

*Concaténation en continu :*  
manifestations de la métafiction en bande dessinée.

Mémoire  
présenté  
au  
Département d'Études françaises

comme exigence partielle au grade de  
Maîtrise ès Arts (Littératures francophones et résonances médiatiques)  
Université Concordia  
Montréal, Québec, Canada

Décembre 2012  
Jean-Michel Berthiaume, 2012

**UNIVERSITÉ CONCORDIA**  
**École des études supérieures**

Nous certifions par les présentes que le mémoire rédigé

par Jean-Michel Berthiaume

intitulé *Concaténation en continu* : manifestations de la métafiction en bande dessinée

et déposé à titre d'exigence partielle en vue de l'obtention du grade de

**Maîtrise ès Arts (Littératures francophones et résonnances médiatiques)**

est conforme aux règlements de l'Université et satisfait aux normes établies pour ce qui est de l'originalité et de la qualité.

Signé par les membres du Comité de soutenance

\_\_\_\_\_  
Sylvain David - président

\_\_\_\_\_  
Françoise Naudillon - examinateur

\_\_\_\_\_  
Bertrand Gervais - examinateur

\_\_\_\_\_  
Patrick Leroux - directeur

Approuvé par:

\_\_\_\_\_  
Directeur du département ou du programme d'études supérieures

\_\_\_\_\_ 201\_

\_\_\_\_\_  
Doyen de la Faculté

## RÉSUMÉ

### *Concaténation en continu : manifestations de la métafiction en bande dessinée*

**Jean-Michel Berthiaume**

Au cours des dernières années, le Québec s'est inscrit dans une mouvance internationale qui valorise et encourage la recherche savante en bande dessinée par un nombre croissant de colloques, de mémoires et de thèses portant sur le neuvième art. Ce mémoire s'inscrit dans cette réflexion par l'analyse croisée de deux œuvres, deux univers et deux sensibilités distinctes qui se rejoignent néanmoins dans le geste de l'autoréflexivité métanarrative. Le mémoire répertorie les stratégies et les instances de métafiction en bande dessinée, soit *Animal Man* de Grant Morrison qui s'inscrit dans le canon du *comicbook* superhéroïque et les recueils de Jean-Paul Eid de la série Bungalopolis, qui sont issus de la bande dessinée en *strips*.

Le mémoire puise à la fois dans la théorie de la bande dessinée, la théorie littéraire et l'analyse du théâtre. Certains aspects de la mise en scène, de la disposition des éléments visuels, de leurs jeux narratifs ainsi que du bris, somme toute brechtien, du quatrième mur sont autant d'éléments explorés afin de dresser des parallèles entre le fonctionnement de la bande dessinée et celui de la mise en scène théâtrale.

La métafiction en bande dessinée contemporaine, à partir des exemples de Morrison et d'Eid, est conçue sous deux formes : soit la métafiction de type centripète, qui tire tout vers son milieu, mettant en évidence les procédés de la création (métalepse et intrusion auctoriale), soit la métafiction de type centrifuge, qui repousse les éléments du centre, imposant des procédés métanarratifs tels la mise en abyme, le bris du quatrième mur et la présence autofictionnelle.

Après un survol historique de la métafiction en bande dessinée, le présent mémoire propose, d'une part, l'analyse narrative de corpus superhéroïques et des *strips* absurdistes, puis s'interroge, d'autre part, sur la place qu'occupe l'expérimentation métafictionnelle dans la bande dessinée contemporaine.

Mots-clés : Métafiction, bande dessinée, *comicbooks*, *comic strip*, *Animal Man*, Grant Morrison, Bungalopolis, Jean-Paul Eid, texte/image, mise en abyme, quatrième mur, intrusion auctoriale, littérature, théâtre.

## ABSTRACT

### **Continuous Concetention : Métafictional Manifestations in *Comicbooks*.**

**Jean-Michel Berthiaume**

In the past years, we have seen a multiplication of symposiums, articles and dissertations in the Quebec academic environment concerning comic books. This movement towards the serious study of the ninth art seems to coincide with an international trend. This thesis will analyse two different bodies of work, two creative worlds and two different sensibilities that are joined nonetheless in their pursuit of metafictional self-reflection. This research is an observation of metafictional strategies in superhero comic books like *Animal Man* by Grant Morrison and also works heavily influenced by the comic strip tradition like *Bungalopolis* by Jean-Paul Eid.

For our research we have examined through many types of theories for comic book theory to literary studies and even theater studies. We have reflected upon several aspects of scenography, text-image dialectics and explorations of narrative (in a Brechtian manner) with the fourth wall as some of the many similarities that exist between comic books and theater.

Contemporary metafiction, as we find in Morrison and Eid's work is conceptualised under two forms. The first one, centripetal metafiction pulls everything to its center; this process underlines the act of creation by including the author in the narrative. The other type of metafiction, the centrifugal type, pushes away the elements of the story creating types of metafiction like *mise en abyme*, breaking the fourth wall and autofictional presence in the story.

After an historical overview of metafiction in comic books, we follow with an analysis of the superhero context and the absurdist comic strip. This thesis also includes a reflection upon the usages of metafictional experimentations in contemporary comic books.

Key-words: Metafiction, comicbooks, comic strip, Animal Man, Grant Morrison, Bungalopolis, Jean-Paul Eid, image/text, play within play, fourth wall, self representation, literature, theater.

## REMERCIEMENTS

Pour ma femme Marie-Eve Brouard qui, après m'avoir demandé de faire la liste de mes rêves, s'est dévouée à les rendre réalité. C'est clairement avec son aide et son amour incalculable que je me retrouve ici maintenant.

Ma famille; ma mère Danièle Berthiaume, mon père Michel Sigouin, ma sœur Marie-Josée et mes frères Martin, Pascal et Kosta, mes enfants Jadzia et Gustav. Je ne serai jamais capable de correctement exprimer combien je tiens à vous.

Gabriel Tremblay-Gaudette pour son partage, son aide, ses commentaires et son encouragement continu et tout ce qu'il a fait pour que je me sente enfin assez confiant pour écrire sur la bande dessinée; Francis Ouellette qui m'oblige à penser au-delà des frontières conventionnelles et donc de me surpasser continuellement : Michel Viau, le Panthéon vivant de la BDQ; Geneviève Hamel pour ne m'avoir jamais laissé fléchir; Édith Charbonneau qui a rendu la finale impossible possible et Grigori Turgeon qui m'a fait comprendre des trucs sur moi-même qui ont été instrumentaux à l'accomplissement de ce qui suit.

Merci à la chaire de recherche Vidéo Millenium qui m'a permis de rédiger ceci en toute sécurité financière.

J'aimerais expressément remercier mon directeur Patrick Leroux de m'avoir guidé tout au long de ce périple et qui, de par son enthousiasme, son érudition et sa curiosité, a permis de rendre possible ce travail de décloisonnement théorique. Je me sens privilégié d'avoir été sous la direction d'un chercheur de sa trempe et j'espère pouvoir continuer à explorer les pistes qu'il m'a fait découvrir durant les années à venir. J'aimerais aussi remercier le jury Bertrand Gervais, Françoise Naudillon et Sylvain David qui ont énormément contribué à la qualité de ce mémoire.

Enfin, merci à tout le programme de littératures francophones et résonances médiatiques et au *Rupert Mundys Revival* de m'avoir permis de prendre une pause de rédaction pour *canner* des balles dans le parc Laurier.

## Table des matières

Liste des figures	.....	vii
Introduction	.....	1
Chapitre 1	Cessez de lire lorsque le récit vous adresse la parole.....	8
1.1	Définitions de procédés métatextuels littéraires.....	8
1.2	La mise en abyme.....	10
1.3	Le <i>cross-over</i> .....	13
1.4	L'autoréflexivité et la métalepse.....	18
1.5	Intrusion auctoriale et autofiction.....	22
1.6	Définitions de procédés métatextuels théâtraux.....	25
Chapitre 2	La case dans la page dans le livre : l'approche formelle d'une analyse de BD.....	36
2.1	Observation des aptitudes de la bande dessinée pour l'illustration de la métafiction.....	36
2.2	La case.....	37
2.3	La gouttière.....	50
2.4	La planche.....	55
Chapitre 3	Quand l'histoire avale son auteur : réflexions sur <i>Animal Man</i> .....	65
3.1	Les problématiques liées à la continuité en <i>comicbook</i> .....	65
3.2	La fable d' <i>Animal Man</i> .....	68
3.3	Entre l'autofiction et le métarécit : comment <i>Animal Man</i> changea la vie de l'auteur.....	72
3.4	<i>It's not easy being fictional</i> , le paradoxe de Psycho Pirate.....	82
3.5	Regardez votre livre dans les yeux.....	86
Chapitre 4	Le récit en cubes, construction métafictionnelle autour du <i>strip</i>	96
3.1	Introduction au <i>strip</i> .....	96
3.2	Analyse de procédés métadiscursifs dans <i>Bungalopolis</i> .....	98
3.3	<i>Des tondeuses et des hommes</i> .....	102
3.4	<i>Le Fond du Trou</i> .....	109
Conclusion	.....	119
Bibliographie	.....	123

## LISTE DES FIGURES

Figures	Page
1.1 David Turgeon (2009), <i>Histoire absolument impubliable</i> , Colosse, page 32, cases 1, 2, 3.....	12
1.2 Albéric Bourgeois, René-Charles Béliveau (1904), « La Sainte-Catherine chez Mam'zelle Sophronie », <i>La Patrie</i> .....	16
1.3 Brad Metzger, Rags Morales (2007), <i>Identity Crisis #1</i> , DC comics, Page 5, case 5.....	19
1.4 Nicolas de Crécy (1994), <i>Le Bibendum Céleste</i> , Humanoïdes associés, tome 1, page 3, case 2.....	20
1.5 Gotlib (2003), <i>Rubrique-à-Brac</i> , Tome 3, Dargaud, page 16.....	21
1.6 Keith Giffen (1985), <i>Ambush Bug #2</i> , DC comics, page 15, DC comics.....	22
1.7 John Byrne (1989), Couverture de <i>Sensational She-Hulk #1</i> , Marvel comics	27
1.8 Stuart Immonen (2010), Couverture de <i>New Avengers #6</i> , Marvel comics...	28
1.9 Terry Austin (1981), Couverture <i>Uncanny X-Men #142</i> , Marvel comics.....	29
1.10 John Byrne (1982), Couverture de <i>Fantastic Four #238</i> , Marvel comics.....	30
1.11 Gabriel Bâ (2008), Couverture d' <i>Umbrella Academy : Dallas #4</i> .....	31
1.12 Fabrice Naud (2002), <i>Journal (4) les riches heures</i> , Ego comme X, page 58, case 4.....	32
1.13 Fred (1978), <i>Philémon Avant la lettre</i> , Dargaud, page 20.....	35
2.1 Keith Giffen (1985), <i>Ambush Bug #2</i> , DC comics, page 6.....	38
2.2 Sir Widsor McKay (1904), « Little Sammy Sneeze », <i>New York Herald</i> .....	43
2.3 Gary Frank, Image promotionnelle pour <i>Hulk</i> .....	44
2.4 F'murr (1991), <i>Le génie des Alpagnes : Comme des bêtes</i> , Dargaud, page 1-2	46
2.5 Mark Newgarden (2005), <i>Love's Savage Fury</i> , page 5.....	47
2.6 Gotlib (2003), <i>Rubrique-à-brac</i> , Dargaud, Tome 3 page 34.....	48
2.7 Gustav Verbreek (1903), « The Mermaid and the Floating Mine », <i>New York Herald</i> .....	49
2.8 Grant Morrison, Chas Truog (1990), <i>Animal Man: Deus Ex Machina</i> , DC comics, page 163.....	53
2.9 Leif Tande (2005), <i>Morlac</i> , La pastèque, page 51.....	54
2.10 Photo d'une case de <i>Philémon</i> de Fred.....	57
2.11 Hergé (1960), <i>Les Aventures de Tintin: Tintin au Tibet</i> , Casterman, page 3..	58
2.12 Alan Moore, JH Williams 3 (2006), <i>Promethea</i> , New York, Dc comics, numéro 15, pages 8-9.....	60
3.1 Brian Bolland (1990), Couverture d' <i>Animal Man #2</i> , DC comics.....	70
3.2 Grant Morrison, Chas Truog (1990), <i>Animal Man: Deus Ex Machina</i> , DC comics, page 212.....	73
3.4 Brian Bolland (1990), Couverture d' <i>Animal Man #24</i> , DC comics.....	85
3.5 Grant Morrison, Chas Truong, <i>Animal Man</i> , Vol.1, DC comics Numéro 19, page 11.....	87
3.6 Fred (1978), <i>Philémon, Avant la lettre</i> , Dargaud, page 28.....	88
3.7 Fred (1978), <i>Philémon, Avant la lettre</i> , Dargaud, page 29.....	88

3.8	John Byrne (1989), <i>Sensational She-Hulk</i> , Marvel comics, page 7, case 2..	89
3.9	Jeff Lemire, Travel Foreman (2012), <i>Animal Man vol.3 #9</i> , DC comics, page 2, case 5.....	94
4.1	Jean-Paul Eid (2011), <i>Le Fond du Trou</i> , La Pastèque, page 46.....	100
4.2	Grant Morrison, Chas Truog (1990), <i>Animal Man: Deus Ex Machina</i> , DC comics, page 152.....	101
4.3	Jean-Paul Eid (2008), 2 <sup>em</sup> de couverture de <i>Des Tondeuses et des Hommes</i> , La Pastèque.....	103
4.4	Jean-Paul Eid (2008), <i>Des Tondeuses et des Hommes</i> , La Pastèque, page 7, case 2.....	104
4.5	Fred (1973), <i>Le Fond de l'air est froid</i> , Dargaud, page 41-42.....	106
4.6	Albéric Bourgeois (1904), <i>Timothée</i> , La patrie.....	107
4.7	Jean-Paul Eid (2011), Couverture de <i>Le Fond du Trou</i> , La Pastèque.....	112
4.8	Jean-Paul Eid (2011), <i>Le Fond du Trou</i> , La Pastèque, page 21, case 2.....	114
4.9	Jean-Paul Eid (2008), <i>Des Tondeuses et des hommes</i> , La Pastèque, page 45, case 7.....	116



« [...] contrairement aux craintes constamment manifestées par les structuralistes, personne, passé l'âge de six ans, ne court sérieusement le risque de croire qu'une fiction est vraie.<sup>1</sup> »

-Harry Morgan

## Introduction

Pour un si jeune art, nul ne sait quand la bande dessinée est véritablement tombée dans la modernité. Michel Foucault, dans *Les mots et les choses*, affirme que la modernité en littérature est annoncée avec l'arrivée du roman *El Ingenioso Hidalgo Don Quixote de la Mancha* de Cervantes. Rachel Lynn Schmidt, dans son œuvre *Forms of Modernity: Don Quixote and Modern Theories of the Novel*, explore cette affirmation en théorisant sur les aspects du roman qui le rendent moderne. L'un des aspects retenus, celui qui m'intéresse plus précisément, concerne la transgression de la distinction entre la réalité et la fiction dans l'œuvre. Cette frontière, celle qui suspend temporairement le lecteur dans une incertitude face à l'œuvre qu'il lit, devient alors source de fascination. Cette incertitude face aux frontières et la portée du récit est ce que l'on appelle métafiction. La bande dessinée a longtemps été le sujet d'expérimentations entre la réalité et la fiction par l'usage de la métafiction. Le mémoire qui suit se donne comme projet d'explorer les formes de métafiction et de voir comment la bande dessinée s'est appropriée cette technique pour en faire quelque chose de distinct, quelque chose d'unique en Art.

On nomme métafiction les procédés fictionnels qui mettent en évidence les mécanismes de leur propre récit. Ces techniques servent à brouiller les lignes entre la réalité et la fiction dans l'œuvre. Mais bien que la métafiction soit un procédé bien documenté en

---

<sup>1</sup> Harry Morgan, *Principes des littératures dessinées*, Paris, Éditions de l'an 2, collection « Essais », 2003, page 11.

littérature, il n'en va pas de même pour les manifestations de métafiction en bande dessinée, un art narratif où ce procédé n'a pris racine que depuis les 40 dernières années.

J'étudierai deux œuvres de bande dessinée, la série *Animal Man* de l'Écossais Grant Morrison<sup>2</sup> et les œuvres qui constituent l'univers de *Bungalopolis* du bédéiste québécois Jean-Paul Eid. De cette manière je pourrai observer les différentes métafictions non seulement dans l'approche artistique et générique des deux œuvres, mais aussi dans les contextes culturels respectifs des deux auteurs de bande dessinée. Je tenterai donc de déterminer comment ces deux formes de bande dessinée se présentent comme étant uniques et aussi de voir comment les particularités narratives de chacun des formats amplifient ou altèrent la teneur métafictionnelle des œuvres.

J'aborderai d'abord les expérimentations de Morrison et Eid en métarécit dans le domaine de la bande dessinée, après une introduction de la nomenclature utilisée pour l'analyse des ouvrages. Je voudrais d'abord principalement définir les distinctions entre *comic book* et *comicbook*, ainsi qu'entre bande dessinée et Bédé. J'utiliserai ici le terme *comicbook* conformément à l'usage qu'en fait Bongco qui écrit que, « la bande dessinée se compare aux autres formes de narration romanesques où sont mesurées à l'inverse des valeurs prédéfinies que nous retrouvons en littérature <sup>3</sup>». De plus, l'expression conserve sa connotation humoristique tel que l'adverbe *comic* le suggère. Concernant cette nomenclature, Rubenstein ajoute « L'expression même *comic book*, en anglais, nous

---

<sup>2</sup> La fable d'*Animal Man* comporte plusieurs auteurs, je m'attarderai uniquement au récit de Grant Morrison.

<sup>3</sup> (Ma traduction, l'original se lit comme suit: « comicbooks are measured against the narratives and characterisations found in the novel or are measured against a set of cultural values derived from literature. »), Mila Bongco, *Reading Comics: Language, Culture, and the Concept of the Superhero in Comic Books*, New York, Garland Publishing, 2000, p. 25.

incite à en rire. Le terme *historietas* (petites histoires en espagnol) évoque pratiquement une excuse sous-jacente.<sup>4</sup> » Il en est de même avec l'expression « bande dessinée» (ou même « littérature dessinée» de Morgan) laquelle évoque davantage les œuvres à caractère artistique qui s'oppose au terme bédé qui, lui, définit plus communément les œuvres enfantines<sup>5</sup>.

Ce travail ne s'attardera pas à faire l'apologie du genre puisque celui-ci n'a plus à être justifié comme objet légitime d'étude. Il est aussi important de souligner que cette recherche n'a fait que mettre en évidence le fossé qui existe entre la théorie littéraire et la bande dessinée. J'ai senti émerger chez moi, au cours de l'élaboration de cette recherche, un inconfort quant aux limites du calque des modèles d'analyses littéraires sur le domaine de la bande dessinée. Dans trop de situations, à mon avis, nous nous retrouvons à court d'expressions pour décrire des dynamiques fondamentales en bande dessinée notamment en ce qui concerne l'usage du texte et de l'image. Le rapport texte/image fait défaut lorsqu'il n'y a pas de texte, seulement des images et un récit dramatique. De plus, trop peu d'ouvrages sur la bande dessinée abordent la question de la disposition plastique de l'œuvre. Pour cette raison, la recherche qui suit puisera dans l'analyse et l'écriture de la représentation théâtrale composée d'une dynamique texte/image. La bande dessinée partage aussi une autre similitude avec le théâtre, car elle comporte aussi des tandems créatifs (auteur/metteur en scène) comme la bande dessinée

---

<sup>4</sup> (Ma traduction, l'original se lit comme suit : « The very phrase comic book, in English, asks us to laugh at them, and the Spanish word *historietas* (literally, "little stories") almost apologizes for the genre. ), Anne Rubenstein, *Bad Language, Naked Ladies and Other Threats to the Nation : A Political History of Comic Book in Mexico*, Durham, Duke University Press, 1998, p. 7.

<sup>5</sup> « Voilà encore une nuance qui va être rendue impossible par le microcosme qui a bien compris que « Bande Dessinée » disposait d'une perception extérieure un peu moins catastrophique que "BD." », MENU, Jean-Christophe, *Plates-Bandes*, Paris, L'Association, collection « Éprouvette », 2005. p. 75.

l'exige parfois (scénariste/illustrateur) tous deux manifestement engagés dans une adresse au public ou au lecteur qui renvoie constamment à une prise de conscience de l'acte de lecture d'un récit qui se construit en temps réel.

Pour le théâtre, c'est chez Brecht, en particulier dans son *Petit Organon pour le théâtre*, que se retrouve la synthèse de sa pensée concernant procédé de distanciation. Ce procédé, maintes et maintes fois repris en bande dessinée, vise à continuellement rappeler aux auditeurs la nature fictive du simulacre dont ils sont témoins. Certains créateurs vont même jusqu'à recréer le simulacre du théâtre, concevant le récit bédéesque comme un théâtre illustré à la manière de ce que David Malki fait avec son *Beards of our Forefathers*, par exemple. C'est dans ces occasions particulières que je vois la profonde influence du théâtre en bande dessinée.

En théorie de la bande dessinée, je ferai alors souvent référence à *Reading Comics : Language, Culture, and the Concept of the Superhero in Comic Books* de Mila Bongco. L'objectif de l'étude menée par Bongco est d'observer les récurrences esthétiques retrouvées en *comicbook* superhéroïque afin de les analyser selon une perspective d'études culturelles. Bongco explique que la mise en commun graphique et diégétique de la case de bande dessinée fonctionne comme une unité de temps concomitante et que c'est en jouant avec la disposition de ces unités que l'auteur donne un sens métafictionnel à son œuvre. L'agencement des cases, la largeur des gouttières, la force du trait sont tous des éléments qui affectent la lecture qu'on fait du récit; régissent aussi la logique interne du texte. La réflexion de Bongco souligne l'importance de la notion de subjectivité de la lecture de bande dessinée et analyse ensuite les interactions possibles entre deux cases.

La réflexion de Bongco me servira à cerner les mécanismes narratologiques de la bande dessinée qui sont propices à l'émergence d'un métarécit.

