître une bande dessinée mettant en vedette son propre personnage à tous les deux ans. DC Comics perdit ainsi le droit d'employer ce nom dans le titre d'une bande dessinée – voilà pourquoi la série de 1972 et les autres qui mirent en vedette le personnage pendant les décennies suivantes placent plutôt l'accent sur l'acronyme décrivant ses pouvoirs (« Shazam » – c'est sous ce nom qu'il est désormais connu). De toute façon, Marvel Comics devenant la principale rivale de DC Comics à partir des années soixante, on hésitait à employer un nom qui risquait d'attirer les regards vers l'adversaire.

\*

Le procès impliquant Superman et Captain Marvel et la multiplicité de personnages portant le même nom illustrent l'élasticité conférée à la notion de plagiat, dans l'industrie des *comics* américains. Certains plagiats sont faciles à détecter : une comparaison rapide nous amène à la conclusion qu'il n'y a pas suffisamment d'écart entre deux productions culturelles – un écart que nous faisons équivaloir, dans la plupart des cas, à l'originalité et à la créativité. Il existe cependant des cas plus troubles qui exigent un patient travail de détective afin de départager la copie de la réappropriation. De tels cas sont particulièrement fréquents dans les secteurs de la culture qui misent largement sur des *reprises créatives* : pensons à ceux qui carburent à partir de propriétés connues, constamment reprises et transformées. Les superhéros des *comics* américains correspondent à ce profil, tout comme d'autres personnages de fiction dont les aventures sont racontées depuis des décennies par de multiples artistes qui se « partagent » le travail sans forcément s'être consultés (ils ont plutôt consulté les œuvres) – James Bond, Sherlock Holmes, etc.

Dans *How to Read Superhero Comics and Why?* (2002), Geoff Klock a suggéré une piste intéressante pour lire et comprendre ces métamorphoses successives et parfois subtiles : la théorie d'Harold Bloom sur l'influence, dans l'histoire de la poésie. Dans plusieurs de ses travaux, dont *The Anxiety of Influence* (1973), Bloom s'est efforcé de montrer que le poète ne construit pas son œuvre en s'isolant de ses collègues et prédécesseurs, mais en interrogeant constamment la tradition à laquelle il participe (même lorsqu'il estime s'en détacher). Bloom est implacable : l'intérêt suscité par une œuvre poétique ne saurait être déterminée par son originalité. Cette dernière est de toute façon illusoire, car tout poète construit son œuvre en se réappropriant les textes d'autres poètes. Le poète tente de trouver sa place en s'aventurant sur un terrain balisé d'avance.

Geoff Klock soutient qu'on observe le même phénomène dans l'industrie des *comics* publiés par des compagnies américaines, en particulier depuis le milieu des années quatre-vingt et la parution d'œuvres-phares telles que *Watchmen* (1986) d'Alan Moore et Dave Gibbons, et *The Dark Knight Returns* (1986) de Frank Miller (et, plus tard, celles de Grant Morrison, Neil Gaiman et Warren Ellis, entre autres). Il existe certes encore des bandes dessinées de superhéros dont l'unique but semble être de divertir, mais certaines ne contentent plus de fournir aux lecteurs une pure évasion : ces œuvres postmodernes et réflexives peuvent être considérées comme des relectures créatives de bandes dessinées antérieures. Sous le couvert

de l'hommage ou de la critique, les auteurs et les dessinateurs se réapproprient les œuvres et les personnages du passé en offrant un savant dosage de reprise et de reconfiguration.

Bien que Klock ait raison d'identifier le milieu des années quatre-vingt comme une période décisive, force est d'admettre que cette réflexivité n'est pas nouvelle : les créateurs de *comics* ont toujours eu à composer avec ce que l'on appelle la « continuité » (*continuity*), soit l'ensemble des aventures vécues par un personnage. Autrement dit, les lecteurs de bandes dessinées se sont graduellement attendus à ce que les nouvelles histoires concernant leurs personnages favoris soient cohérentes – sur le plan de l'intrigue et des caractères – avec celles qui les ont précédées. Cette cohérence exige un travail de moine, puisque les aventures de superhéros comme Batman, Superman, Spider-Man ou Iron Man ont été écrites et dessinées par des centaines d'artistes au fil des ans. Cet aspect distingue d'ailleurs les superhéros américains de la plupart des héros les plus connus des bandes dessinées européennes, qui sont généralement identifiés à un – ou quelques – créateur(s), et non à une corporation : Tintin et Hergé, Lucky Luke et Morris, Philémon et Fred, Gaston Lagaffe et Franquin, Achille Talon et Greg, etc.

Une telle tension – morale, esthétique et économique – entre le plagiat et la reprise jugée acceptable est emblématique de l'industrie des *comic books* : des auteurs successifs ont après tout la tâche de proposer de « nouveaux » récits, mais dans un univers fictif déjà balisé et investi par d'autres médias. Les lecteurs sont généralement prêts à ce que les personnages soient réimaginés, mais ils exigent tout de même une relative homogénéité entre leurs différentes versions, voire une adhérence assez stricte à un original. Dans un système mettant à ce point l'accent sur la « continuité », il y a lieu de se demander si l'on confère parfois au plagiat une nature plus noble, ou en tout cas moins condamnable, que celle de crime culturel.

## **BIBLIOGRAPHIE**

- Bloom, Harold, 1973, *The Anxiety of Influence: A Theory of Poetry*, Oxford, Oxford University Press, 157 pages.
- Kidd, Chip, 2010, *Shazam! The Golden Age of the World's Mightiest Mortal*, New York, Abrams ComicArts, 224 pages.
- Klock, Geoff, 2002, *How to Read Superhero Comics and Why?*, New York / Londres, Continuum, 204 pages.
- Morrison, Grant, 2011, *Supergods*, New York, Spiegel & Grau, 421 pages.