Les recherches sur le *comic strip* de Thomas constituent un autre référent théorique incontournable pour la métafiction en bande dessinée. Instigateur du terme *metacomics*, Inge commence par faire un historique des occurrences de métafiction en *comic strips* états-uniens. L'auteur aborde plusieurs thèmes dignes d'intérêt, notamment le temps de la bande dessinée<sup>6</sup>, la notion d'un monde autonome au *comic strip* et la référence intratextuelle entre les *strips* (apparition d'un personnage d'un autre récit, renvoi à un *punch line* classique de la bande dessinée). Cet ouvrage me servira de référence pour analyser la métatextualité dans l'œuvre *Bungalopolis*. Inge illustre aussi la métafiction comme étant un procédé mature et sophistiqué servant à démontrer un désir d'inscription littéraire de la part de l'auteur. Il tente alors, lui aussi, de légitimer la littérature illustrée en relatant les mérites de multiples possibilités narratives du genre. Inge explique que, puisque les *comic strips* (et par conséquent les *comicbooks*) ne sont dotés d'une fin concluante que lorsqu'ils sont achevés d'imprimer, la notion de temps et d'espace entre chaque fascicule n'est pas la même, et que ceci incite à l'expérimentation.

En théorie littéraire, les œuvres de Vincent Colonna, *Autofictions et autres mythomanies littéraires* et *Metafiction: The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction* de Patricia Waugh me serviront de cadre théorique. Colonna définit parfaitement bien les procédés d'autofiction spéculaire, de métalepse, de pirandellisme, de biblioclastie et de mise en

---

<sup>6</sup> Concept de Scott McCloud, visant à élaborer une théorie sur le temps entre les cases, entre les bulles et entre les pages d'une même bande dessinée.

abyrne que j'utiliserai pour analyser *Animal Man* et *Bungalopolis*. Colonna illustre bien les procédés d'autofiction de la littérature classique qu'on voit réappropriés par la culture du *comicbook*. En forçant le lecteur à prendre en considération l'acte de création implicite d'une œuvre, la métafiction permet aussi de porter un regard sur le langage et le potentiel créatif du médium.

Afin de mesurer la pertinence et les incidences d'autofiction dans *Animal Man*, je me fierai à *Grant Morrison : The Early Years* de Timothy Callahan. Une des rares œuvres biographiques sur l'auteur, *The Early Years* comprend aussi une critique intéressante d'*Animal Man*. Nous apprenons que Morrison a toujours écrit en lien avec sa vie émotive<sup>7</sup> ce qui aide à expliquer l'inclusion auctoriale et l'autofiction dans l'histoire. Ce livre me permettra d'observer les interactions entre le Morrison biographique et le Morrison métafictionnel, c'est-à-dire comment l'auteur use de biographèmes et les intègre à la fiction.

Le phare théorique que représente *Figures III* de Gérard Genette illuminera aussi ma démarche. La notion même de narratologie, la recherche de l'actant d'énonciation et la notion de métalepse seront à la base même de ma recherche en métafiction. Ajoutons à cela le troisième type de récit métadiégétique que Genette décrit comme étant : « l'acte de narration lui-même qui remplit une fonction dans la diégèse<sup>8</sup> ». Je me servirai de ceci pour expliquer la présence de métarécit, d'autoréflexivité et d'inclusion auctoriale. *Le*

---

<sup>7</sup> *Animal Man*, une épopée qu'il écrit après la mort de son chat, lui a servi d'échappatoire à la douleur de ce décès : durant son écriture, il devint végétarien et activiste pour PETA.

<sup>8</sup> Gérard Genette, *Figure III*, Paris, Seuil, collection « Poétique », 1972, p. 243.

*Récit spéculaire : essai sur la mise en abyme*, sera aussi utile puisque la mise en abyme est omniprésente dans les œuvres. J'étudierai alors les trois étapes de mise en abyme telles que théorisées par Dällenbach soit la « présentification », la mise en évidence de la production ou la manifestation du contexte qui conditionne cette production.

J'espère que ce qui suivra servira de nouvelle perspective sur l'étude de la bande dessinée en plus de porter un regard élargi sur l'enjeu des adaptations des procédés littéraires lorsqu'ils sont transposés au domaine de la bande dessinée. Ce questionnement devient de plus en plus important, car la bande dessinée est de plus en plus sujet d'analyses académiques. La parution de thèses de doctorat telle « *Le métacomic: la réflexivité dans le comic book de superhéros contemporain* » par Camille Baurin de l'Université de Poitiers ouvre les perspectives à de nouvelles analyses de corpus en plus de souligner la nécessité d'un langage précis. De plus, les chercheurs dans le domaine de la bande dessinée ont aussi développé un intérêt pour Grant Morrison au cours de la dernière année avec la création de colloques tels *MorrisonCon* tenu cette année à Las Vegas ainsi que *Grant Morrison and the Superhero renaissance* à Dublin qui sont venus décloisonner la théorie de la bande dessinée pour parler d'objets variés et uniques. Au cours des dernières années, le Québec s'est inscrit dans cette mouvance internationale qui valorise et encourage la recherche savante en bande dessinée par un nombre croissant de colloques, de mémoires et de thèses portant sur le neuvième art. Ce mémoire sera ma contribution à une réflexion par l'analyse croisée de deux œuvres, deux univers et deux sensibilités distinctes qui se rejoignent néanmoins dans le geste de l'autoréflexivité métanarrative.

*Comics are the battlefield that great issues are battled on.*

-Art Spiegelman<sup>9</sup>

### **1.1 Cessez de lire lorsque le récit vous adresse la parole**

### **1.2 Définitions des procédés métatextuels littéraires**

La métafiction est un procédé qui fait ressortir par soi-même une réflexion sur sa propre nature. Patricia Waugh définit la métafiction comme étant : « une épithète donnée à une forme d'écriture autoréflexive qui souligne systématiquement son statut de création fictive afin de brouiller les lignes entre la réalité et la fiction<sup>10</sup> ». Au-delà de la fiction documentarisée, et bien au-delà de l'ambition « authentifiante » du réalisme, la métafiction accède à notre réalité non pas par imitation du réel, mais bien plus en se positionnant au-delà du réel littéraire pour sortir du cadre de la page, et donner l'impression d'accéder à notre réalité. Une bonne métafiction a le pouvoir de nous faire douter du vrai : est-ce le livre qui vit en nous ou nous qui vivons dans un livre? Le métarécit apostrophe souvent le récepteur/lecteur et crée le rapport que Dällebach nomme auteur et lecteur implicites. Quand l'œuvre s'affiche comme *méta* (mot grec, qui signifie au-delà) le texte se scinde en deux (ou plus), une partie existant sur le fond narratif et l'autre opérant au-delà de cette diégèse. Cette séparation rappelle la fonction décrite par Waugh dans *Metafiction : The Theory and Practise of Self-Conscious Fiction*, celle de rappel de la nature intrinsèquement fictive du texte. Ces entités implicites qui existent telles des doubles intradiégétiques, ce sont des projections de nous à l'intérieur de l'œuvre. Lire un récit métafictionnel présuppose l'existence d'un lecteur en puissance qui

---

<sup>9</sup> <http://www.welovedc.com/2009/05/06/art-spiegelman-comics-from-mickey-mouse-to-manga/>

<sup>10</sup> (Ma traduction, l'original se lit comme suit : « Metafiction is a term given to fictional writing which self-consciously and systematically draws attention to its status as an artifact in order to pose questions about the relationship between fiction and reality»). Patricia Waugh, *Metafiction : The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*, London, Routledge, 1984, p. 2



lit les déboires d'un lecteur qui, lui, lit les aventures d'un personnage, car chaque instance *méta* retrouvée dans le texte ajoute une strate de lecture et de sens au texte se complexifiant exponentiellement. Ce récit emboîté opère sur un axe de haut vers le bas (auteur qui plonge dans la diégèse) ou, dans le cas inverse, d'un texte métafictionnel avec un protagoniste qui prend soudainement conscience d'être un personnage lu par un auteur en puissance, du bas vers le haut (personnage qui émerge de la fiction). Cet axe est donc l'objet visé du projet proposé par Dällenbach : « [...] atteindre à un inventaire de virtualités, ébaucher, en même temps qu'un lexique, une grammaire de notre forme<sup>11</sup> » auquel j'ajouterai un volet analytique nécessaire entre la recherche historiographique du métarécit et l'évolution diachronique du procédé. L'objectif de cette recherche ne sera donc pas de construire un inventaire exhaustif des manifestations de la métafiction, mais plutôt de cerner la logique esthétique de la métafiction en bande dessinée. Mon analyse portera sur les manières dont le métarécit se manifeste et en quoi les codes de la dialectique texte/image forment de nouvelles opportunités de métafiction littéraire.

Car voici qu'en bande dessinée l'élaboration d'un métarécit se lit non seulement par rapport à ses codes bédéistiques, mais aussi selon les traditions littéraires et picturales. Le métarécit en bande dessinée peut alors se manifester à travers le texte, à travers l'image ou même dans un jeu de tension entre le texte et l'image. Je crois donc que la puissance métatextuelle se retrouve ici décuplée, en plus d'être libre de permettre aux auteurs d'innover de nouvelles techniques, notamment le jeu avec la case, et d'autres exemples que nous verrons plus loin dans la présente étude.

---

<sup>11</sup> Lucien Dällenbach, *Le récit spéculaire : Essai sur la mise en abyme*, Paris, Éditions du Seuil, collection « Poétique », 1977, p. 10.

J'observerai donc les différences du code métatextuel émanant du *comicbook* superhéroïque et du *comic strip* ludique, me permettant ainsi de constater les innovations faites dans chacun de ces domaines distincts et les tendances en métafiction pour chacun des genres donnés. Pour ce faire, je vais porter un regard plus précis sur les formes que prennent le métarécit.

## 1.2 La mise en abyme

Genette, dans *Figures III* (1972), utilise le terme *intradiegétique* lorsqu'il fait référence au récit du protagoniste (intra pour *à l'intérieur de* et diégèse qu'il décrit comme étant : « l'univers spatio-temporel désigné par le récit<sup>12</sup> »). Ensuite, un récit peut aussi inclure une narration extradiegétique. Celle-ci se manifeste plus souvent comme la narration de l'auteur (omnisciente ou non) qui vient commenter sur l'œuvre. Le rapport entre les textes devient une caractéristique importante dans l'œuvre métafictionnelle, notamment le rapport intertextuel qui se définit comme l'interaction entre deux ou plusieurs textes et le rapport extratextuel qui, lui, est une interaction entre les textes de l'auteur avec ceux des autres.

Ces niveaux de diégèse me donnent les outils conceptuels pour définir ce que l'on nomme la mise en abyme. Ce procédé est défini par Vincent Colonna comme une posture qui permet :

[...] non-plus à réfléchir l'existence de l'auteur dans le texte, mais à enchâsser un texte dans le texte : la même œuvre se dupliquant elle-même (*Paludes* de Gide) ; la même œuvre se dupliquant *n* fois, pour donner l'illusion d'une réflexion à l'infini comme dans l'image de la Vache qui rit (*Contrepoint* de Huxley); ou encore, l'œuvre première emboîtant une

---

<sup>12</sup> Gérard Genette, *Figure III*, Paris, Éditions du Seuil, collection « Poétique », 1972, p. 280.

œuvre différente, mais assez parente pour produire un troublant effet d'écho (*Hamlet* de Shakespeare).<sup>13</sup>

Je remarque l'usage abondant de la mise en abyme dans le récit métafictionnel. Ce procédé de structure narratif apparaît comme une impression de réflexion sur l'œuvre ou, simplement : « ... tout miroir interne réfléchissant l'ensemble du récit par reduplication simple, répétée ou spécieuse<sup>14</sup> ». Puisque la mise en abyme est omniprésente dans les œuvres à l'étude, je présenterai les trois types de mise en abyme énonciative tels que définis par Dällenbach dans *Récit spéculaire* (1977) la « présentification », la mise en évidence de la production ou la manifestation du contexte qui conditionne cette production. Concernant la mise en abyme, Thomas Inge ajoute qu'il existe aussi celles « qui reflètent les conventions techniques du *comic strip* de manière humoristique. Ceci inclut aussi les matériaux de production tels le crayon, le stylo, l'encre et le papier en plus des bordures et l'agencement des phylactères<sup>15</sup> » dessinées en premier plan dans le cadre même de la bande dessinée.

Les aspirations ludiques du *comicbook* et du *daily funny*<sup>16</sup> sont sans doute responsables de l'instauration rapide de la mise en abyme comme technique prépondérante en bande dessinée. En plus de l'obligation de production ininterrompue et rapide des épisodes, le jeu avec la lecture sert d'excellent vecteur comique pour signifier une forme de communication entre le créateur et le lecteur assidu. C'est souvent lors d'instances de créativité forcée par les contraintes, soit temporelles ou matérielles, que nous retrouvons

---

<sup>13</sup> Vincent Colonna, *Autofictions et autres mythomanies littéraires*, Auch, Tristram, 2004, p. 131.

<sup>14</sup> *Ibid.*, p. 52.

<sup>15</sup> (Ma traduction, l'original se lit comme suit: « those which reflect on and use as a source of humor the technical conventions of the comic strip – the materials of production, such as pencils, pens, ink, and paper; the borders of panels and the placement of dialogue balloons»), Thomas Inge, *Anything can happen in a comic strip: Centennial reflections on an American art form*, Ohio, Ohio State University Libraries, 1995, p. 14.

<sup>16</sup> Appellation que l'on donne aux bandes dessinées qui apparaissaient dans les journaux.

les exemples en *strip* les plus mémorables. Comme l'extrait suivant, qui présente un exemple fort intéressant de mise en évidence de la production tiré de l'*Histoire absolument impubliable* (2009) de David Turgeon :



Figure 1.1, David Turgeon, *Histoire absolument impubliable* (2009)

Il est intéressant de constater comment le personnage se rend compte de la manière dont les détails de son illustration ont changé d'un paradigme manuscrit à celui généré par ordinateur. David Turgeon mise donc sur un efficace métatexte, car non seulement le personnage montre une conscience d'être lui-même habitant d'un monde illustré, mais il indique que l'illustration même varie d'un outil à l'autre. L'auteur se permet un ajout ludique en indiquant clairement que le personnage vient de basculer dans ce que l'affiche extradiégétique dans la case avoisinante indique être « le pays de l'ordinateur ». Ces indications sont à la fois un rappel aux règles existantes dans le récit, telles que « Tous les dessins sont faits à l'ordinateur dans le pays de l'ordinateur », mais il sert aussi d'appareil de distanciation brechtienne auquel je reviendrai plus tard dans ce chapitre.

L'idée de distanciation narrative de Genette dans *Figure III* devient un concept fondamental lors de la discussion de la mise en abyme et de la bande dessinée métafictionnelle en général. Cette modélisation permet une lecture du *comicbook* comme un genre étant issu de la *diégésis* (œuvre construite par un auteur qui « parle en son nom sans chercher à nous faire à croire que c'est un autre que lui qui parle<sup>17</sup>»). La pensée aristotélicienne nous a montré qu'à l'opposé de la *mimésis* qui tend vers une réduction de la distance émotive entre le narrateur et le récit, la *diégésis* permet un grand espace narratologique entre l'auteur et le récit, suffisamment pour entretenir un rapport réflexif soutenu dans l'œuvre. J'aimerais évoquer un exemple tiré de la série *The Flash* pour expliquer comment la *diégésis* encourage l'usage de la métafiction.

### 1.3 Le *cross-over*

*Showcase #4*, reconnu comme étant le numéro annonciateur de l'âge d'argent des *comicbooks*<sup>18</sup> met en scène un détective légiste du nom de Barry Allen qui, lors d'un accident impliquant la foudre, se voit mystérieusement doté du pouvoir de «supervitesse». Afin d'émuler son idole, un personnage fictif du nom de «*The Flash*» provenant des pages de son *comicbook* préféré, Barry Allen décide lui aussi de s'approprier le nom de *The Flash* pour vaincre le crime qui s'abat sur *Central City*. Cette imitation de la vie intradiégétique annonce une époque bien importante pour l'univers de *DC Comics* : un âge où les superhéros prennent connaissance de leur statut fictionnel. Ces occurrences scénaristiques se retrouvent fortement inspirés par les moments de révélation typiques à la dramaturgie antique. La fable du *Flash* et sa

---

<sup>17</sup> Gérard Genette, *Figure III*, Paris, Éditions du Seuil, collection « Poétique », 1972, p. 184.

<sup>18</sup> Approximativement de 1956 à circa 1970.

continuité<sup>19</sup> se verront encore plus compliquées lors d'aventures subséquentes dans lesquelles il voyagera à une vitesse si élevée qu'il sera projeté dans la dimension voisine, une autre diégèse où se déroulent les aventures du *Flash* qui l'ont initialement inspiré. Barry Allen aura donc à expliquer à Jay Garrick (*The Flash* de l'univers d'*Earth 2*<sup>20</sup>) en quoi, dans sa réalité, cet individu est un personnage fictif qui sert à inspirer les enfants dans les cours d'école. Non seulement *The Flash* deviendra-t-il conscient de sa pérennité fictionnelle, mais aussi de sa nature même comme fiction au service du lecteur.

Cette transgression des univers internes de la diégèse me ramène donc à ce qu'Inge mentionnait par rapport au métarécit en bande dessinée : « Les *metacomics* peuvent être subdivisés en plusieurs catégories, la plus saillante étant le *cross-over* : l'apparition d'un personnage dans le *strip* d'un autre.<sup>21</sup> »

Le *cross-over* est un terme souvent associé aux *comicbooks*, mais qui est aussi un procédé littéraire préconisé par Mordecai Richler, William Faulkner et Kurt Vonnegut Jr.. Le *cross-over* est une situation dans laquelle deux personnages (ou plus) provenant de différents récits se rencontrent le temps d'une aventure intradiégétique. Cette rencontre, souvent fortuite, signale la cohabitation dans un même univers de plusieurs personnages provenant de récits et d'univers différents. Je qualifie ce type de *cross-over* d'intratextuel, car il met en scène les créations d'un seul auteur. L'avènement de cette forme de métarécit oblige une lecture extratextuelle des œuvres, car la cohésion de l'univers

---

<sup>19</sup> Terme utilisé pour décrire l'entièreté de la diégèse du personnage.

<sup>20</sup> Monde alternatif intradiégétique dans lequel *Flash* est incarné par le personnage de Jay Garrick.

<sup>21</sup> (Ma traduction, l'original se lit comme suit : « Metacomics may be divided into several categories. The largest is perhaps, the crossover : the appearance of a character from one strip to another ».), Thomas Inge, *Anything can happen in a comic strip: Centennial reflections on an American art form*. Ohio, Mississippi, Ohio State University Libraries, 1995, p. 11.

hétéromorphe est telle qu'un évènement survenu dans un autre récit peut avoir un impact sur le déroulement de l'histoire que nous lisons.

Dans une entrevue accordée à l'auteur de ce mémoire, Michel Viau affirmait que le premier exemple de *cross-over* en bande dessinée au Québec date de 1904 et nous provient du journal *La Patrie* qui publiait une demi-page racontant les aventures de *Mam'zelle Sophronie* et qui mettait en scène un autre personnage populaire de l'époque : Timothée.



Figure 1.2, Albéric Bourgeois, René-Charles Béliveau, « La Sainte-Catherine chez Mam'zelle Sophronie » (1904)

Cet exemple met en scène une autre forme de *cross-over*, l'extratextuel; celui d'une union temporaire entre deux univers littéraires distincts. Cet évènement survient lorsqu'au moins deux personnages, provenant d'univers distincts, se rencontrent le temps d'un récit. Cet évènement a des antécédents romanesques dont *Sherlock Holmes arrives too late* (1894), la série *Riverworld* de Philip Jose Farmer (1971-1983), ou du côté des *comics* : *Superman/Madman : Hullabaloo* (1998), qui unissait les univers de DC et de Droog Tune Comics. Inge ajoute que ces expérimentations narratives peuvent survenir en *comicbook*, car l'univers de ces personnages est malléable. Inge nous explique pourquoi :

Puisque le *strip* existe *in medias res* avec une histoire d'origine et une fin qui se poursuit bien après la fin du récit (ou de la publication), le *crossover* soutient l'idée que le *comic strip* est une œuvre littéraire qui ne contient ni début ni fin. En cela, il est différent de la majorité des récits en littérature Occidentale. La structure traditionnelle du début, milieu et fin qui régit les œuvres de fiction ne s'applique pas au *strip*.<sup>22</sup>

Le cas de l'*Amalgam Age* (1996) est un exercice fort particulier qui ouvre les possibilités du métatexte. Cet exemple, unique en littérature, est le fruit improbable d'une période friande d'expérimentations dans le domaine du *comicbook*. Suite à *DC versus Marvel*<sup>23</sup>(1996), un évènement diégétique aux proportions narratives cosmiques qui présentait un combat intradiégétique entre les propriétés intellectuelles des deux titans de

---

<sup>22</sup> (Ma traduction, l'original se lit comme suit : « Since comic strips begin *in media res* with an assumed history before we meet the characters and a continuing life after the story is over or the title ceases publication, the crossover supports the fact that comic strips are open-ended works without beginning or end, unlike most forms of narrative in Western culture. The artificial conventions of a beginning, a middle, and an end which pertain to most fiction do not apply to the comic strip ». ), Thomas Inge, *Anything can happen in a comic strip: Centennial reflections on an American art form*. Ohio, Mississippi, Ohio State University Libraries, 1995, p. 13.

<sup>23</sup> Récit en quatre parties de la confrontation entre les héros de l'univers de DC et ceux de Marvel. Notamment Superman vs. Thor, Spider-Man vs. Superboy, Wolverine vs. Lobo et Namor the Submariner vs. Aquaman. Les gagnants étaient déterminés par vote populaire.



la publication, le récit de la confrontation s'est bouclé quand les deux compagnies ont accepté de participer à un projet qu'ils nommèrent l'*Amalgam Age of Comics*, un espace-temps dans lequel plusieurs héros des deux éditeurs respectifs se fusionnaient pour former un seul héros hybride. Superman s'est vu fusionné à Captain America pour devenir Super-Soldier, Wolverine et Batman amalgamés ont donné naissance à Dark Claw et le paroxysme du supervilain a été la fusion de Joker, Riddler et Sabertooth ainsi transformés en The Hyena. La fusion des diégèses et des caractéristiques de deux personnages pour former un personnage composite présente un type de métarécit fort unique. Ce singulier exemple métafictionnel se définit non pas uniquement comme intertexte intradiégétique (qui inclut les histoires des personnages individuels), mais également comme une forme extradiégétique (qui prend en considération les diégèses de tous les autres personnages impliqués). *Amalgam Age* se présente donc comme un récit ultradiégétique qui englobe à la fois les univers internes et externes aux récits. Nous sommes donc devant une réflexion sur le genre super héroïque lui-même, soit un *metacomic*.

#### 1.4 L'autoréflexivité et la métalepse

Une autre pratique littéraire du métarécit est l'autoréflexivité. Celle-ci porte sur l'ajout d'informations disponibles par inclusion d'un soliloque<sup>24</sup> dans la diégèse. En bande dessinée, celle-ci se manifeste plus souvent à travers l'utilisation de cette case (de forme rectangulaire et située traditionnellement en haut de la case) que nous nommons souvent vignette, ou récitatif, et qui sert d'ouvroir relatant une narration omnisciente ou un

---

<sup>24</sup> « Discours qu'une personne ou un personnage se tient à soi-même. », Patrice Pavis, *Dictionnaire du théâtre*, Paris, Armand Colin, 2009, p. 332.

monologue intérieur. La cartouche intradiégétique est un espace réservé à la focalisation interne et à l'ajout de détails. Cet espace sera aussi la proie d'expérimentations par les créateurs voulant investir un maximum d'informations (et d'expérimentations) au fil des années. Une des innovations plus récentes apparaîtra dans les pages d'*Identity Crisis* comme une vignette personnalisée. Dans ce volume, chaque texte et vignette sont ornés des couleurs de l'écusson du personnage, offrant donc au lecteur un indice d'où proviennent les pensées comme dans l'exemple suivant (figure 1.3) où nous pouvons voir les pensées de Superman inscrites en jaune et bleu. Il y a donc brouillage entre le mode dialogique et la narration adressée pour construire un mystère provenant des vignettes non identifiées, à la manière du *whodunit*<sup>25</sup>.

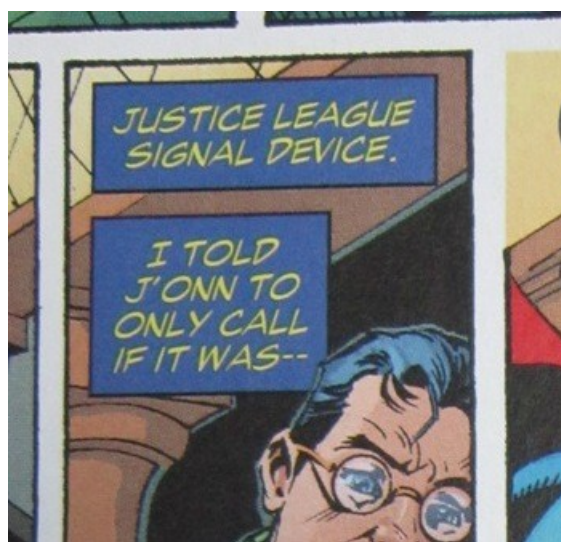


Figure 1.3, Brad Metzger, Rags Morales, *Identity Crisis #1* (2007)

Il arrive que le croisement du mode d'adresse de cet espace par l'auteur cause une inconsistance entre le récit illustré et le récit narré comme c'est le cas dans *Identity Crisis* qui servira comme amplificateur à l'intrigue policière du récit. Cette pratique, semblable à

---

<sup>25</sup> Récit d'intrigue qui a comme moteur principal la question : « Qui l'a fait? » donc *whodunit*?

la métalepse (« transgression de la frontière ontologique entre le monde réel et le monde raconté, l'activité historique de narrer et le produit fictif de cette activité <sup>26</sup> »), forme le chevauchement de deux diégèses pour former un seul récit. Il arrive aussi que la vignette de dialogue intérieur représente les pensées de l'auteur lorsqu'il imagine le récit qui se déroule ou, comme dans le cas échéant, représente un décalage entre la narration et la description.



Figure 1.4, Nicolas de Crécy, *Le Bibendum Céleste* (1994)

Il n'est pas rare que la métalepse serve à combler des lacunes narratives ou esthétiques engendrées par un manque de moyen. Cette apparition, souvent textuelle, vient renchérir l'effet des conditions de production sur l'œuvre. Ci-haut à la figure 1.4, le narrateur de *Bibendum Céleste* décrit non pas le lieu illustré, mais plutôt la vue qui surplombe le narrateur lors de son monologue. Dans ce cas-ci, la métalepse projette le lecteur dans une quête de sens qui ne sera complétée qu'à la fin du premier volume. Cette technique de distanciation entre ce qui est dit et ce qui est montré intercepte l'identification du narrateur pour un temps indéterminé jusqu'à ce que l'auteur décide de révéler la source de ce glissement de la narration. Peeters ajoute que cette énigme est une partie prenante de

<sup>26</sup> Lucien Dällenbach, *Op. cit.*, p. 127.

l'art de la bande dessinée : « l'un des traits fondamentaux de la case est son aspect fragmentaire ou, si l'on préfère, son incomplétude<sup>27</sup> ». Nous pouvons considérer l'usage précédent comme élémentaire dans le domaine de la métalepse. Quant à ce qui suivra, j'examinerai des cas de métalepse plus amplifiés qui s'associent davantage à la métafiction que ce que nous avons vu dans l'œuvre de De Crécy.

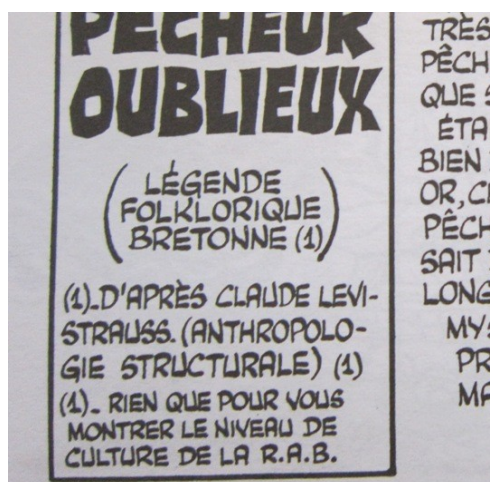


Figure 1.5, Gotlib, *Rubrique-à-Brac*, (2003)

Cet exemple qui provient de Gotlib, un habitué des procédés métareflexifs, s'approche de la note en bas de page ludique, une forme de message laissé par l'auteur pour augmenter la valeur comique de son œuvre, surtout en se jouant des savants exégètes. Malgré sa fonction amusante, cette intrusion est une fabrication fort complexe au niveau narratologique. En l'espace d'une case sont empilés, des commentaires à la fois formels tels que le titre, une note en bas de page suivie de ce que l'on pourrait appeler une précision de bas de page et ensuite un commentaire encore plus informel ajouté par l'auteur lui-même. Le message clairement envoyé par Gotlib se situe à l'extérieur de la

<sup>27</sup> Benoit Peeters, *Lire la bande dessinée*, Paris, Flammarion, collection « Champs arts », 2003, p. 27.

diégèse et il est directement adressé au lecteur. L'auteur met donc en scène la parole d'outre-table-à-dessiner lorsqu'il ajoute ses commentaires éditoriaux. Cette intrusion auctoriale nous rappelle que, bien que nous lisions les aventures d'un tel protagoniste, l'auteur derrière le récit peut toujours se manifester. L'intrusion de ce message caché devient un interstice bien intéressant, une communication privilégiée entre l'auteur et le lecteur.

### 1.5 L'intrusion auctoriale et l'autofiction

Ces simples interstices peuvent graduellement devenir des intrusions auctoriales à part entière. Le message qui apparaît sous les ajouts du narrateur devient un appel de l'auteur dirigé directement au lecteur. Cette intrusion auctoriale tend à se complexifier, surtout lorsque nous incluons, en plus, les commentaires de l'éditeur.



Figure 1.7, Keith Giffen, *Ambush Bug* #2 (1985)

Combinée à la mise en abyme, l'intrusion auctoriale s'avère une technique redoutable où l'éditeur même de l'œuvre vient s'interposer dans l'histoire pour ordonner aux créateurs de faire progresser le récit. Une interruption temporaire de la lecture s'impose, car le lecteur doit décider si c'est l'auteur qui, en prenant la voix de l'éditeur, fait cet ajout au scénario ou si la bande dessinée est parfaitement honnête et qu'il s'agit bel et bien d'une intrusion de l'éditeur qui se serait immiscé dans le scénario en guise d'avertissement.

En plus d'insérer ces paroles, l'auteur peut se mettre en scène comme personnage au sein même du récit à la manière de Gardner Fox (double intradiégétique de l'auteur qui apparaîtra dans les pages de *The Flash*) ou comme véritable démiurge de l'œuvre (d'autres exemples suivront dans le chapitre 2). Cette distinction entre les deux formes d'intrusion auctoriale est bien importante, car les deux positions reflètent une intrusion différente, l'une comportant une rupture du quatrième mur, l'autre pas.

Dans la bande dessinée, l'auteur est souvent interpellé par les personnages eux-mêmes à fournir des réponses concernant une problématique purement intradiégétique. La métafiction permet alors aux personnages de montrer qu'ils sont conscients de l'existence de leur créateur, afin qu'ils puissent à leur tour exiger des réponses sur leur sort. Mieux connue sous le nom de pirandellisme (un hommage au dramaturge Italien), cette intrigue alambiquée consiste à considérer l'auteur comme étant le principal responsable des péripéties. La logique interne du récit métafictionnel *pirandelliste* dicte qu'il serait le seul correctement placé pour offrir la solution ultime aux problèmes qui accablent les personnages. Ces œuvres prennent donc souvent des allures de procès d'intentions, des jugements sévères sur les sévices que vivent les personnages, au nom de l'amusement du lecteur.

L'autofiction s'accomplit quand l'auteur informe le lecteur des conditions de création de son œuvre, alliant donc le récit de vie et celui de l'histoire. Même si cela ne représente pas une autofiction pure, au sens que Doubrovsky, père de l'autofiction, donne au terme, qui demande un véritable émule de l'auteur fonctionnalisé, l'autofiction du comicbook demeure indéniable, car elle présente « un contenu narratif [...] authentiquement fictionnel<sup>28</sup> » servi par un auteur biblioclaste (« écrivains qui creusent la structure du livre<sup>29</sup> »).

En plus de l'autofiction, Colonna définit le récit spéculaire (ou la biographie spéculaire) comme étant une : « posture réfléchissante par laquelle un écrivain s'immisce dans sa fiction pour en proposer un mode de lecture ou pour intégrer sa capacité créatrice à son œuvre<sup>30</sup> ». Cette technique s'apparente elle aussi à ce qu'accomplissent les auteurs avec l'intégration de leurs commentaires personnels tout au long de l'histoire qu'ils tentent d'écrire. Thomas Inge ajoute ceci concernant la métafiction:

Ce que nous appelons autoréflexion ou autoréférentialité est un art dans une tradition bien établie en fiction, en poésie, dans le drame et en peinture. Par exemple, des auteurs comme Cervantès, Henry Fielding, Virginia Woolf, Jorge Luis Borges et Vladimir Nabokov ont produit des œuvres qui commentent de manière habile les conventions et la nature même de la fiction avec des procédés qui nous font suspendre notre croyance dans le monde fictif. Ces auteurs brisent la notion d'objectivité en s'adressant directement à nous, en apparaissant dans leurs propres livres, parodient le travail des autres et nous permettent un regard sur l'Acte de création. Ces œuvres ludiques, nous les nommons métafiction et elles présentent l'idée que chaque grande œuvre est d'abord et avant tout une réflexion de nous-mêmes plutôt qu'une réflexion sur la réalité. Que ce soit le cas ou non, la métafiction nous permet d'entrevoir la mince ligne qui sépare l'artifice de la réalité. Si l'art autoréflexif est vu comme signe de distinction et sophistication, il est intéressant de voir que dès ses tout débuts le *strip* était

---

<sup>28</sup> Gérard Genette, *Fiction et diction*, Paris, Éditions du Seuil, 1991, p. 87.

<sup>29</sup> Lucien Dällenbach, *Op. cit.*, p. 133.

<sup>30</sup> Vincent Collona, *Autofictions et autres mythomanies littéraires*, Auch, Tristram, 2004, p. 55.

un lieu de création dans lequel les créateurs pratiquaient l'autoréflexion afin de souligner aux lecteurs que ce qu'ils lisaient était un leurre.<sup>31</sup>

Cette notion d'artifice, qui est prépondérante dans la métafiction, est manifeste en littérature, mais c'est lors de l'émergence du théâtre marxiste que nous avons vu son utilisation amplifiée jusqu'à devenir un commentaire philosophique sur la catharsis. La suspension de l'incrédulité et la distanciation entre le monde fictif et le monde réel décrit par Inge nous ramènent aux fonctions de démonstration de la nature fictive du récit. Elle empêche donc le lecteur de s'abandonner à l'illusion du récit, le forçant plutôt à continuellement repenser les bases structurelles de l'histoire. C'est pour cela que je poursuivrai mon analyse du côté de la théorie du théâtre, notamment le théâtre de l'expérimentateur allemand Bertolt Brecht.

### **1.6 Définitions des procédés métatextuels théâtraux**

L'analyse de la bande dessinée s'inspire beaucoup de la théorie littéraire pour décrire les procédés narratifs et stylistiques qu'elle met en scène dans ses œuvres. Ce rapprochement théorique sert notamment à décrire tout ce qui est relatif au texte en plus de produire un lexique qui permet l'analyse de l'œuvre. Il me semble que ce rapprochement se révèle

---

<sup>31</sup> (Ma traduction, l'original se lit comme suit: « What has been called self-reflexivity or self-referentiality in art is a well-established tradition in fiction, poetry, drama, and painting. For instance, novelists such as Cervantes, Henry Fielding, Virginia Woolf, Jorge Luis Borges, and Vladimir Nabokov produced works which self-consciously comment on the nature and conventions of fiction through revelations that suspend belief in the reality of the fictional world. These writers break the illusion of objectivity by speaking to us directly as author or reader, appear in their own stories as characters, parody other works and writers, and allow us a behind-the-scenes look at the process of creation. Such playful works have been called "metafiction" and support the idea that all great fiction is primarily a reflection on itself rather than a reflection on reality. Whether or not that is the case, the device causes the reader to thinking about the relationship between artifice and reality. If art mirroring itself is a sign of sophistication and artistic control, an indication of an awareness of the limitations of a genre and the autonomy of the artist, it is interesting to note that in the comic strip, almost from the very beginning, cartoonists practiced self-referentiality and told the readers that what they were reading was an artifice»). Thomas Inge, *Anything can happen in a comic strip: Centennial reflections on an American art form*, Ohio, Ohio State University Libraries, 1995, p. 11.



inadéquat lorsqu'il est temps d'ajouter une dimension picturale à l'analyse. Aussi, la sémiotique s'est rapidement imposée pour combler cette lacune et le rapport du texte et de l'image grâce aux théories de sémiologie de l'image de Fernande St-Martin et Catherine Saouter. Malgré cela, la bande dessinée étant un « Art » composite formé d'une union entre deux formes artistiques, la théorie du théâtre semble alors particulièrement pertinente, puisque celle-ci doit également composer avec l'union de deux arts : le texte et sa mise en scène. Thomas Inge dans son *Comics as Culture* (1990) parle d'un rapprochement entre la présentation de l'œuvre théâtrale et celle de la bande dessinée.

Le *comic strip* s'inspire de plusieurs conventions associées au théâtre : le dialogue, la gestuelle dramatique, l'arrière-scène, le temps compressé ou même la disposition rectangulaire de l'air de jeu en plus de l'usage d'accessoires et de mécanismes scéniques sont des techniques propres aux deux formes d'art.<sup>32</sup>

Poursuivant cette intuition, j'ai observé que plusieurs bandes dessinées se servent de conventions issues du théâtre dans leurs œuvres, la plus convaincante étant l'effet de distanciation brechtienne qui consiste à mettre en scène des techniques qui rappellent la nature fictive de l'œuvre au spectateur ou lecteur.

Il semble ici important de souligner que Brecht a largement théorisé et cherché à mettre en œuvre le bris du quatrième mur, procédé qui consiste à s'adresser au public de manière à provoquer une réaction active de la part du spectateur. Non content de voir le public s'asseoir et absorber le spectacle de manière passive, Brecht encouragea les acteurs à

---

<sup>32</sup> (Ma traduction, l'original se lit comme suit : « The comic strip draws many conventions associated with the theater, such as dialogue, dramatic gesture, background or scene compressed time, a view of the action framed by a rectangular structure, and a reliance on props and various stage devices»), Thomas Inge, *Comics as Culture*, Mississippi, University of Mississippi Press, 1990, p. 5.

s'adresser directement aux spectateurs et à mettre à distance leur personnage afin de mieux révéler l'artifice de la fiction et responsabiliser les spectateurs par leur esprit plutôt que par leurs émotions.



Figure 1.8, John Byrne, Couverture de *Sensational She-Hulk* #1 (1989)

Le bris du quatrième mur est une pratique bien commune dans le *comicbook*, le résultat de ce bris de convention éditoriale ludique me ramène immédiatement à ce que Brecht nommait l'effet de distanciation. Cette technique, visant à briser l'effet d'identification à l'œuvre, a été reprise en bande dessinée, notamment sous la forme de substitution d'un code pour un autre. Cette approche brechtienne a longtemps été intégrée aux pratiques du *comicbook* non pas avec des visées de responsabilisation marxiste, mais plutôt avec des intérêts mercantiles. Ce bris, servant à attirer l'attention du potentiel acheteur, se manifeste par une interpellation de la part de l'auteur ou de son héros sur la page

couverture. La plus populaire étant celle qui sert d'avertissement aux ravages qui subsistent entre les pages de ce numéro.



Figure 1.9, Stuart Immonen, Couverture de *New Avengers* #6 (2010)

Cette technique vise à surpasser l'utilisation conventionnelle de la page couverture dans la perspective qu'elle interpelle autant qu'elle informe le lecteur. La couverture, première clause du contrat de lecture, déballe ses techniques d'interpellation les plus évidentes en promettant un contenu spectaculaire au lecteur. L'usage du bris du quatrième mur et la couverture de type « énonciatrice » servent de canal de communication entre l'auteur, l'éditeur et le lecteur. Cette relation de confiance, établie par Stan Lee avec son appellation *True Believers*<sup>33</sup> dans le paratexte de ses œuvres, servira d'abord à entretenir un rapport de fidélité avec son lectorat. L'évolution de la couverture progressera au gré d'innovations menées par plusieurs auteurs enthousiasmés par le potentiel créatif que représente le bris du quatrième mur. Ce précédent crée une longue tradition de jeux avec les attentes du lecteur sur la page couverture. Cette technique de vente, initialement

---

<sup>33</sup> Appellation que Stan Lee donnait aux gens qui lui écrivait des lettres.

imaginée à des fins mercantiles, fut tranquillement intégrée puis pastichée à outrance jusqu'à en devenir une propriété formelle générique propre au *comic* superhéroïque. La couverture qui suit (figure 1.10) est un exemple de subversion humoristique de la page couverture de type « annonciatrice ».



Figure 1.10, Terry Austin, Couverture *Uncanny X-Men* #142 (1981)

Nous avons dans ce cas une blague métatextuelle (ou métablague), car l'essentiel de la lecture de cette couverture se fait en parallèle avec une connaissance ultérieure de la page couverture de type « *Someone dies in this issue* ». L'intention de cette couverture est alors de subvertir cet archétype afin d'informer le lecteur non pas de la véritable absence d'un personnage dans les pages de ce récit, mais plutôt de se montrer conscient des codes que lui-même véhicule. Ce rappel d'un gag itératif sert une fois de plus à communiquer quelque chose par le biais de la page couverture, un lien de filiation entre le lecteur et l'auteur.



Figure 1.11, John Byrne, Couverture de *Fantastic Four* #238 (1982)

(Notons ici l'utilisation de cartons, un rappel de la technique de mise à distance brechtienne.)

Un autre exemple de bris du quatrième mur sur la page couverture est celui du jeu d'édition. L'appel à l'éditeur comme récepteur de cette couverture (le principe ici est d'imiter le « *lay-out* » envoyé aux presses), en plus de la manipulation de l'esprit du lecteur comme comble pour les espaces vides, projette une double métafiction dès la couverture de l'œuvre. L'auteur se positionne donc comme scribe universel qui offre la possibilité au lecteur de remplir l'espace à son gré. Cette énigme est elle aussi un métatexte, car là où le lecteur s'attend à l'image, l'auteur glisse habilement du texte. Cette position de réflexion, non pas de l'œuvre, mais des codes de l'œuvre ou même du comportement connu face à l'œuvre, nous renverse dans notre lecture à la manière de l'arroseur arrosé.



Figure 1.12, Gabriel Bâ, Couverture d'*Umbrella Academy : Dallas #4* (2008)

L'extrait suivant, provenant de *Journal (4)* de Fabrice Neaud (2012), est un bon exemple de la subversion d'un code visuel pour un code textuel.



Figure 1.13, Fabrice Neaud, *Journal (4) les riches heures* (2002)

Cette technique vise à diriger l'auteur vers un modèle brechtien de bande dessinée. L'illustration est un simulacre de la réalité et non une reproduction fidèle des événements. Le cas ci-haut est exacerbé par le fait que les journaux de Neaud se veulent autobiographiques. Brecht ajoute, dans son *Petit organon pour le théâtre* (1948), que :

« [...] le personnage et le reste doivent moins s'imposer au public par leur caractère d'évidence qui lui paraît insolite<sup>34</sup>», d'où la mise en pièce presque cubiste de sa propre figure.

Un autre passage du *Petit Organon pour le Théâtre* se concentre sur ce que Brecht nomme la représentation de l'époque et les conditions historiques. Il décrit : « Historicisant, la reproduction aura quelque chose de ces esquisses qui gardent encore autour du personnage achevé les traces d'autres mouvements et d'autres traits<sup>35</sup>». Ce passage peut également décrire la dynamique qui existe en *comicbook* super héroïque.

Pour expliquer cela, il est important d'ajouter que ce n'est que très tard dans son histoire que le *comicbook* s'est doté de périodes artistiques propres. Fesnault-Durelle ajoute :

Je soupçonne que le fait que ça aura pris près de 100 ans pour enfin commencer à théoriser sur la bande dessinée a permis au médium d'être plus libre et donc d'expérimenter pour une plus longue période de temps. En d'autres mots, le jeu s'est déroulé pendant une longue période de temps avant que l'on écrive les règles, ce qui a fait que la partie a pu être explorée dans toutes ses limites avant d'être réglementée. C'est sans doute que la bande dessinée n'a jamais voulu se laisser absorber entièrement dans l'Ordre des Discours légitimes et que son discours, en ce sens, est resté plus ou moins flottant.<sup>36</sup>

L'histoire des *comicbooks* états-uniens s'est dotée d'une série d'époques différentes qui servent à décrire des orientations artistiques bien précises. L'histoire du *comicbook* peut être périodisée en quatre époques distinctes<sup>37</sup>. L'ère dorée représente celle de l'arrivée de

---

<sup>34</sup> Berthold Brecht, *Le Petit Organon pour le théâtre*, Paris, L'Arche, 1948, p. 75.

<sup>35</sup> *Ibid.*, p. 53.

<sup>36</sup> Pierre Fesnault-Durelle, *Du linéaire au tabulaire*, [http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/comm\\_0588-8018\\_1976\\_num\\_24\\_1\\_1362](http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/comm_0588-8018_1976_num_24_1_1362).

<sup>37</sup> Sachez que ces repères historiques ne sont que des approximations, tout comme la Renaissance ou l'expressionnisme allemand, ces périodes ne sont pas déterminées par des dates bien précises, mais souvent par des œuvres qui sont venues changer la perspective du public quant à la littérature dessinée.

*Superman, Captain America, Wonder Woman* et *Captain Marvel*. Elle se détermine par une publication en masse de récits de superhéros en temps de guerre, servant à conserver la ferveur nationale face aux horreurs vécues outre-mer. Ensuite, l'ère d'argent serait annoncée avec la création de *Spider-Man* et par le retour impressionnant des superhéros colorés après une dissipation postguerre au profit des récits de *Western* et de mystères. Cette époque est suivie par l'âge de bronze, une période débutant avec les années 70, marquées par un fort message social soutenu dans la production de *comicbooks* (la mort de *Gwen Stacy* qui représente une nouvelle ambiguïté dans le rapport héros/vilain et aussi l'histoire *Snowbirds Don't Fly* (1971) publiée dans *Green Lantern/Green Arrow* #85-86 dans laquelle *Speedy*, jeune protégé de *Green Arrow*, se révèle héroïnomane). Suivant cela, nous arrivons à notre période contemporaine, soit celle de la modernité (ou l'âge du chromium<sup>38</sup>). C'est autour de 1985<sup>39</sup> qu'on voit poindre l'âge de la modernité en *comicbook*. Cette époque, aussi connue sous le nom de *Dark Ages*<sup>40</sup>, annonce un temps plus sombre, une réflexion sur la moralité du protagoniste superhéroïque en plus d'une recherche de « réalisme », qui se manifestera en nouvelles techniques de métatextualité.

L'époque contemporaine porte plusieurs noms, notamment celui de *Prismatic Age* qui répond à plusieurs préoccupations illustrées par Brecht et liées à l'historicité. Le créateur moderne se doit maintenant d'illustrer son *comicbook* de façon claire afin que le lecteur

---

<sup>38</sup> Cette référence au chromium, provenant de Douglas Volk (2007), sert à faire un pied de nez à une époque considérée comme infantile et désuète dans l'histoire du *comicbook* où l'objectif latent des lecteurs était de retirer un profit sur leur investissement. Les maisons d'édition, pleinement conscientes de cette folie de spéculation, publiaient des « *Varying Chromium Covers* », ces éditions de luxe que les gens achetaient en premier, convaincus qu'elles seraient surévaluées dans un futur rapproché. Bien évidemment, aucune de ces techniques mercantiles n'a rapporté quelconque forme de profit à ce jour.

<sup>39</sup> Publication de *Crisis on Infinite Earths*, immense métatexte complexe qui tente de restituer une continuité dans l'univers de DC. Ce ne sera qu'en 1986, avec la publication de *Dark Knight Returns* (1986) et *Watchmen* (1986) que le comic subit sa véritable ascension vers l'âge de la modernité.

<sup>40</sup> Le *Dark Age* faisant partie prenante de l'époque de la modernité, il se termine toutefois vers les années 2000. Malgré cela, il est souvent dit que *Kingdom Come* (1996) de Kurt Busiek et Alex Ross sonne le glas du *Dark Age*.



puisse identifier son époque. En effet, le post-modernisme et la récupération font un tel ravage en *comicbook* qu'il est maintenant devenu presque impossible d'identifier ce qui était récupération, pastiche, hommage ou plagiat. Ce sentiment d'historicité décrit par Brecht vient parsemer l'œuvre d'indices qui permettent au lecteur de comprendre à quelle époque le créateur veut appartenir. Veut-il faire du *comicbook* socialement engagé? Nous pouvons le voir par la ligne claire/obscur du trait évoquant le *Spider-Man* de Steve Ditko. La menace est-elle plus de nature loufoque ou est-ce que *Batman* voyage dans le temps? La réponse à cette question constitue un indice de l'appartenance du livre lu au *Silver Age*. L'historicité telle que Brecht nous la décrit aide donc le lecteur, à la manière d'une métacodification, à déceler l'époque à laquelle l'imaginaire du livre renvoie afin de correctement identifier le contrat de lecture.

Enfin, l'usage de la dernière case d'une planche dédiée à créer le suspense<sup>41</sup>, popularisé par Hergé dans sa série à succès *Les Aventures de Tintin*, a été si fréquemment copié que plusieurs créateurs ne peuvent s'empêcher de s'en moquer. L'usage original ne peut être qualifié de procédé métatextuel, mais les itérations qui en découlent font rappel à ce qu'Inge disait sur la mise en évidence des moyens de production. Le fait que la limite de la page sert d'amplificateur de la péripétie, forçant le lecteur à tourner la page rapidement pour voir ce que deviendra le héros, rappelle la structure du roman à feuilleton, imprimé de manière à créer l'attente du prochain tome. Mais la mutation de ce procédé cache une compréhension des mécanismes du récit : le personnage s'exclame, ou une pièce du

---

<sup>41</sup> Le *cliffhanger* ou le coup de théâtre, Pavis le décrit comme : « Action tout à fait imprévue changeant subitement la situation, le déroulement ou l'issue de l'action. ». Patrice Pavis, *Op.cit.*, p. 74.

meublier se détache, comme par l'addition d'un *deus ex machina*<sup>42</sup> pour venir créer une situation de panique. Le fait que ces dits événements surviennent comme s'ils avaient conscience du moment précis auquel ils doivent aboutir (dernière case avant la fin de la page) m'oblige à me poser des questions sur la « métafonction » de cet heureux accident. De plus, ces occurrences nous permettent de questionner la disposition des éléments narratifs comme nécessaires dans la création d'une métafiction. C'est ce que j'explorerai dans le chapitre qui suit, dans lequel je tenterai d'observer les innovations ainsi que l'usage pratique de la case, la gouttière et la planche dans le récit métafictionnel.



Figure 1.14, Fred, *Philémon Avant la lettre* (1978)

---

<sup>42</sup> Expression que l'on peut traduire par « Dieu dans la machine » un procédé tiré de la tragédie antique grecque défini par Pavis comme : « [...] une notion dramaturgique qui motive la fin de la pièce par l'apparition d'un personnage inattendu. », Patrice Pavis, *Dictionnaire du théâtre*, Paris, Armand Colin, 2009, p. 88.

*Images have more immediate impact than words, and it is not every reader who can be convinced to relax into experiencing the work for what it is — not words and pictures, but a different form, where the narrative is propelled by the blending of image, word and sequence, and where no element can be extricated and have the same meaning by itself.*

-Phoebe Gloekner<sup>43</sup>

## **2 La case dans la page dans le livre : L'approche formelle d'une analyse de BD**

### **2.1 Observation sur les aptitudes de la bande dessinée pour l'illustration de la métafiction**

À la suite de ce survol historique et qualitatif de la métafiction, il m'est maintenant impératif d'aborder cette question qui devient de plus en plus inévitable : peut-on cerner l'élément narratif qui rend la bande dessinée si propice à l'usage de la métafiction? Car suite à une lecture continue sur le sujet, les exemples décelés de métalepse, d'inclusion auctoriale, de mise en abyme, de bris du quatrième mur, fusent tant que je ne pourrais pas les inclure tous dans mon analyse. Cette découverte a de quoi stimuler, car elle illustre l'inspirante originalité des auteurs et leur volonté de créer du nouveau avec cette technique qui s'était un peu figée. Après avoir exploré le *comment* de la métafiction avec *Animal Man* et *Bungalopolis*, il est maintenant temps d'explorer le *pourquoi*. Pour ce faire, il faudra observer méticuleusement les trois composantes narratives d'une bande dessinée et les interactions qui existent entre elles. Je vérifierai donc l'hypothèse suivant en quoi la coopération entre plusieurs éléments de narration augmente-t-elle l'indice de

---

<sup>43</sup> <http://www.pbs.org/pov/tintinandi/>

biblioclastie et, par conséquent, de métafiction. J'aborderai ces trois cadres de récit individuellement partant du plus petit au plus gros, soit la case, la gouttière et la planche.

## 2.2 La case

La case n'est que l'espace d'un temps, d'un moment qui est porteur des possibles d'un émerveillement. Le temps de la case est une question bien complexe, car il est souvent la synthétisation de plusieurs actions qui se déroulent de manière successive, mais illustrée de manière simultanée. La case est une tranche temporelle d'un cliché qui peut inclure plusieurs dialogues, pas tous émis au même moment. Elle est alors le collage de plusieurs temps illustrés de manière à n'en faire qu'un seul. C'est une seconde capturée dans un récit, un moment unique figé dans le temps afin de faire avancer l'histoire. Comme dans plusieurs cas, la temporalité de la case reste toujours quelque chose de complexe, c'est une dimension que l'on peut manipuler comme le démontre cet exemple tiré d'*Ambush Bug*.



Figure 2.1, Keith Giffen, *Ambush Bug* #2 (1985)

Cette case, amplifiée en véritable *splash page*<sup>44</sup>, est le parfait exemple d'une représentation de temps multiples cohabitant dans un seul espace. La présence apposée des différentes instances de narration dans la même case sollicite un acte de lecture à la

<sup>44</sup> Case qui couvre l'entièreté de la planche.

fois amusant et déstabilisant. Giffen nous montre les failles du temps bédéesque ou nous offre un canular sur l'autoréflexion de la bande dessinée (car à la fois la vignette, le monologue et l'exclamation sont décrits précisément avec les mêmes paroles).

Les actants diégétiques s'esclaffent simultanément de manière à souligner cette torsion de l'espace/temps du récit. Cet exemple sert à la fois à démontrer l'incongruité de la case en plus d'en offrir une déconstruction apparente. Seule l'interjection du début change (avec l'exclamation bien prononcée), afin de mettre en évidence les conventions narratologiques du récit. En plus de cela, la case entière crée une forme de subversion de cette tendance maladroite d'offrir une surenchère d'explication en faisant décrire l'image par la narration du personnage, comme si l'illustration n'était pas suffisante pour comprendre la situation. Cette planche, servant initialement à déstabiliser le lecteur, présente les complications du temps du récit en *comicbook*. Giffen se sert donc de cette complication afin de faire ressortir une interprétation de l'acte de lecture. Interprétation qui propose une multitude de lectures différentes.

Cet exemple tire profit du ludisme de la situation pour illustrer le temps du récit, tout en indiquant quelque chose d'important, le fait qu'il n'y ait pas de mouvement dans une case singulière. Certes, les *speed lines*<sup>45</sup> et les lignes vagues peuvent aider à décrire un mouvement, mais sans deuxième case pour soutenir la transition entre les deux états, un dessin unique ne peut que mettre en place la simple suggestion d'un mouvement.

Malgré les limites de la représentation du temps, la case comme unité signifiante regorge également de signes et d'évènements y cohabitant, par exemple : le récitatif, les

---

<sup>45</sup> Technique empruntée du *manga* consistant à dessiner des lignes derrière le personnage pour suggérer le mouvement rapide.

onomatopées, les phylactères et l'image qui servent tous, en unisson, à faire progresser le récit. Rappelant des méthodes de narrativité traditionnelle, Serge Tisseron demande si la : « La case de la bande dessinée n'est-elle pas, tout comme l'idéogramme des civilisations antiques, un carrefour de significations multiples dont aucun mot ne suffit à rendre compte et que la parole ne peut approcher qu'à partir de plusieurs discours? <sup>46</sup>».

Selon la même logique, l'Américain James Sturm va jusqu'à dire : « Les *comics*, c'est écrire avec des images<sup>47</sup> » expliquant, en quelque sorte, ce paradoxe que représente la bande dessinée. Malgré qu'elle puisse exister sans texte, Sturm présente la bande dessinée comme un art qui écrit avec l'image. La bande dessinée utilise le meilleur des deux modes d'expression afin de conjurer une narrativité complexe et multiple. Tisseron, pour sa part, ajoute que : « Dans un espace unique, la case, elle combine, pour la première fois texte, image et narration. Par où elle nous rappelle que toute approche du monde est d'abord le résultat d'un découpage original de la double étoffe de son espace et sa durée [...] <sup>48</sup>». Je comprends donc qu'une fois le texte et l'image fusionnés en une seule case, il n'y a plus raison de tenter de les séparer ou même de les traiter comme deux éléments distincts. Bongco ajoutera:

Nous pouvons éviter le conflit texte/image en prenant la case comme unité de signification. En *comics*, les images et le texte sont souvent encadrés ensemble. Puisque les unités figuratives et les unités textuelles sont unies dans un même cadre nous pouvons détourner l'idée qu'un médium prime sur un autre. L'image et le texte peuvent donc être vus comme d'importance égale et n'ont pas à être interprétés séparément. La case est donc un lieu de relation dans lequel tout peut être analysé comme une

---

<sup>46</sup> Serge Tisseron, *Psychanalyse de la bande dessinée*, Paris, PUF, Voix nouvelles en psychanalyse, 1987, p. 9.

<sup>47</sup> (Ma traduction, l'original se lit comme suit : « Comics is picture writing [sic] »), James Sturm, <http://www.cartoonstudies.org/books/paige/interview.html>.

<sup>48</sup> Serge Tisseron, *op. cit.*, p. 10.

unité. La case unit aussi graphiquement et diégétiquement le texte et l'image dans le *comic*, il crée une unité visuelle qui représente un moment, un temps dans le récit. Cette case vient alors se greffer à d'autres cases afin de créer une séquence qui constitue le syntagme dramatique du récit. La case est donc la plus petite unité de « grammaire bédéesque » dans laquelle l'interaction du texte et de l'image s'opère. C'est un processus d'organisation sensorielle pour créer des motifs reconnaissables (à l'aide de lignes, de dimensions et de formes de la case) par le lecteur qui viendraient représenter le sens voulu par l'auteur.<sup>49</sup>

J'encouragerais le lecteur à conserver en tête cette perspective d'unité de grammaire bédéesque tout au long de ce chapitre afin de mieux comprendre les relations qui existent entre les cases et leurs interstices. De plus, cette notion permet de concevoir la case comme un tout cohérent et non pas comme l'atome de la bande dessinée. La case est en soi une constituante de sens qui n'est qu'une partie d'un ensemble narratif complet. En revanche, il ne serait pas saugrenu de considérer les récits à une case (tels *Marmaduke* ou même quelques dessins de Bill Waterson) comme des récits complets capturés en un seul instant.

Le potentiel métanarratif que représente le signifiant texte/image en bande dessinée se manifeste souvent par le biais d'un jeu avec les frontières intertextuelles (interaction entre les textes) et intratextuelles (références aux autres textes du même auteur ou encore à l'intérieur même de l'œuvre étudiée). En plus d'un brouillage de repères, le métarécit confond aussi la séparation entre les événements intradiégétiques (dans ce cas, le récit du

---

<sup>49</sup> (Ma traduction, l'original se lit comme suit: « The image text conflict may be circumscribed by taking the panel or frame as a unit of signification. In comics, images are drawn and accompanying texts provided are usually framed together. Since both image and text are contained within one panel, taking this as a single unit attenuates the dispute regarding the advantage of one medium over the other. Instead, image and text may be given equal interpretative weight as they need not be analyzed separately. The panel provides an enclosure, a unified field wherein images and text may be analyzed in relation to one. The panel, in fact, graphically and diegetically unifies image and text in the comics; it forms a graphic unit which represents one moment, one instant of an action in the narrative. Then, one frame interacts with other frames to create a sequence which constitutes the syntagmatic discourse of the story. The panel is the smallest unit of "comics grammar" in which the complex interaction of text and pictures operates. It is a process of organizing sensory impressions into intelligible patterns wherein the panel's lines, sizes, and shapes offer cues or criteria for perceiving meaning as intended by the artist». ), Mila Bongco, *Op. cit.*, p. 58.



protagoniste) et extradiégétiques (la narration de l'auteur) pour former un récit métadiégétique quand « [c'est] l'acte de narration lui-même qui remplit une fonction dans la diégèse.<sup>50</sup> »

Conséquemment, il est aussi important de présenter la forme métatextuelle d'interaction avec la case comme une sorte d'indice qui fait progresser le récit vers une conclusion. Unique à son médium, la bande dessinée arrive parfois à décrire une situation à partir du rapport qui existe entre le cadre et le personnage. Ces occurrences d'interaction entre le personnage et la structure même de la bande dessinée vient détailler le récit et même parfois vient entièrement changer le cours de la diégèse. Je parle de ces moments où le personnage, qui interagit avec l'unité bédéique elle-même, arrive à faire altérer, disparaître ou même détruire son propre cadre de narration, sa propre case.

---

<sup>50</sup> Gérard Genette, *Figures III*, Paris, Éditions du Seuil, collection « poétique », 1972, p. 243.



Figure 2.2, Windsor McKay, *Little Sammy Sneeze* (1904)

Ce qui est illustré ici rappelle l'innovation du « *shape canvas* », cette forme d'art issue du mouvement chromatique de la fin des années 50<sup>51</sup> dans laquelle les artistes faisaient altérer les cadres de leurs toiles afin de faire changer le motif et donc l'interprétation de la disposition des pigments sur la toile. Parallèlement, le bédéiste peut lui aussi changer les matériaux même de sa narration afin d'en faire ressortir une nouvelle interprétation des événements. Dans l'exemple de la figure 2.2, l'éternuement de Sammy qui gagne en puissance par la force qu'il exerce sur le cadre. Il vient également bouleverser et rendre précaire les conventions régissant notre regard. Cette pratique se retrouve aussi en

<sup>51</sup> Mouvement artistique qui comptait Jasper Johns en tant que pionnier.

littérature sur la forme d'altération de la mise en page qui vient déstabiliser le lecteur et ouvrir sur des nouveaux cadres interprétatifs.

D'autres utilisations de la case à des fins métatextuelles servent de matière à réflexion sur son propre contenu. Cette innovation, que l'on qualifie de métatextuelle, car elle souligne la présence des matériaux de production du récit, qui sert aussi à exacerber certains propos contenus dans l'œuvre. Ces altérations graphiques faites sur la case peuvent venir suggérer une lourdeur, une présence inattendue ou une précarité dans l'état d'esprit du personnage. La case devient donc porteuse d'un double propos. L'éternuement de Sammy aurait pu être simplement illustré à l'aide de traits émanants de son visage, mais avec l'utilisation de la case comme matériau narratif, la puissance de cet éternuement se voit amplifiée de manière remarquable. J'appelle cette manifestation métatextuelle la case fragile.



Figure 2.3, Gary Frank, Image promotionnelle pour *Hulk*

La figure 2.3 utilise cette technique de case fragile afin d'ajouter un effet de surenchère à la puissance du personnage. La majorité des superhéros sont dotés d'une grande force physique, mais dans le cas de *Hulk* la force conférée au personnage est tellement considérable qu'il lui arrive de faire gronder le fondement même de la case dans laquelle il existe. De manière habile, la force physique du personnage n'est pas explicité par une mention intradiégétique, mais plutôt par une illustration qui vient suggérer cette dite force. D'autres exemples de la force métatextuelle de *Hulk* apparaissent lorsque «*The Green Goliath* » exécute une droite si forte que son opposant vient se fracasser sur la case ou lorsque *Hulk* saute si loin qu'il bondit hors du cadre de la case elle-même. Le cas de *Hulk* est fascinant ici, car il démontre comment la case peut être fragilisé par son personnage et non seulement par son auteur, en guise de commentaire sur l'état du personnage ou de la situation.

La case lourde correspond à un autre type de case métafictionnelle, qui surprend par ses propriétés physiques. Si la case fragile est un cadre qui peut être brisé, la case lourde, elle, est un cadre qui comporte des propriétés physiques concrètes et immuables. Elle a un poids et une masse visibles.



Figure 2.4, F'murr, *Le génie des alpages: comme des bêtes* (1991)

Ici, on retrouve un autre exemple de matérialité de la case. Cette fois-ci la case est utilisée à des fins ludiques et non dramatiques. Cette planche porte elle aussi un sens particulier, notamment que la bande dessinée est une construction semblable aux blocs de notre enfance et que l'assemblage d'un récit se fait par superposition de rectangles tangibles qui s'effondrent parfois comme un château de cartes. D'attribuer des qualités physiques à des tracés sur du papier tient de l'absurdité, mais elle tient aussi de la métafiction.

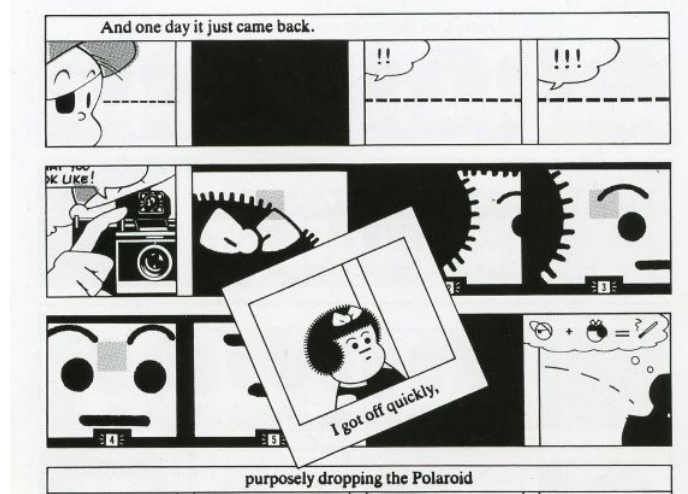


Figure 2.5, Mark Newgarden, *Love's Savage Fury* (2005)

Un autre type de case matérielle est celle qui s'impose sur les autres qui l'entourent en se détachant de l'ensemble. Cette forme de mise en évidence permet d'attirer l'attention du lecteur vers une situation ou un détail en particulier. Dans le cas de la figure 2.5, cette présence vient souligner une action bien précise. Mais puisqu'il y a explicitation des procédés de création de la bande dessinée, nous pouvons déduire que certains artistes se sont emparés de cette technique afin de créer un effet comique comme c'est le cas avec la case suivante du bédéiste Français Gotlib.



Figure 2.6, Gotlib, *Rubrique-à-brac* (2003)

Je vois dans cet exemple la case de type « présence » qui vient altérer le champ de représentation afin de ne pas couper la langue de la tortue, objet principal de la case et le point de fuite altérable. Gotlib ajoute une dimension élastique à son cadre qui déborde sur celui d'en dessous. Par l'entremise des matériaux mêmes du récit, ce ludisme démontre le potentiel que détient la case sur la planche en plus de servir de volonté d'encadrement et de participation active. Il est possible de faire une analyse complète d'une œuvre à partir du système des cases et de leur emboîtement, que ce soit par leur absence (comme c'est le cas dans *A Contract with God* de Will Eisner) ou par les détails ajoutés à celles-ci. L'acte de lecture de la bande dessinée ne comporte donc pas seulement une lecture des éléments inclus dans la case, mais tout autant du cadrage lui-même.

Puisque j'aborde la case, il faudra aussi mentionner l'unique Gustave Verbeek et ses œuvres *Upside-Downs of Little Lady Lovekins and Old Man Muffaroo*. Publiés entre 1903 et 1905, les *upside-downs* sont des courts palindromes en bande dessinée qui ont

comme fabuleux attribut d'être lisibles dans les deux sens, que ce soit à l'endroit ou à l'envers.



Figure 2.7, Gustav Verbeek, *The mermaid and the floating mine* (1903)

Ces cases viennent d'autant plus explorer l'expérimentation possible au sein d'une même case qu'elles démontrent la possibilité de coexistence d'un même récit dans une seule unité graphique, et ce, en voguant entre les interprétations.

Terminons cette exploration de la case avec une dernière citation de Peeters qui vient faire le pont entre la plus petite unité de grammaire bédésque et l'espace qui rassemble les unités en un tout, la gouttière.

La force de la bande dessinée dépend pour sa part d'une segmentation : retenir les étapes les plus significatives d'une action pour suggérer un enchaînement. Loin de se poser comme un espace suffisant et clos, la case de bande dessinée se donne d'emblée comme un objet partiel, pris dans le cadre plus vaste d'une séquence. Toute vignette, en ce sens, est « à suivre ».<sup>52</sup>

---

<sup>52</sup> Benoît Peeters, *Lire la bande dessinée*, Paris, Champs arts, Flammarion, 2003, p. 24



### 2.3 La gouttière

La gouttière, ou « l'espace intericonique », désigne l'interstice qui existe entre les cases, souvent d'un blanc neutre connotant son caractère liminaire. Peeters la décrit de manière à faire un pont avec certaines caractéristiques déjà abordées concernant la case :

Il ne faudrait donc pas négliger l'espace qui sépare le texte de l'image en bande dessinée comme un lieu en soi-même. Égal à la gouttière qui sépare deux cases de BD, mais qui synthétise un nombre impensable de mouvements (temporels, géographiques, situationnels), l'espace qui existe entre le texte écrit et l'image illustrée est un endroit fort important, qui lui aussi est habité par un nombre inimaginable de procédés psychiques.<sup>53</sup>

La gouttière permet le mouvement en bande dessinée : c'est lorsque le regard du lecteur passe au-dessus que se fait la transition entre l'état de la case A et celle de la case B. Deleuze, dans son ouvrage sur le cinéma, parle de ce lieu de mouvement qui émerge de l'entre-deux des cadres:

Cette reconstitution, vous ne la faites qu'en joignant aux positions ou aux instants l'idée abstraite d'une succession, d'un temps mécanique, homogène, universel et décalé de l'espace, le même pour tous les mouvements [...] d'une part, vous aurez beau rapprocher à l'infini deux instants ou deux positions, le mouvement se fera toujours dans l'intervalle entre les deux [...]<sup>54</sup>

La gouttière est, dans sa fonction, très similaire à ce que décrit Deleuze, c'est-à-dire un lieu d'interprétation du mouvement qui se fait de manière séquentielle. Le mouvement, en bande dessinée, peut donc apparaître de la même manière qu'au cinéma, que ce soit par une série d'images qui déconstruisent le mouvement lentement ou bien en usant d'une technique de montage qui nécessite l'interprétation du lecteur. La gouttière est peut-être un moment de répit dans le récit qui permet au lecteur de venir y glisser sa propre interprétation, sa lecture personnelle des événements.

---

<sup>53</sup> *Ibid.*, p. 20.

<sup>54</sup> Gilles Deleuze, *Cinéma 1 : L'Image-Mouvement*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1983, p. 9.

Wolfgang Iser ajoute que toute forme de lecture est interprétation et que l'espace entre les mots est le lieu de formation de la pensée : « Les vides viennent signifier que les multiples segments du texte doivent être connectés psychiquement malgré que ce ne soit pas indiqué tel quel<sup>55</sup> ». Cette conception de la lecture se rapproche de la machine paresseuse d'Umberto Eco. Le lecteur est continuellement interpellé afin d'investir le récit de manière subjective. Ces forces opposées appellent métaphoriquement à notre aide afin de créer un sens. C'est dans la coopération narrative que se trouve la force narrative de la bande dessinée mais c'est aussi dans cet alliage que réside un potentiel métafictionnel, car à chaque étape de lecture dans laquelle le lecteur doit s'investir il y a aussi possibilité de mise en évidence des procédés de création. Semblable à d'autres arts narratifs, de lire une bande dessinée c'est aussi de voir comment le récit est construit et dans le cas de certaines œuvres, de voir le potentiel narratif que représente le médium de la bande dessinée. Que ce soit dans la création d'un « avant » et d'un « après » de chaque case, suggéré par la présence de la gouttière, la bande dessinée se lit comme un flux ininterrompu d'agencements, que ce soit entre le texte et l'image et le narrateur et le personnage ainsi que les cases entre-elles avec la présence de l'espace inter-iconique que l'on nomme la gouttière.

Puisque la gouttière est le lieu d'un mouvement qui fait défaut à la diégèse interne de la case, elle est aussi l'espace qui dépend en grande partie de l'interprétation du lecteur. La gouttière établit le cadre spatio-temporel de lecture et donc, aussi, le moment de la possible inclusion subjective du lecteur dans l'œuvre. Elle est, toujours selon Peeters, un

---

<sup>55</sup> (Ma traduction, l'original se lit comme suit: « Blanks indicate that the different segments and patterns of the text are to be connected even though the text itself does not say so»), Wolfgang Iser, *Interaction between text and the reader*, dans *The reader in the text. Essays on audience and interpretation*, Princeton, Princeton University Press, 1980, p. 112.

témoin métafictionnel par excellence, car, elle aussi, se nourrit d'une prise de contrôle du récit par le lecteur. Les deux espaces fixes que sont la case A et la case B ne peuvent être liés afin de former un récit sans l'aide des procédés psychiques du lecteur.

Cet espace, si intéressant, s'est vu exploré de plusieurs manières. Vu son potentiel narratif, certains auteurs ont commencé à transgresser l'espace vierge de la gouttière afin d'inclure des éléments intradiégétiques et extradiégétiques à leur œuvre. Bongco écrivait, concernant cet espace :

Dès le milieu des années 60, avec l'augmentation des expérimentations avec la case et la planche, de plus en plus d'artistes ont commencé à transgresser la gouttière. Le texte et l'image se sont aussitôt vus investir les lieux autrefois inviolables et ce même si la case restait intacte. Il arrivait aussi que les bordures de la case se retrouvent complètement effacées, et ce même sans causer de disruption dans la disposition des éléments narratifs sur la page. De plus, nous avons vu l'émergence d'autres formes de case (autres que le carré ou le rectangle traditionnel) qui venaient s'intégrer plus aisément dans le récit ou dans l'ergonomie de la planche. Ce changement était utile pour plusieurs raisons, notamment la possibilité de représenter des images plus panoramiques et aussi l'accentuation de moments clés dans le récit.<sup>56</sup>

La transgression de l'espace concerne l'inclusion d'objets provenant de la diégèse qui « tombent » hors du cadre de la narration, tel qu'illustré dans cet exemple d'*Animal Man*.

---

<sup>56</sup> (Ma traduction, l'original se lit comme suit: « As many of further experimentations with panel and page formats, many artists started “violating” the gutter space as early as the mid-1960s. Text and graphic art would sometimes extend into the gutter although the squares designating the panels are kept intact. Sometimes, the borders of the panels are eliminated altogether and images spill into the gutter without, however, totally obliterating the spaces which signal the transition between panels. In addition, various shapes other than the traditional squares or rectangles are used to mark the panels, therefore incorporating the gutter more graphically into the narrative and total page lay-out. The functions of this procedure are variable, but accentuating key moments in the narrative or rendering panoramic images are two of the most common»), Mila Bongco, *Op. cit.*, p. 67-68.



Figure 2.8, Grant Morrison, Chas Truog, *Animal Man : Deus Ex Machina* (1990)

L'artiste a illustré le personnage qui se retire de la diégèse afin d'aller explorer les marges de son propre récit. Il commence par la quatrième case dans laquelle on peut clairement voir la main de Buddy Baker sortir du cadre, pour ensuite suivre avec une case qui illustre le personnage entier qui plonge vers l'extérieur, s'étirant afin de s'agripper à l'espace intericonique lui-même. *Animal Man* glisse entre les pages du récit par la porte de la gouttière, investissant aussitôt ce qui avait été un non-lieu. Il est clair que la gouttière dans *Animal Man* est un lieu intangible et abstrait, comme il est possible de voir dans l'exemple de Leif Tande qui suit.

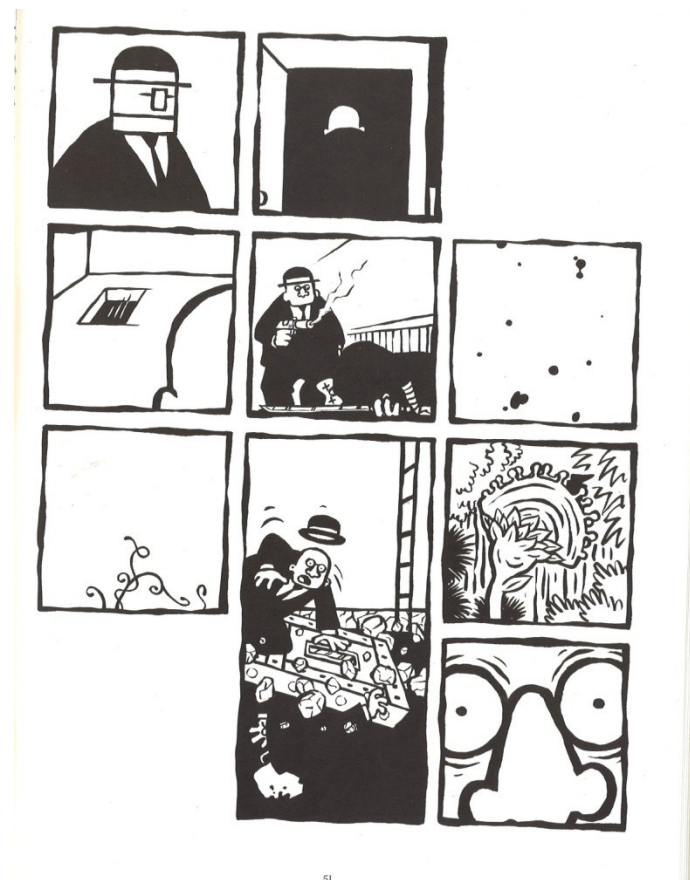


Figure 2.9, Leif Tande, *Morlac* (2005)

Dans le récit *Morlac* de Leif Tande, nous avons une véritable matérialité de la case, car le personnage escalade les gouttières afin de passer d'une case à l'autre. Par conséquent, l'espace auparavant virtuel de la gouttière devient tangible. La gouttière devient simultanément un lieu et un non-lieu dans la bande dessinée, offrant donc un paradoxe fort riche à l'exploitation. La case et la gouttière sont toutes deux investies d'un potentiel de métafiction bien à elles.

Continuons donc cette exploration de la bande dessinée métafictionnelle en observant cette fois-ci l'unité qui englobe les deux éléments narratifs vus depuis le début de ce chapitre, soit la planche.

## 2.4 La planche

La planche peut prendre plusieurs formes. Le gaufrier (disposition symétrique), le *splash page* (la page case), et les dispositions asymétriques (variables) sont des exemples classiques qui sont accompagnés de leurs propres codes. Les effets escomptés par chacune de ses dispositions altère l'orientation du regard du lecteur. Une *splash page* par exemple, n'a pas d'orientation, il est attendu du lecteur de tracer son propre chemin dans la case. D'autres dispositions plus atypiques peuvent même jusqu'aller à indiquer avec des flèches disposées entre les cases pour orienter le lecteur.

La grande difficulté, semble-t-il, dans la bande dessinée, c'est de montrer exclusivement ce qui est nécessaire et suffisant pour l'intelligence du récit : rien de plus, rien de moins. Le lecteur doit pouvoir suivre aisément la narration. Il y a, notamment, une règle absolue : dans nos pays, on lit de gauche à droite. Eh bien, même chez certains auteurs chevronnés, on trouve encore trop souvent des images où on lit d'abord : « pas mal et toi? » et ensuite seulement : « Comment vas-tu? », parce que ces auteurs ont oublié la règle du sens de lecture. Quand je montre un personnage qui court, il va, généralement de gauche à droite, en vertu de cette règle simple ; et puis cela correspond à une habitude de l'œil, qui suit le mouvement et qui l'accentue : de gauche à droite, la vitesse paraît plus grande que de droite à gauche. J'utilise l'autre sens quand un personnage revient sur ses pas. Si je le faisais courir de droite à gauche, il aurait l'air, à chaque dessin, de revenir en arrière, de se poursuivre soi-même.<sup>57</sup>

Ce commentaire de Peeters sur les conventions de lecture occidentale indique correctement les règles élémentaires, sans trop insister sur les anomalies de lecture générées par des auteurs ambitieux et assoiffés d'expérimentation. Dans son entretien avec Hergé, Numa Sadoul parle des composantes absolument nécessaires de la bande dessinée.

---

<sup>57</sup> Benoit Peeters, *Case, planche, récit*, Paris, Casterman, 1998, p. 37.

Il n'existe qu'éparpillé, suivant un effet que l'on pourrait dire de domino : chaque case se doit de contenir à la fois un rappel de la précédente et un appel à la suivante. La continuité narrative reposant presque exclusivement sur les images, aucune ne peut faire bande à part. [...] La véritable magie de la bande dessinée, c'est entre les images qu'elle opère, dans la tension qui les relie. Minimiser ce travail de distribution dans l'espace et dans le temps serait, pour la bande dessinée, abdiquer de sa plus radicale innovation pour s'aligner sur un autre art.<sup>58</sup>

Une lecture comme celle-ci réduit les espaces possibles de la métafiction, car l'auteur se fie à l'instinct du lecteur afin de parcourir les cases dans l'ordre voulu et aussi aux conventions de lecture établies plus haut. Je ne retrouve alors aucune trace de mise en évidence des procédés de lecture, car toutes les conventions établies sont respectées afin de permettre au lecteur de naviguer dans l'œuvre avec l'aisance d'une marche tranquille en terrain connu, linéaire. Ceci étant dit, ces conventions de lecture peuvent aussi parfois être investies comme instigateur de métafiction pour des raisons qu'explique Charles Hatfield :

La forme du *comics* est infiniment malléable. Il n'existe pas une seule forme définitive de disposition sur une planche. Il est bien vrai que le lecteur est guidé par quelques réflexes de lecture, forgés par l'habitude, mais l'agencement de la planche ne respecte pas de règle fondamentale. Lors de la lecture, il y aura toujours la possibilité que la page devant nous ne respecte pas le protocole normatif et que soient mis de l'avant d'autres éléments moins communs. Voilà peut-être pourquoi le domaine de la recherche en texte/image traite la bande dessinée comme une variable aléatoire qui peut être abordée d'une multitude d'approches analytiques différentes.<sup>59</sup>

---

<sup>58</sup> Numa Sadoul, *Entretiens avec Hergé*, édition définitive, Bruxelles, Casterman, « Bibliothèque de Moulinsart », 1989, p. 88.

<sup>59</sup> (Ma traduction, l'original se lit comme suit : « The comics form is infinitely plastic: there is no single recipe for reconciling the various elements of the comics page. Granted, readers are guided by expectations borne of long usage, but the makeup of the page need not follow any set pattern. In the reading of a page there is always the possibility that different protocols may be invoked, different elements stressed. Perhaps this is why, within the larger field of word/image study, comics are a wandering variable, and can be approached from so many perspectives»), Charles Hatfield, *Alternative Comics and Emerging Literature*, Mississippi, University Press of Mississippi, 2005, p. xiv.

Hatfield mise donc plus fortement sur l'errance du regard du lecteur, sur la non-imposition d'un sens ou d'un rythme de lecture. On peut voir un tel exemple de lecture non-linéaire dans l'œuvre de Shannon Wheeler, par exemple. Bien que le lecteur moderne soit maintenant un lecteur informé et parfois formé à lire la bande dessinée d'une manière conventionnelle, ceci n'élimine pas entièrement le potentiel de métafiction, car dans la planche elle-même réside le cadre narratif qui, lui, peut être mis à profit autoréflexif. J'aimerais, à l'instant, reprendre une case explorée au premier chapitre, cette case tirée d'un des volumes de la série à succès *Philémon* de Fred.

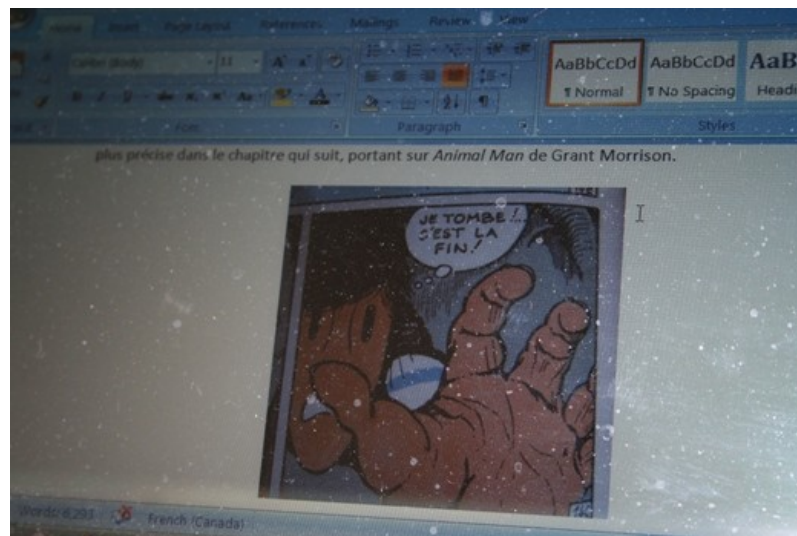


Figure 2.10 (méta, n'est-ce pas?)

Dans sa plus simple expression, cette case annonce la fin d'un chapitre, mais elle sert aussi de rappel à la position que la case occupe dans le déroulement du récit. Car la lecture de la case, qui se fait à la fin de la page, annonce non seulement la fin de la page, mais aussi la fin du récit et, dans ce cas, même la fin d'un chapitre mais ce n'est jamais la fin de l'univers de Philémon, tout est lié et tout est éternel recommencement.



Cette case peut à la fois être lue comme une remarque anodine de la part du personnage qui voit la fin venir, mais aussi comme un commentaire extradiégétique qui annonce l'appel de la fin de la planche. Elle rappelle aussi la technique classique qu'utilisait Hergé pour entretenir le suspense et qui vise à terminer chaque planche par une explosion, un renversement ou une exclamation.

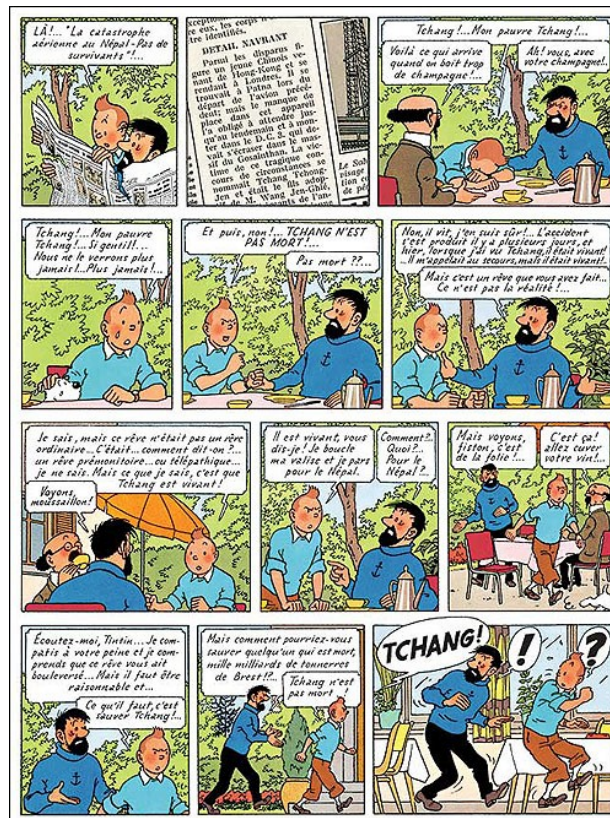


Figure 2.11, Hergé, *Les Aventures de Tintin: Tintin au Tibet* (1960)

L'élément de suspense est créé par un événement dangereux ou risqué survenant à la fin d'une planche. Chaque page de Tintin finissait avec une forme de péripétie<sup>60</sup>. Cette péripétie annoncée suspendait le lecteur dans une hâte des événements à venir, de

<sup>60</sup> Défini par Pavis comme : « la péripétie se situe au moment où le destin du héros prend une tournure inattendue. » Patrice Pavis, *Op.cit.*, p. 247.

manière à créer un rythme de lecture effréné et, au final, une lecture émouvante et palpitante.

J'inclus cette technique dans le registre des procédés métafictionnels, car le résultat est une manifestation des conventions établies du récit. Il est motivé par une forme d'avancement inéluctable du temps et de ses propres instances de progression de l'action, c'est-à-dire que le récit semble conscient de l'arrivée de la fin de la page et orchestre une péripétie envers laquelle le personnage et le lecteur auront à réagir afin de faire progresser leur lecture. Ce procédé, tiré de la dramaturgie d'action apparaissant aussi dans la littérature de souscription et au cinéma, est plus communément appelé *cliffhanger*. En littérature classique, on appelait coup de théâtre ce moment où un rebondissement important de l'action annonçait une péripétie. En bande dessinée, cette technique a été adaptée par des périodiques Français tels Pif Gadget et le Petit Zoo pour entretenir un suspense chez son lectorat. Dans ce cas, le personnage devra réagir à la menace pour survivre (continuer d'être lu), mais le lecteur, lui, doit réagir à l'évènement survenu en tournant la page et en continuant sa lecture. Malgré la disposition classique des cases, le potentiel de métafiction est toujours possible.

Puisque la disposition de la planche altère le sens de la lecture et ouvre les possibilités de lecture sélective, j'aimerais proposer un exemple de dispositions dites non conventionnelles. Certaines dispositions de la planche osent suggérer un refus de l'orientation et permettent donc au lecteur de lire l'œuvre dans n'importe quel sens.

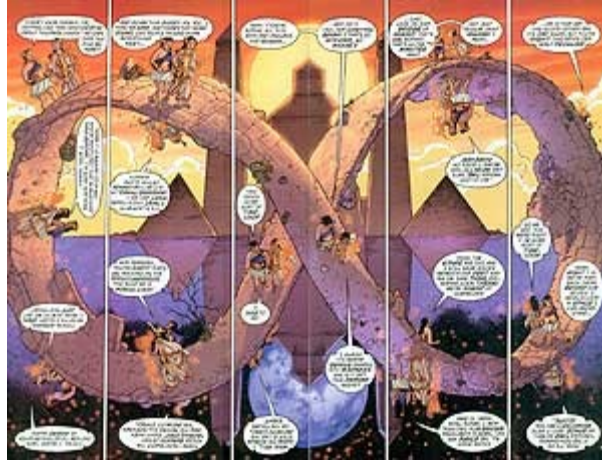


Figure 2.12, Alan Moore, J.H. Williams III, *Promethea* (2006)

Cette planche, tirée de *Promethea* de Alan Moore et J.H. Williams III est un exemple, bien qu'extrême, de cette élimination entière de la fixité du temps du récit. Cette œuvre de maître illustre mon propos concernant la déconstruction de l'ordre de lecture : les cases s'entrecroisent et les phylactères se font écho sur l'ensemble de la planche. Nous avons dans cette planche un palindrome à plusieurs axes. Le jour et la nuit, les cases horizontales et verticales ainsi que la marche se lisent d'une manière aléatoire tout en conservant le sens de la planche. Mélangeant allègrement Escher aux figures du tarot analysées dans le récit, cette planche prend la forme d'une bande de Möbius afin d'illustrer l'infini potentiel de lecture qui existe dans la bande dessinée. La forme vient alors appuyer le fond qui souligne la force interprétative de la bande dessinée. Cette case, en plus de certaines œuvres cultes, notamment *Morlac*, élève la forme de la bande dessinée afin d'inclure un commentaire sur les conventions de lecture ainsi que les expérimentations possibles qui découlent. Peeters spécifie :

Faut-il le souligner : cette déconstruction du sens de lecture (qui se double d'une dénudation du code) n'a rien à voir avec ces utilisations maladroites de la bande dessinée que sont par exemple le fléchage ou la numérotation des cases. Une fois

encore, il se confirme que les jeux avec le média sont multipliés par la connaissance technique que l'on en a : car la maîtrise donne la liberté, tandis que la maladresse ne peut envisager la norme que comme un horizon d'autant plus désirable qu'inaccessible.<sup>61</sup>

Cette disposition des cases vient éliminer la linéarité du temps du récit chronologique, aspect important dans la lecture d'une bande dessinée. La disruption du sens de lecture est souvent vécue comme une expérience déstabilisante, car les indices internes aux récits cessent d'avoir du sens et s'abandonnent au lecteur qui porte alors la responsabilité entière de la bonne compréhension du récit. Bongco ajoute ceci concernant la notion du temps aboli avec la disposition non conventionnelle de la planche :

Un autre aspect particulier à la bande dessinée est son rapport élastique au temps. Les protagonistes d'un récit bédéesque peuvent être replongés plusieurs décennies plus tôt, condamnés à revivre leur histoire d'une autre manière, projetant ainsi la diégèse dans une autre direction. Le temps peut aussi être renversé. Les *comics* sont donc anhistoriques puisqu'il y a une quasi-absence de téléologie. Les événements survenus dans le passé ne semblent pas avoir d'influence sur le présent, par leur absence de causalité. Il est aussi possible que de nouveaux détails intradiégétiques viennent contredire le récit sans qu'il y ait de conséquence remarquable.<sup>62</sup>

Bongco ajoute aussi une considération pour le temps du récit qui se situe souvent à l'extérieur d'une ligne bien précise, il arrive souvent que l'intrigue soit difficilement cernable dans une linéarité rigide. Les récits semblent tous émerger simultanément inconséquent des événements passés ou futurs dans la vie du héros. Ceci est d'autant plus flagrant dans le cas des bandes dessinées sérielles tel les *comicbooks* ou les *comic strips*.

Le temps du récit est donc limité à ce qui est vu sur la planche, toute autre extrapolation

---

<sup>61</sup> PEETERS, Benoit, *Lire la bande dessinée*, Paris, Flammarion, collection « Champs arts », 2003, p. 94

<sup>62</sup> (Ma traduction, l'original se lit comme suit: « Another distinct consideration of the temporal aspect in comics is the seemingly limitless and open-ended concept of time in it. Time, for instance, may also be reversible. Often characters will go back decades or more in time and start the cycle all over again potentially thrusting the narrative in a different direction. Comics are also ahistorical in that there is almost complete absence of teleology. Events that took place in the past usually do not have the slightest influence on the events taking place in the present, at least not in a strictly causative sense. Radical changes may be introduced in one issue that completely contradict information provided in earlier ones»), Mila Bongco, *Op. cit.*, p. 81.

ne peut que puiser ses origines dans l'imagination du lecteur. L'auteur de bande dessinée ne fait que poser les balises du récit, c'est le lecteur qui en oriente sa lecture.

La planche, comme la case et la gouttière, ont donc un potentiel métafictionnel immense. Les exemples donnés ne sont qu'un infime échantillonnage de la production de planches métaréflexives. Je crois néanmoins que nous possédons assez d'exemples pour tenter de cerner pourquoi la planche est un outil si fortement métafictionnel. La réponse la plus évidente me vient une fois de plus de Mila Bongco qui dit que :

Nous nécessitons l'activation de plusieurs activités psychiques afin de former le sens du récit. Le lecteur fait de multiples interprétations, des inférences et des prévisions qui auront à être rectifiées durant le déroulement de la lecture. Pendant ce temps, le lecteur s'aventure aussi à anticiper la fin de l'histoire. Mesurant sa lecture face aux indices donnés et vérifiant ses hypothèses au fur et à mesure de sa lecture. L'interaction entre les éléments visuels et textuels assiste le lecteur dans ces opérations. D'ignorer un médium mène à la mésinterprétation ou pire elle rendra la lecture absolument incompréhensible. C'est seulement lorsque le texte et l'image sont interprétés conjointement en bd que le lecteur actualise le récit de manière correcte.<sup>63</sup>

La planche offre une grande place à l'interprétation personnelle. Sa disposition incite le lecteur à puiser dans sa propre réflexion sur le récit, afin de compléter les espaces marqués par l'agencement des cases. Cette observation me plonge dans une profonde réflexion, car lire une bande dessinée c'est aussi se familiariser avec les espaces conservés vides et mis à la disposition du lecteur. Le lecteur est aussi mis dans cette double position qui le force à créer du contenu en plus de réfléchir aux choix faits par le

---

<sup>63</sup> (Ma traduction, l'original se lit comme suit: « Many cognitive activities are performed in making sense out of the narrative: a reader makes inferences that are open-ended, probabilistic and subject to corrections. Meanwhile, the reader often hypothesizes about the story's ending –weighing the probabilities of future narrative events and testing his or her expectations as more information is given and more events unfold. The interaction between graphic and linguistic elements in comics aide the reader in executing operations relevant to constructing a story out of a sequence's particular depiction. Ignoring one medium leads to a misinterpretation of the story, or worse, makes a sequence wholly incomprehensible. It is when images and texts are perceived together that they are more effective in realizing the narrative in comics»), Mila Bongco, *Op. cit.*, p. 57.

créateur initial du contenu, l'auteur. Cette interdépendance est décrite par Richard Alter dans *Partial Magic : The Novel as self-conscious genre* comme un point focal qui me porte à comprendre que: « [...] la vue des possibilités iconiques et ses limites nous confronte à réfléchir sur la représentation et sur la présence du représentant<sup>64</sup> ».

Je peux maintenant m'avancer et traiter toutes les unions dans la bande dessinée comme étant issues d'un vecteur métafictionnel. Groensteen, dans *La Bande dessinée mode d'emploi*, dit que : « les particularités morphologiques de la bande dessinée, d'une part le fait qu'elle combine deux systèmes sémiotiques différents, le texte et l'image, d'autre part le caractère discontinu de son discours, font de ce médium un lieu d'accueil privilégié pour toutes les citations, le véhicule idéal d'une esthétique du collage et de l'emprunt<sup>65</sup>», mais je crois qu'il y a plus. L'espace psychique entre les cases et l'espace physique entre le texte et l'image relèvent de la même activité d'interprétation. Le lecteur est, à ces fins, toujours présent dans la lecture d'une bande dessinée comme il le serait à la lecture d'un roman, mais la pluralité des rapports de disposition qui existent en bande dessinée exacerbe ce lien entre le lecteur et le récit. Sa propre conscience du récit influence chaque interprétation de lecture et, en même temps, il est le plus important facteur qui vient combiner tous ces éléments en un seul.

---

<sup>64</sup> (Ma traduction, l'original se lit comme suit : « [...]though a sudden glimpse of multiple possibilities of images we are brought up short and thus moved to ponder the nature of representation and the presence of the artful representer»), Richard Alter, *Partial Magic : The Novel as Self-Conscious Genre*, Berkeley, University of California Press, 1975, p. 8.

<sup>65</sup> Thierry Groensteen, *La Bande dessinée mode d'emploi*, Bruxelles, Les impressions nouvelles, 2008, p. 145.

En plus de sa fonction unifiante, les cases signifient aussi le temps et l'espace du récit. Ces instances sont mises en séquences et lues par le lecteur qui vient en faire émerger un sens narratif.<sup>66</sup>

Pour conclure, Bongco ajoute que c'est la superposition des outils narratifs qui font ressortir la forte présence métafictionnelle de la bande dessinée. Que ce soit l'agencement du texte/image, du sursaut du récit pendant la gouttière ou l'orientation de la lecture qui se fait, dirigée au non, durant la lecture. La bande dessinée n'en demeure pas moins un genre qui appelle à la projection du lecteur. C'est un médium qui fait continuellement appel à ses propres composantes, qu'elles soient historiques, sociales, littéraires ou artistiques. La bande dessinée est à l'agencement d'une multitude d'éléments provenant d'une multitude de domaines différents et assemblés pour faire un tout qui ne fait jamais la négation de ses origines. Placé devant une bande dessinée ouverte qui appellent à l'interprétation, le lecteur prend simultanément la position privilégiée de créateur et de spectateur. Ce truisme semble indiquer que le récit lui-même est conscient d'en être un et agit comme un métarécit englobant que j'analyserai de manière plus précise dans le chapitre qui suit, portant sur *Animal Man* de Grant Morrison.

---

<sup>66</sup> (Ma traduction, l'original se lit comme suit : « In addition to its unifying function, the panels also signal the relevant time and space dimensions in comics narrative whereby a series of “framed” views interact to cue and channel the reader’s construction of a meaningful story»)., Mila Bongco, *Op. cit.*, p. 59

*The most unlikely act of magic is the creation of something out of nothing. Something new and unexpected that has never existed before. Comics offer opportunities for self-expression that no other medium can match. Comics = Magic.*<sup>67</sup>

-Grant Morrison.

### **3- Quand l'histoire avale son auteur : réflexions sur *Animal Man***

#### **3.1 Les problématiques liées à la continuité en *comicbook***

En parcourant la majorité des périodiques portant sur le *comicbook* américain, je remarque que l'une des problématiques les plus discutées par les auteurs et les lecteurs concerne une caractéristique narrative que l'on nomme la continuité, c'est-à-dire l'inscription de chaque épisode dans une trame narrative. La continuité (sur plusieurs épisodes, voir parfois sur plusieurs séries) des *comicbooks* nourrit les références intratextuelles pour chacun des personnages. La continuité, le récit narratif organisateur de *Batman* par exemple, révèle que ses parents ont été assassinés par Joe Chill dans *crime alley* après un visionnage du film *The Mask of Zorro*. Ces éléments, apparemment anodins, servent à fixer un point zéro dans l'histoire de Bruce Wayne. La continuité comme outil informe l'auditeur de manière spécifique. Par exemple, le film de *Batman*, du réalisateur Tim Burton (1989), n'existe pas dans la continuité originale de *Batman*, car c'est Jack Napier (Jack Nicholson) qui est responsable de la mort des parents. Cette continuité (sacrée pour certains, malléable pour d'autres) devient un aspect bien important de l'histoire des *comicbook* puisqu'elle est aussi l'élément qui détermine les réalités parallèles<sup>68</sup> dans lesquelles le même personnage peut habiter<sup>69</sup>. Une simple

---

<sup>67</sup> Campagne promotionnelle « Experience creativity » pour Image comics en 2012.

<sup>68</sup> Dans l'univers de DC on utilise l'expression *ELSEWORLD* pour désigner ces mondes parallèles.

<sup>69</sup> Depuis des années, quelques créateurs se permettent donc de jouer avec la continuité de manière métafictionnelle, le cas de Joker étant bien intéressant de ce point de vue puisqu'il est non seulement



déviante introduite dans la continuité sert à créer une réalité parallèle qui peut ou non entretenir des liens intradiégétiques avec la continuité d'origine. Chris Sims, journaliste de la bande dessinée va même jusqu'à dire :

Aussi étrange que cela puisse paraître, cet aspect est une intéressante conséquence de la manière dont le *comicbook* a évolué. Cet aspect de la bande dessinée superhéroïque qui la rend unique concerne ces immenses univers complexes simultanément investis par une douzaine de créateurs, entretenus par une multitude de récits mensuels qui s'unissent pour former un tout cohérent. Rien en art n'arrive même près de se mesurer à cette entreprise. [La continuité] signifie que tout continue d'évoluer pièce par pièce de manière logique. C'est un des aspects cruciaux de la fiction sérielle. Prenez par exemple la mort de Sherlock Holmes à la fin de *The Final Problem*. Son retour dans *The Adventure of the Empty House* nécessite une explication afin de préserver l'illusion du réel dans le récit. En fiction, les choses doivent quand même être conséquentes avec l'univers du récit sinon il serait impossible de s'attacher à un quelconque personnage.<sup>70</sup>

De ce fait, le lecteur est maintenant habitué au fait que plusieurs histoires concernant le même personnage s'empilent à la manière de strates diégétiques et doivent être lues et comprises pour ce qu'elles sont : des déviations et variations assumées de l'histoire originelle. Dans ce cas, Douglas Wolk, auteur et critique, fait appel à un concept qu'il nomme le *superreader*, concept emprunté à Riffaterre, désignant un type de lecteur parfaitement lettré qui aurait les outils, le temps et la patience de lire de manière macroscopique afin de saisir l'ensemble de la fable, c'est-à-dire en connaissance de tous

---

conscient de son statut fictif, mais il est aussi pleinement conscient des différentes itérations qu'on propose sur lui sous plusieurs continuités.

<sup>70</sup> (Ma traduction, l'original se lit comme suit : « But as weird as it is, it's a pretty interesting side effect of how comics developed into being these massive, intricate universes that dozens of people are constantly developing, all at the same time. That aspect of super-heroes is what sets them apart from any other genre in any other medium, in that DC and Marvel produce multiple serialized narratives that are meant to form one coherent whole. Nothing else even comes *close* to doing that on that scale. [...] [continuity] means that things continue logically from one piece of the whole to the next and it's a crucial part of any kind of serialized fiction. Look at Sherlock Holmes: He dies at the end of *The Final Problem*, so when he shows back up in *The Adventure of the Empty House*, there's some explaining that needs to be done to preserve the validity of the stories. Things need to make sense, at least internally, or it's impossible to genuinely care about the characters»). Chris Sims, <http://www.comicsalliance.com/2012/06/15/ask-chris-110-the-best-imaginary-story/>.

les événements qui sont survenus avant et après le récit. Ce type de lecteur, infatigable, tente de scruter chaque texte pour trouver des traces de « continuité ». Cet exégète, que l'on peut aussi qualifier d'architecteur, c'est-à-dire un créateur qui utilise les traces de continuité mises à sa disposition par les auteurs afin de dresser la carte intradiégétique de l'œuvre. Ce qui permet d'ajouter des détails à la fable qui n'apparaissent pas dans l'épisode lu, mais qui servent à lire l'œuvre explorée avec plus de profondeur. Dans ce cas, « Le problème se situe dans le regard scrupuleux que nous portons sur l'auteur. Plus nous voyons des failles et des contradictions dans le récit, plus nous nous rappelons du mensonge de la fiction. L'humain est essentiellement conditionné à agir de cette manière dès qu'il commence son apprentissage de la vie en société, ce n'est pas un réflexe que l'on peut éteindre<sup>71</sup> ». Le *superreader* lit le texte à l'aune de préoccupations propres à l'éditeur qui scrute le texte afin de s'assurer que les lecteurs pourront apprécier l'œuvre.

Conformément aux exemples présentés ci-dessus, les diégèses à continuité parallèle prennent la forme de planètes numérotées dans l'univers de DC et de « futurs possibles » dans le monde de Marvel. Reprenant le concept des mondes possibles d'Umberto Eco dans son *Lector in Fabula*, les récits de chacun des personnages prennent la forme d'une arborescence de fables possibles, tous indépendants, mais reliés par quelques détails similaires. À titre d'exemple il est important de savoir que dans l'univers de DC comics la terre 387 est identique à la terre 1 à l'exception près qu'elle est occupée uniquement par des lycanthropes<sup>72</sup>. Il en va de même pour la terre 1191 dans laquelle Batman se fait

---

<sup>71</sup> (Ma traduction, l'original se lit comme suit : « The problem is that the author's constantly being cross-examined as we read, and the more cracks and contradictions show up in the story, the more we see the fiction for the elaborate lie that it really is. We're pretty much trained to do that from the moment we start interacting with other people, and it's not something you can't really turn off»). Chris Sims, <http://www.comicsalliance.com/2012/06/15/ask-chris-110-the-best-imaginary-story/>.

<sup>72</sup> Et inclut, sans surprise, un *Superman* loup-garou.

mordre par Dracula. Le lecteur peut donc se livrer à l'expérience rhizomatique de scruter les textes afin de découvrir à quelle continuité le personnage appartient. Les premières manifestations de cet exercice se voulaient ludiques, soit, mais ce jeu des formes s'est lentement transformé pour stratifier et reconfigurer la réalité même de certains univers du *comicbook*. Lire une œuvre, non plus comme un simple récit linéaire, mais plutôt comme une itération possible sur une même thématique (ou dans ce cas, un même personnage) demande une lecture et un lecteur bien particuliers. Cette forme de lecture active que les univers alternatifs provoquent se retrouve par exemple dans l'un des numéros les plus saillants de l'âge d'argent du *comicbook*, le numéro 123 de la série *The Flash* (Fox/Infantino, 1981). Cet épisode, qui introduit Barry Allen en tant que prochaine incarnation du héros *The Flash*, est la première à situer ces multiples univers parallèles dans le corpus de DC comics et c'est aussi le premier exemple d'une prise de conscience de la part des personnages de cet univers métafictionnel. Vingt ans plus tard, Grant Morrison viendra faire la révision définitive des concepts de métafiction, de continuité, de récits emboîtés, d'inclusion auctoriale et de bris du quatrième mur dans la série *Animal Man* (Morrison et autres collaborateurs), publiée entre septembre 1988 et septembre 1990 aux éditions DC Comics.

### **3.2 La fable d'*Animal Man***

*Animal Man* raconte les aventures de Buddy Baker, un superhéros banlieusard et père de famille, dont les pouvoirs lui permettent momentanément de copier l'attribut d'un animal à proximité en altérant son champ morphogénétique<sup>73</sup>, empruntant alors temporairement à l'animal ses caractéristiques. Ceci rejoint une pensée animiste chamanique dont

---

<sup>73</sup> Champ d'énergie sans matière entourant les êtres vivants.

Morrison s'est fortement inspiré pour l'écriture de cette série. L'auteur, reconnu pour son utilisation de symboles occultes dans ses œuvres, embrasse pleinement les principes de croyances totémiques dans sa réflexion sur les superhéros (notamment dans son livre *Supergods* qui traite des aspects mythologiques et mystiques dans l'univers du *comicbook* superhéroïque paru en 2012).

Le récit débute avec la décision de Baker d'exploiter ses pouvoirs inusités au profit de la défense animale. Ce faisant, il rencontrera plusieurs personnages, B'wana Beast, un avatar de la défense opposé à une confrérie de braconniers corporatifs qui pratiquent des expériences immorales sur des animaux en captivité. Crafty : littéralement un *alter ego* de Wile E. Coyote (personnage célèbre de Warner Bros. éternel perdant à la chasse du Road Runner); rejeté de sa cosmogonie et maintenant exilé sur terre; chassé par un intégriste catholique qui le croit être le diable sur terre. Des extraterrestres qui menacent les matériaux même de la diégèse du récit et même une version psychopathe de la ligue des Justiciers. Le récit sera entrecoupé de plusieurs tragédies (meurtre, viol, torture) qu'une figure mystérieuse tentera de prévenir en avertissant les personnages des dangers à venir.

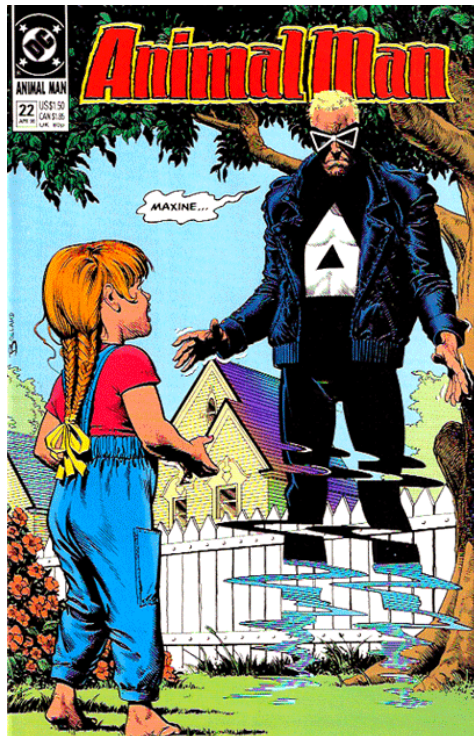


Figure 3.1, Biran Bolland, Couverture d'*Animal Man* #24 (1990)

Il s'avère que la figure ténébreuse aux avertissements cryptiques est Buddy Baker lui-même, devenu conscient des propriétés du récit grâce à certains dénouements cosmiques causés par un événement extradiégétique (notamment l'apparition d'une race extraterrestre ayant comme caractéristique de pouvoir faire évoluer le code génétique des humains à la manière du monolithe dans *2001, l'odyssée de l'espace*<sup>74</sup>). La présence extraterrestre viendra ordonner la continuité d'*Animal Man*<sup>75</sup>, lui permettant enfin de rétablir l'ordre nécessaire en lui ce qui lui permettra de reprendre le contrôle sur ses super pouvoirs. L'évolution permise par la présence des démiurges cosmiques permet à Buddy Baker de prendre conscience de son statut fictif et, par conséquent, de son rôle en termes

<sup>74</sup> Figure popularisée par le film de Stanley Kubrick adaptée librement du roman d'Arthur C. Clarke.

<sup>75</sup> Qui était polluée de plusieurs récits d'origine, d'inconsistance par rapport au nombre d'enfants qu'il avait et aussi de la nature de sa relation avec sa femme. À la manière d'un personnage mal écrit, les divergences dans le récit de vie de Buddy Baker faisant en sorte que l'on pouvait déceler une fêlure dans la diégèse du personnage, fêlure qui l'empêchait de vivre correctement sa vie de superhéros.

de créature littéraire. C'est avec cette confirmation de la conscience de Buddy d'être un personnage que le métatexte s'infuse dans le récit et en devient une caractéristique inhérente de la fable d'*Animal Man*. Après de multiples déboires et une réalisation du statut fictif du personnage, l'aventure se termine sur un épisode intitulé *Deus Ex Machina* qui consiste en une rencontre entre Morrison et son personnage, cherchant à obtenir des réponses sur la raison de la cruauté de son créateur. Cruauté, nous apprenons plus tard, qui découle de l'état de l'esprit de l'auteur durant la rédaction de la série, tel qu'il l'a confié lors d'une entrevue avec le journaliste Timothy Callahan :

C'est comment j'étais. J'étais très impliqué dans la lutte pour les droits des animaux, j'étais végétarien, donc ouais, c'était qui j'étais et *Animal Man* était un terrain sur lequel je pouvais mettre mes convictions à l'épreuve, c'était une manière de mettre mes propres idéaux au défi. Dans *Animal Man* tu peux voir les deux côtés de la médaille. Ça m'apparait comme un combat vraiment noir contre blanc dans lequel les humains sont les méchants et les animaux les gentils, mais plus j'y réfléchissais, plus le tout devenait complexe et en teintes de gris et je crois que l'on peut entrevoir un peu de cette hésitation dans le livre. [...] C'est toujours bien sentimental, mais ça fonctionne à sa manière, c'est pour ça que je crois que ça résonne chez plusieurs gens.<sup>76</sup>

Cette entrevue me permet de comprendre bien des choses concernant les choix narratifs qu'a effectués Morrison. Elle sert aussi à mesurer l'impact de la biographie de l'auteur sur l'œuvre et ainsi voir de manière plus claire le jeu qui se trame entre la réalité et la fiction dans *Animal Man*, ce sur quoi je me pencherai dans la section qui suit.

---

<sup>76</sup> (Ma traduction, l'original se lit comme suit: « That was the way I was. I was really into animal rights, and I was a vegetarian at the time, so yeah, that was me. And *Animal Man* was kind of my way of putting those beliefs to the test, for me to create a way to challenge my own ideas. So in *Animal Man*, you can see the different sides of the coin. It seems to me a quite black-and-white struggle, that humans were bad and animals were good, but the more I started to observe it, the more complex and gray it became. And I think you can see a little bit of that in *Animal Man* [...] It's still quite sentimental, but it works in that way, and that's why I think it still appeals to people»), Timothy Callahan, *Grant Morrison: The Early Years*. Edwardsville, Illinois, Sequart.com books, 2007, p. 253.

### 3.3 Entre l'autofiction et le métarécit : comment *Animal Man* changea la vie de l'auteur

Moi? Moi je suis le méchant mégalomane derrière le rideau. Je suis le vilain marionnettiste qui tire les cordes qui te font danser. Je suis ton **auteur**. (Les caractères gras sont dans l'original)<sup>77</sup>

De toutes les œuvres de Grant Morrison, *Animal Man* est sans doute celle pour laquelle l'auteur a offert le plus grand nombre de détails autobiographiques notamment sur ses convictions et sur la vie personnelle lors de l'écriture d'*Animal Man*<sup>78</sup>. L'inclusion de l'auteur dans l'œuvre souleva rapidement un grand nombre de questions concernant les limites de la fiction du récit bédéique. De plus, avec le numéro 26 (qui annonce la conclusion de sa participation au récit) Morrison rédige un numéro entier sous la forme d'un dialogue entre l'auteur et le personnage, mais qui, tout de même, s'adresse directement au lecteur. Grant Morrison partage des anecdotes de son enfance et certains éléments autobiographiques sont parsemés tout au long de numéro 26 à la manière d'un créateur qui explique les influences pressenties lors de la rédaction, de façon intradiégétique.

---

<sup>77</sup> (Ma traduction, l'original se lit comme suit: « Me? I'm the evil mastermind behind your screens. I'm the wicked puppeteer who pulls the strings and makes you dance. I'm your writer»). Grant Morrison, Chas Truog, *Animal Man Vol.1*, New York, Vertigo, DC comics, No26, p. 2.

<sup>78</sup> Notamment dans *Grant Morrison: Combining the Worlds of Contemporary Comics* et *Grant Morrison: The Early Years*.



Figure 3.2, Grant Morrison, Chas Truog, *Animal Man : Deus Ex Machina* (1990)

Car votre monde est infiniment plus **simple** que le nôtre. Il peut être la proie d'invasion extraterrestre ou souffrir d'immenses catastrophes et rien **ne compte**. Il revient toujours à ce qu'il était, comme neuf. (Les caractères gras sont dans l'original) <sup>79</sup>.

Ce tissage de métafiction, d'autofiction et de carnet d'auteur est exécuté de façon presque magique<sup>80</sup>. L'exercice qui consiste à tisser les expériences intradiégétiques du personnage, ficelées en métaphores des conflits vécus par l'auteur avec un véritable questionnement métafictionnel sur l'orientation contemporaine du *comicbook*, façonne une œuvre d'ambition vertigineuse qui comporte plusieurs strates d'analyse toutes imbriquées les unes dans les autres. Je séparerai donc les trois grands aspects métafictionnels de l'œuvre pour les aborder individuellement tout en tâchant de démontrer correctement en quoi ils sont implicitement interdépendants. L'intrusion auctoriale, l'autofiction et la mise en abyme se pratiquent de manière à former un tout cohérent et univoque dans *Animal Man*. Chaque aspect métafictionnel ne se présente pas

<sup>79</sup> (Ma traduction, l'original se lit comme suit : « See you world is so much **simpler** than ours. It can be invaded by aliens or suffer catastrophies and nothing **matters**. It all just comes back, good as new»), Grant Morrison, Chas Truog, *Animal Man Vol.1*, New York, Vertigo, DC comics, No26, p.6.

<sup>80</sup> D'autant plus vrai si l'on considère les expériences dites *shamaniques* vécues par Morrison lors de l'écriture d'*Animal Man*.



comme un élément distinct qui vient se greffer à l'œuvre, mais plutôt comme une charge métafictionnelle forte qui nécessite ces trois figures de style afin de construire une immersion entière. Voyons maintenant comment Morrison élabore chacun d'eux afin de voir leur importance dans le dessein entier de l'œuvre.

À la lumière de cette analyse, voici un tableau qui présente les trois types de métafiction chacun d'eux étant théorisé par un chercheur différent afin de voir si ceux-ci fonctionnent de manière concordante avec ce qui a été dit sur *Animal Man*. Ce tableau servira de repère pour les théories respectives de Dällenbach, Inge et Callahan pour ainsi voir en quoi les trois strates de métafiction se manifestent de manière concluante dans l'œuvre de Morrison.

Niveau méta fictionnels	Dällenbach	Inge	Callahan	Exemple tiré de série
1	« la « présentification » diégétique du producteur ou du récepteur du récit <sup>81</sup> »	« Le <i>crossover</i> , l'un des types les plus courant en <i>comic strip</i> est similaire à ce que l'on appelle l'invité vedette en télévision ou au cinéma. <sup>82</sup> »	« Il y a le niveau <i>foundation</i> dans lequel les personnages de bande dessinée interagissent entre eux. <sup>83</sup> »	Apparition de la maxime : « <i>Quis custodiet ipsos custodes?</i> » en graffiti sur un mur de la toilette du numéro 14. Cette phrase est un intertexte de

<sup>81</sup> Lucien Dällenbach, *Le récit spéculaire : Essai sur la mise en abyme*, Paris, Éditions du Seuil, collection « Poétique », 1977, p.100.

<sup>82</sup> (Ma traduction, l'original se lit comme suit : « The crossover, perhaps the most popular type, is the comic strip version of what is known in movies and television as a guest appearance»), Thomas Inge, *Anything can happen in a comic strip: Centennial reflections on an American art form*. Ohio, Mississippi, Ohio State University Libraries, 1995, p.12.

<sup>83</sup> (Ma traduction, l'original se lit comme suit : « There's the foundation layer, where the comic book characters interact with each other on their own level»), Timothy Callahan, *Grant Morrison: The Early Years*. Edwardsville, Sequart.com books, 2007, p. 83.

				la série <i>Watchmen</i> d'Alan Moore et Dave Gibbons.
2	« la mise en évidence de la production ou de la réception <sup>84</sup> ».	« Une catégorie connexe comporte les <i>metacomics</i> qui font référence, de manière soit implicite ou explicite, à l'un et l'autre. <sup>85</sup> »	« Ensuite il y a le niveau secondaire dans lequel la main de Dieu vient s'imposer pour peindre le sang sur Crafty dans <i>The Coyote Gospel</i> . <sup>86</sup> »	Effacement progressif du personnage de James Highwater.
3	« la manifestation du contexte qui conditionne cette production-réception <sup>87</sup> »	« La troisième catégorie importante de <i>metacomics</i> offre une réflexion sur la source de l'humour à travers les conventions techniques du <i>strip</i> tels les matériaux de production les bordures, les ballons et les cases. <sup>88</sup> »	« Et le niveau tertiaire dans lequel Morrison lui-même écrit le scénario de la bande dessinée. <sup>89</sup> »	Apparition de Morrison lui-même comme écrivain dans le numéro 26 de la série.

<sup>84</sup> Lucien Dällenbach, *Op. Cit.*, p. 100

<sup>85</sup> (Ma traduction, l'original se lit comme suit : « A related category of metacomics contains strips referring to other comic strips, either explicitly or implicitly »), Thomas Inge, *Op. cit.*, p. 13

<sup>86</sup> (Ma traduction, l'original se lit comme suit : « Then there's the *secondary layer* where the «hand of God» comes in from «The Coyote Gospel» to paint the blood of Crafty on the panel ».) Timothy Callahan, *Op. cit.*, p. 83.

<sup>87</sup> Lucien Dällenbach, *Op. cit.*, p. 100.

<sup>88</sup> (Ma traduction, l'original se lit comme suit : « The third major category of metacomics is those which reflect on and use as a source of humor the technical conventions of the comic strip – the materials of production, such as pencils, pens, ink, and paper; the borders of panels and the placement of dialogue balloons »), Thomas Inge, *Op. cit.*, p.14.

<sup>89</sup> (Ma traduction, l'original se lit comme suit : Then there's the *tertiary layer* where Grant Morrison is writing the script to the comic book »), Timothy Callahan, *Op. cit.*, p. 83.

Comme on peut le constater, les niveaux s'alignent de manière surprenante lors d'une analyse de la bande dessinée *Animal Man*. Chaque strate de métafiction est utilisée à son comble pour créer un tout métaréflexif.

Le but étant que nous parcourions le récit avec Buddy. Morrison s'inclut à la fin du livre afin de nous montrer que nos souffrances sont véritables, mais en quelque sorte bêtes. La vie et la mort de Jamara, le chat de Morrison, éclaire ce point, car elle a souffert une douleur véritable, à l'opposé de la celle que nous partageons avec Buddy qui, elle, est « fausse ». Un auteur comprendra précisément ce que Morrison tentait de faire lorsqu'il annonça qu'il voulait canaliser la douleur de Jamara dans son *comicbook*. Les écrivains sont des fieffés menteurs et souvent des créatures cruelles et mesquines. Mais nous avons tendance à ignorer que Jamara peut tout aussi bien être une création de l'univers fictif de Morrison, pourquoi serait-ce impossible? Si Morrison lui-même est un personnage dans sa propre diégèse alors dans ce cas il est probable que son chat soit fictif aussi. Nous acceptons beaucoup plus aisément que la famille de Buddy soit fictive alors que Jamara, elle, existe réellement. Pourquoi donc? Car Morrison nous confirme que c'est vrai, ce qui nous permet de sentir sa douleur et sa perte beaucoup plus intensément que celle de Buddy.<sup>90</sup>

En lisant ces lignes, nous percevons les échos de l'analyse sur la culture populaire à laquelle se livre Slavoj Žižek. Dans son ouvrage, *Looking Awry*, Žižek explique que le domaine du superhéros réside dans une perspective du monde qui est plus que réelle. Le monde superhéroïque n'est donc pas habité par des gens aux propos réalistes, ce sont des représentations métaphoriques ou ce que Žižek appelle les « *embodiments of the real*<sup>91</sup> ». Žižek explique que les oiseaux dans *The Birds* d'Hitchcock servent de manifestation

---

<sup>90</sup> (Ma traduction, l'original se lit comme suit: « The point is, we take the journey with Buddy, and Morrison puts himself into the book at the end to show that our suffering is, well, genuine but also silly – as the tale of his dead cat illuminates. Jarmara (Morrison's cat) suffered and died, and her suffering was real, as opposed to Buddy's (and our) "fake" suffering. Writers know exactly what Morrison is talking about when he says that at least he could use Jarmara's suffering in his comic book – writers are inveterate liars and quite evil, after all. But here's what no one has ever pointed out – what if Jarmara herself is a creation of Morrison's mind? Why on earth couldn't she be? If Morrison himself is a character in the book, couldn't his cat be non-existent too? We accept that Jarmara actually existed, but not Buddy's family? Why? Because Morrison tells us it's true, and we feel his suffering and loss perhaps more keenly than we felt Buddy's»). Chris Sims, *Op.cit.*

<sup>91</sup> Slavoj Žižek, *Looking Awry: and introduction to Jacques Lacan through Popular Culture*, Massachusetts, MIT press, 1991, p. 99.

concrète de la discorde qui englobe le film. De cette manière, Buddy Baker ne devient rien de plus que la manifestation personnalisée des inquiétudes de Morrison face aux troubles environnementaux auxquels nous devons faire face comme humains. Ces inquiétudes font place à un engagement de l'auteur. En plus, d'après Marc Singer, les personnages de l'univers superhéroïque sont des :

[...] représentations hyper-littérisées qui contournent l'ordre symbolique et représentatif du langage afin de représenter nos pulsions et angoisses à travers des figures et non des symboles. Ces figures externalisent leurs propos de manière physique.<sup>92</sup>

La perspective d'analyse de Žižek ouvre la porte à une analyse d'*Animal Man* comme étant non pas simplement une fable sur un superhéros aux questionnements écologiques, mais, littéralement, sur la création d'un avatar métonymique des questions écologiques. Buddy Baker devient donc une sorte d'exutoire des doutes existant chez l'auteur, et une construction fictive dans laquelle Morrison peut investir la totalité de ses réflexions sur le sujet.

Ces questionnements de Morrison prennent forme et existent dans l'œuvre jusqu'au point où l'inévitable retour dans le récit du créateur s'opère, bouclant le cercle de la création. Le dernier numéro de la série devient donc un récit de réintégration, un peu comme si Morrison avait permis à une partie de son être de se séparer de lui afin d'aller vivre les expériences nécessaires à son accomplissement. Ces aventures terminées, Buddy Baker doit revenir faire part de ses découvertes à son créateur. Il revient au berceau de sa création afin de partager la sagesse acquise.

---

<sup>92</sup> Marc Singer, *Grant Morrison: Combining the world of contemporary comics*, Mississippi, University Press of Mississippi, 2011, p. 17.

Relevant d'un style indirect libre, la narration de Morrison est simultanément prise de parole de l'auteur et indice narratologique. La voix de la narration est à la fois narrateur omniscient mais elle est aussi teintée d'une perspective subjective de la part de l'auteur/personnage. Puisqu'il est abondamment clair que les paroles de Buddy Baker sont dictées par l'auteur, chaque phrase devient une manifestation de discours indirect libre. Ceci est d'autant plus saillant à la fin du 26<sup>e</sup> épisode qui expose clairement l'interdépendance entre la prise de parole de l'auteur et celle du personnage :

[...] tu accordes de l'importance aux animaux, car **je** voulais t'utiliser pour attirer l'attention des lecteurs sur ce qui se **pass**e dans le monde. Dans ma réalité, dans le vrai monde, je n'ai pas le pouvoir de faire le changement que je désire. Je ne peux **rien** faire pour changer les choses qui me dérangent. Tout ce que je peux faire c'est joindre des groupes de protestations et écrire ce *comic*.<sup>93</sup> (Les caractères gras sont dans l'original)

La conversation entre Morrison et Baker gravite autour du fait que Morrison utilise le personnage comme porte-parole. Cette utilisation devient si importante dans la série qu'elle est aussi la cause du désintérêt croissant de l'auteur pour cette relation qu'il commençait à croire trop moralisatrice.

C'est moi qui te l'ai **fait** faire. Je croyais bon d'ajouter de l'**action** dans cette scène simplement pour garder le lecteur intéressé. Tu ne peux pas me **bless**er. Pour me blesser, il faudrait que tu atteignes le **vrai** monde et ça, c'est quelque chose que tu ne pourras **jamais** faire. Tu ne peux pas atteindre mon monde, mais je peux rentrer dans le **tien**. Je peux **falsifier** le vrai monde ici sur la page de ce *comic*. (Les caractères gras sont dans l'original)<sup>94</sup>

---

<sup>93</sup> (Ma traduction, l'original se lit comme suit : « You care about animals because **I** wanted to use you to draw people's attention to what's **happening** in the world. In my world, in the real world, I can't do **anything** about the things that upset me. All I can do is join protest groups and write this comic»), Grant Morrison, Chas Truog, *Animal Man Vol.1*, New York, Vertigo, DC comics, No26, p. 13.

<sup>94</sup> (Ma traduction, l'original se lit comme suit : «I **made** you do it. I thought we needed some **action** at the start of the story, just to keep people interested. You can't **hurt** me. To hurt me you'd have to get into the **real** world and that's something you can **never** do. You can't get into my world but I can get into **yours**. I

L'univers diégétique, créé de toutes pièces par Morrison, se déploie de manière à mettre en scène plusieurs réalités concomitantes. Même celle du lecteur fait partie d'une vaste organisation de réalités qui se chevauchent. Les gens qui existent dans l'univers fictif sont tout aussi réels qu'un humain en chair et en os (« Bien **sûr** que tu es vrai! Nous ne serions pas ici à parler si ce n'était pas le cas. Tu existais longtemps avant que j'écrive tes aventures et si tu as de la chance, tu seras encore jeune quand je serai vieux ou mort. »<sup>95</sup>) Morrison perçoit véritablement ses inventions comme des êtres à part entière tout autant qu'il se perçoit lui aussi comme l'invention d'un créateur habitant la dimension adjacente. Les actants interdiégétiques littéraires sont donc tous des pantins autofictionnels, car Morrison considère que l'auteur est au cœur de l'action, mais il ajoute aussi que le personnage existe à l'insu de l'auteur, car le personnage est d'abord et avant tout une entité qui, dès qu'il est couché sur papier, existe pour tous.

Nous n'avons donc pas d'autofiction au sens le plus accepté du terme en études littéraires (Dobrovsky, Colonna, Gasparini), mais plutôt une *présence* autofictionnelle; l'auteur ne substitue pas sa présence par celle d'un personnage, mais il décrit tout de même cette personne comme une extension de sa propre histoire individuelle. La rencontre de Buddy Baker et Morrison se fait de manière à cimenter cette perspective, car l'auteur existe de manière autofictionnelle dans l'œuvre et se situe aussi comme la cause des actions prises par le personnage. Il n'est donc pas le personnage en soi, mais il avoue tout de même manipuler chacune de ses actions. Cette dualité identitaire s'apparente à l'avatarisme en plus de servir à provoquer une réflexion de qualité sur le *comicbook* superhéroïque

---

can **fake** the real world here on the comic page»), Grant Morrison, Chas Truog, *Animal Man Vol.1*, New York, Vertigo, DC comics, No26, p. 4.

<sup>95</sup> (Ma traduction, l'original se lit comme suit : «Of **course** you're real! We wouldn't be here talking if you weren't real. You existed long before **I** wrote about you and, if you're lucky, you'll still be young when I'm old or dead.), Grant Morrison, Chas Truog, *Op. cit.*, p. 7.

contemporain. L'usage de la *présence* autofictionnelle, voire d'intrusions auctoriales, démontre une construction fictive qui évoque l'usage d'une deuxième peau par l'auteur. Cette deuxième peau est intéressante, car elle rappelle directement l'iconographie du superhéros vêtu de *spandex* qui, elle aussi, est une construction identitaire, un double social ou le masque du *persona* qui vient remplir un rôle bien précis de comble identitaire. Dans le cas du superhéros, le comble se fait par rapport à la société dans laquelle il habite. Toutes les incohérences sociales, les injustices et les dangers obligent l'homme en puissance à agir sur son monde. Dans le cas d'*Animal Man*, l'alter ego remplit non seulement une fonction régulatrice pour le personnage de Buddy Baker, mais il sert aussi de double à Morrison. Ces ouvrages enseignent que chacun d'entre nous a le potentiel de devenir un superhéros dans notre climat social présent, il suffit simplement de s'équiper d'un costume et de patrouiller les rues de manière à indiquer notre intention bienveillante<sup>96</sup> aux yeux des citoyens. *Animal Man* s'avère être le costume de superhéros de Morrison.

Ces *alter ego* permettent aussi de retracer des particularités bien intéressantes dans la construction des doubles identitaires présents dans le récit. Nous avons le docteur James Highwater comme double intradiégétique initial qui prend conscience de la nature fictive de son univers très tôt dans le récit<sup>97</sup>, sa quête est de partager cette découverte avec Buddy afin de lui faire comprendre la multiplication des univers au sein de son propre récit. Les origines amérindiennes de Highwater ajoutent aussi une surenchère à la thématique totémique abordée plus tôt. Ensuite apparaît le premier double d'*Animal Man*,

---

<sup>96</sup> Voir le cas de Phoenix Jones, véritable vigilante sujet du documentaire *Superheroes* (2011), pour être témoins de comment les superhéros ont véritablement sauté hors de la page imprimée pour se manifester de manière sérieuse dans nos communautés.

<sup>97</sup> D'ailleurs, la case durant laquelle la prise de conscience s'effectue sera reprise à répétition pour signifier la réalisation faite par plusieurs personnages dont Psycho Pirate.

le Buddy Baker du futur qui possède une compréhension quasi omnipotente du récit en raison de ses sauts temporels. De plus, la présence du véritable Morrison dans l'œuvre me porte à croire qu'il y a plus de doubles dans la diégèse que de véritables personnages. Puisque la conscience du récit est si allègrement partagée entre les personnages, la fable pullule d'indices de réflexion sur sa propre nature, participant à la construction d'un récit dans lequel chacun des personnages symbolise une fraction de la personnalité de l'auteur. La fable devient donc une réflexion de type fractale de l'auteur (le démiurge) de l'œuvre. Progressant naturellement, l'apothéose de cette succession d'auteurs potentiels ne peut que déboucher sur la rencontre du véritable auteur. Cette composition du récit se fait de manière progressive afin d'ajouter des éléments métafictionnels aux personnages. De cette manière, *Highwater* a le privilège de partager les pensées de l'auteur, Buddy Baker vient à partager les sentiments de l'auteur et le Morrison intradiégétique est une incarnation de l'auteur dans son entièreté, corps, cœur et esprit. Cette progression naturelle vise l'inclusion périodique et méthodique vers la réalisation ultime que Morrison tente de suggérer : la prise de conscience du lecteur qui se voit lire un livre qui se situe lui-même dans la plus pure tradition borgésienne.

On a tiré un usage extraordinaire du fait que le « narrateur » n'est pas l'auteur du récit, mais un « être de papier<sup>98</sup> », tout comme les personnages. En théorie de la bande dessinée, Philippe Marion a proposé le terme de *graphiation* soit la « création d'une ligne qui se démarque par auto désignation<sup>99</sup> ». C'est un tracé que le lecteur perçoit comme la marque d'une identité graphique dont le responsable est le *graphiateur*. « Le graphiateur

---

<sup>98</sup> Roland Barthes, *Introduction à l'analyse structurale des récits*, [http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/comm\\_0588-8018\\_1966\\_num\\_8\\_1\\_1113](http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/comm_0588-8018_1966_num_8_1_1113), p. 19.

<sup>99</sup> Philippe Marion, *Traces en cases*, Louvain-la-Neuve, Académia, 1993, p. 78.



n'est pas la personne en chair et en os qui signe l'œuvre, mais une instance construite par le lecteur<sup>100</sup> », ajoute Jan Baetens, qui vient définir la présence de la graphiation dans l'œuvre. Morrison est donc à la fois un auteur, un personnage et un graphiateur au cœur de la même œuvre.

### **3.4 *It's not easy being fictional, le paradoxe de *Psycho Pirate*.***

Après avoir établi que la série gravite en quelque sorte autour d'une multiplication des figures de l'auteur, il me faudra tout de même m'intéresser aux paradoxes de certaines répliques. Morrison se sert des procédés de distanciation du lecteur pour orchestrer des casse-têtes narratologiques. *Animal Man* comporte un vaste éventail de formes de mise en abyme, quelques-unes sont annoncées, d'autres, que nous verrons plus tard, sont carrément impossibles. Commençons d'abord par une mise en abyme qui concerne la scène générique du *comicbook* superhéroïque et ses conventions narratives. N'oublions pas que le simple fait d'ajouter une cape dans un récit semble être suffisant pour le rendre superhéroïque. Il ne faut donc pas omettre le fait que le superhéros est une figure qui s'officialise en s'annonçant; c'est en premier lieu en se nommant superhéros qui n'existe que par la parole et le rôle assumé.

Conscient de la teneur superhéroïque de son récit, Morrison construit une mise en abyme générique tout au long de l'œuvre qui se manifeste en strates superposées de lectures potentielles. La plus remarquable est la traversée narratologique qui existe à la fin de l'épisode cinq, lorsque Buddy Baker lit le texte cosmogonique de Crafty. Cette histoire,

---

<sup>100</sup> Jan Baetens, *Sur la Graphiation une lecture de Traces en Cases*, <http://sites-test.uclouvain.be/rec/index.php/rec/article/viewFile/1251/1101>, p. 229.

anodine lors de la première lecture, cache un second degré de lecture qui nous est révélé plus tard lorsque nous voyons que Grant Morrison écrit ses récits d'*Animal Man* suivant les formes théâtrales. Ces histoires seront enfin lues, comme une pièce avec cases de dialogue et des didascalies, par l'artiste qui illustrera le récit. Cette mise en scène du texte m'apparaît importante, car la disposition du texte d'*Animal Man* nous renvoie immédiatement à la notion de performance et de spectacularisation. À la lecture du texte non illustré, le fait qu'*Animal Man* puisse être lu comme une pièce de théâtre brechtienne, distanciation et tout, est d'autant plus apparent. Un autre indice de la teneur théâtrale d'*Animal Man* survient avec l'apparition d'un *Merryman*<sup>101</sup> virgilien, émule de Woody Allen tel qu'il se représentait dans son film *Life & Death*<sup>102</sup>. Morrison se plaît donc à faire des liaisons entre la bande dessinée et le théâtre, et même parfois avec d'autres types de bande dessinée comme le *comic strip*, notamment avec l'extrait dans lequel *Animal Man* doit lire le *comic strip* cosmogonique, évoqué plus tôt, qui explique les contraintes de l'univers de Crafty dans l'épisode 5. Du texte de théâtre à la bande dessinée, voilà que la lignée potentielle apparaît; une création littéraire s'incarne en un *comicbook*, qui lit à son tour un *comic strip*. En plus des dimensions existantes dans le récit, toutes les formes de littérature s'empilent aussi dans l'œuvre elle-même :

Les strates du récit sont magnifiques. Au plus bas, il y a la réalité de Crafty qui, dans le monde de Buddy, est le monde bidimensionnel des *cartoons*. En plus, il y a le monde du créateur, qui est joint à celui de Buddy, mais qui ne semble pas faire partie de celui de Crafty. Ensuite, il a le monde de Buddy qui nous est présenté comme le monde bidimensionnel du *comic book*. Il y a aussi les limbes, là où les personnages de *comic book* vont errer jusqu'à ce qu'ils soient utilisés de nouveau et, au final, on retrouve le monde dans

---

<sup>101</sup> Membre fondateur de l'Inferior Five.

<sup>102</sup> Un des importants films à thématique théâtrale de la filmographie de Woody Allen.

lequel Morrison se transpose en être bidimensionnel afin de rencontrer son protagoniste.<sup>103</sup>

Cette bidimensionnalité à laquelle réfère Greg Burgas n'a jamais été aussi apparente qu'avec l'inclusion d'un concept non défini, mais que je baptiserai l'*antichambre* (ou pour reprendre l'analogie théâtrale, le salon vert des superhéros dans cet ouvrage). Le concept, bien simple et expliqué pour la première fois dans les pages de *Sensationnal She-Hulk #3*<sup>104</sup>, est repris par Morrison par le biais de son émule de Woody Allen dans le numéro 25 d'*Animal Man*. Il dicte que seuls les héros qui se sont effacé de leur publication dépérissent. Par conséquent, un héros tel que *Batman* (un exemple parmi tant d'autres, qui n'a jamais cessé d'être le sujet d'aventures en presque soixante-quinze ans) restera toujours jeune, oscillant entre l'âge de 35 et 45 ans grâce à son lectorat qui le conserve jeune.

Un autre paradoxe, purement visuel, provient de la couverture du numéro 24 d'*Animal Man* qui met en scène un personnage tourmenté du nom de *Psycho Pirate*, triste et pleurant de larmes qui réfléchissent les images de pages couvertures des séries de récits de personnages de DC comics, le même univers intradiégétique qui héberge *Animal Man*. Ces couvertures comportent aussi des références intertextuelles aux récits qui ont

---

<sup>103</sup> (Ma traduction, l'original se lit comme suit : «The layers of the book are wondrous – there's Crafty's world, which in Buddy's world is the two-dimensional world of cartoons; there's the world of the Creator, which is separate from Buddy's world but not quite part of Crafty's; there's Buddy's world, the world we see as two-dimensional comic books; there's limbo, where comic book character go to hang out until they are used again; there's the world where Grant Morrison becomes two-dimensional to meet his star»). Chris Sims, <http://goodcomics.comicbookresources.com/2009/04/20/comics-you-should-own-flashback-animal-man-1-32/>.

<sup>104</sup> Lilian S. Robinson, dans *Wonder Women: Feminism and Superheroes*, explique que les figures d'héroïsme vieillissent et tombent dans l'oubli, jusqu'à ce qu'un auteur les repêche et les intègre dans la diégèse de son récit. Tant que le superhéros assure une présence manifeste et continue pour le lecteur, il ne mourra pas. Sa finalité ne réside pas dans l'écriture d'une fin à son récit, mais plutôt dans l'absence d'une fin du personnage, dans le lent glissement vers l'oubli qui applique le principe de la postérité littéraire aux personnages.

influencé Grant Morrison dans son écriture de Buddy Baker, puisque nous y voyons, en premier plan, la page couverture de *Flash* #123, soit le fameux *Flash of Two Worlds* dont j'ai parlé plus haut.



Figure 3.4, Brian Bolland, Couverture d'*Animal Man* #24 (1990)

Cette inclusion d'images qui proviennent de la maison d'édition DC est une autre citation visuelle qui sert de réflexion sur les diégèses parallèles qui existent en simultanément dans la fable d'*Animal Man*. Elle est aussi un beau rappel de l'une des thématiques prépondérantes de l'œuvre, soit l'ordre implicite de Niels Bohr selon lequel la réalité est une représentation fractale de tous les univers, car comme un hologramme, chaque pièce de notre réalité inclut aussi la totalité de cette réalité. Cette notion, adaptée à la bande dessinée, a été théorisée par Camille Baurin de l'Université de Poitiers et porte le nom de « métacomic », ou lorsque le *comic* devient un objet d'autoréflexivité. Dällenbach inclut

aussi cette forme de métafiction dans la catégorie des récits spéculaires avec une précision par rapport à cet aphorisme qu'il décrit comme un « fragment sensé inclure l'œuvre qui l'inclut<sup>105</sup> ». Cette théorie de la physique illustrée dans *Animal Man* se manifeste de manière métafictionnelle dans la mesure où illustrer l'ordre implicite revient aussi à illustrer les paramètres de la mise en abyme. C'est de cette façon que l'entièreté d'*Animal Man* devient un métarécit à la manière du modèle de Bohr, si souvent cité dans le cycle. Cette mise en abyme se manifeste aussitôt comme un récit emboîté de type méta-métarécit, appellation que je n'utiliserai plus à partir de maintenant pour des raisons de clarté. Nous pouvons alors dire que la métafiction est aussi une thématique du livre qui réfléchit sur sa propre réflexion, *ad vitam aeternam*.

En plus de constituer une thématique définissant l'œuvre, la mise en abyme ajoutée aux autres formes de métafiction rend la lecture d'*Animal Man* vertigineuse. Elle désoriente et confond le lecteur de manière à égaler l'effet de confusion ressenti par le personnage. Je reviendrai sur cette façon de construire un récit afin d'amplifier les propos de l'œuvre.

### **3.5 Regarder votre livre dans les yeux**

*Animal Man* entretient une complicité particulière avec la mise en scène théâtrale. Morrison nous montre une affinité pour le *granguignolesque* (notamment par l'inclusion d'une surenchère d'hémoglobine au récit, l'apparition d'un tueur en série impromptu et les références aux multiples décès de plusieurs personnages), il récupère des techniques de bris du quatrième mur, mais ce qui reste le plus saillant est son utilisation de la métafiction qui prend, à quelques moments, une dimension cathartique. Maintenant

---

<sup>105</sup> Lucien Dällenbach, *Op. Cit.*, p. 51.

emblématique, la planche 11 de l'épisode 19 est devenue, en quelque sorte, la séquence iconique de la série entière. Cette scène se déroule lorsque Buddy Baker, sous l'influence du *peyotl*, rencontre le spectre de son incarnation passée, l'Animal Man qui a pris conscience de son statut fictif et qui tente de prendre contact avec les personnages de la bande dessinée afin de les avertir des dangers à venir. Ébranlé par cette présence qui lui rappelle la fabrique même de sa diégèse, Buddy se tourne et



Figure 3.5, Grant Morrison, Chas Truog, *Animal Man : Deus Ex Machina* (1990)

prend enfin conscience, lui aussi, de la construction métafictionnelle qui entoure sa présence même au centre du récit. Buddy regarde le lecteur qui le regarde dans une dynamique de mise en abyme, de par la présence d'un récit dans le récit et de bris du quatrième mur, illustrés par la prise de parole du personnage qui s'adresse au lecteur. Puisque Buddy est en quelque sorte pris par l'interjection d'une figure d'autorité

foucauldienne, il est alors impossible de négliger le pouvoir de la planche où un personnage s'adresse à son lecteur. D'être le sujet d'une telle interpellation par une création que nous croyons passive renverse complètement le rapport que nous avons avec la fiction. Il en va de même lorsque le personnage prend non seulement conscience de la présence du lecteur, mais effectue aussi une action qui influence le comportement du lecteur. De cette manière, l'œuvre tente non seulement de changer le lecteur avec la force de son récit, mais aussi littéralement en lançant une invective, comme cette planche d'un épisode de Philémon.



Figure 3.6 et 3.7, Fred, *Philémon, avant la lettre* (1978)

Fred, l'artiste, semble miser sur le fait que rien n'a le potentiel d'être plus effrayant que lorsque les gens que nous croyons inoffensifs, des gens que nous invitons hebdomadairement dans notre quotidien, des gens que nous épions de manière continue, parfois même durant des périodes prolongées, révèlent qu'ils étaient conscients de notre présence. Notre recherche révèle que plusieurs blagues à cet effet ont été faites à travers les années, certaines plus menaçantes que d'autres.



Figure 3.8, John Byrne, *Sensationnal She-Hulk* #6 (1989)

Piégés dans l'œuvre d'*Animal Man*, nous avons un vilain, hanté par les histoires de *comicbook* qui forment leur propre continuité, et un protagoniste qui prend conscience de son lecteur. En plus, nous avons un coyote iconique emprunté à un autre monde et piégé dans une réalité qui n'est pas la sienne. Enfin, pour terminer le tout, Morrison s'inclut lui-même dans l'œuvre sous la forme de narrateur/démiurge qui se confesse à ses personnages. Que ce soit dans les intentions de Morrison ou non, tous les personnages de cette série sont prisonniers du récit. En fait, la métafiction dans *Animal Man* découle du fait que les personnages ont pris conscience d'être des créations et qu'ils désirent



maintenant s'échapper de cette prison de lettres (le numéro #25 parle explicitement de ceci). Nous sommes donc témoins d'une multitude de tentatives par des personnages de s'évader de l'œuvre. Crafty rencontre Dieu, Psycho Pirate devient un pur être de la diégèse, sautant d'une œuvre à l'autre jusqu'à la découverte d'une porte de sortie. Même Buddy Baker tente de glisser à l'extérieur en évoquant la présence du lecteur qu'il perçoit comme un voisin. La métafiction dans *Animal Man* permet donc l'évasion, la porte qui mène hors du récit, celle qui pourra libérer ces êtres d'encre et de papier et qui enchaînera l'auteur dans les pages de la fin tel Prométhée qui a volé le feu aux dieux. Le crime de Morrison, par conséquent, aura été d'avoir transgressé l'acte de création lui-même.

La façon dont Morrison use des codes superhéroïques afin de commenter ses impressions sur le genre est aussi une mise en abyme qui sert non seulement comme embrayeur, mais aussi comme outil de discussion des pratiques créatives donnant lieu aux univers superhéroïques. Plusieurs analyses concèdent que la métafiction dont Grant Morrison fait usage lui permet non seulement de brouiller la ligne entre réalité et fiction (tel qu'expliqué par Waugh au premier chapitre), mais aussi d'ajouter une ligne éditoriale à son œuvre de fiction qui lui permet de commenter l'état de son médium en plus de son désaccord avec la scène générique dans laquelle il s'inscrit. *Animal Man* est d'abord et avant tout un *metacomic* qui, comme l'explique Camille Baurin, « [...] prend ainsi pour objets de sa fiction le *comic book*, la figure du superhéros et le genre qui lui est consacré.<sup>106</sup>»

---

<sup>106</sup> Camille Baurin, *Le metacomic: la réflexivité dans le comic book de superhéros contemporain*, Potiers, Université de Potiers, p. 22.

À l'opposé de Genette, qui insiste sur une distance entre l'histoire et le récit et entre l'auteur et le narrateur, Morrison place toutes les trames sur un même plan d'égalité pour ensuite les relier de manière à les rendre toutes dépendantes les unes des autres. À ce sujet Callahan écrit :

Ici, Morrison met à jour cette notion en altérant la relation cause et effet qui existe entre l'auteur et sujet. Les personnages sont manipulés par les auteurs dans cet univers, ils soulignent le véritable fonctionnement de la fiction. [...] En mettant en évidence d'autres strates de réalité intradiégétiques, Morrison transgresse les conventions et les attentes du lecteur.<sup>107</sup>

Callahan met l'accent sur quelque chose de fondamental concernant l'horizon d'attente de lecture d'un *comicbook*. Le *comicbook* superhéroïque, dans sa forme traditionnelle, n'est pas un art de l'originalité, mais plutôt la création d'un suspense. Le lecteur est donc en terrain connu et il parcourt le récit avec une bonne idée de ce qui s'en vient. Les attentes d'un lecteur de bande dessinée superhéroïque sont souvent contingentées : le récit est circulaire (même parfois cyclique) et le protagoniste que l'on suit est parfois un superhéros en nom seulement. La cape, le triomphe du bien sur le mal et les principes d'utopie/dystopie sont des tropes bien connus. Rares sont les gens qui lisaient du *comicbook* pour être surpris par l'ingéniosité narrative qu'ils pourraient y trouver en effet, la voix de l'auteur lui-même sert souvent de guide dans l'œuvre. Du coup, plusieurs exemples d'instances dans laquelle la voix de l'auteur devient celle d'un narrateur-personnage nous viennent à l'esprit, notamment de manière interdiégétique (*Uatu, the Watcher*) ou extradiégétique (Stan Lee, rédacteur en chef). C'est donc pourquoi les

---

<sup>107</sup> (Ma traduction, l'original se lit comme suit : «Here, Morrison updates that notion by changing the cause and effect relationships between writer and subject. The characters are manipulated by the writers in his comic book universe, which, of course, is the way it really is. [...]By pointing out the existence of the other layers of reality within and around a comic book story, Morrison subverts the normal expectations and frame of reference of the audience»), Timothy Callahan, *Grant Morrison: The Early Years*. Edwardsville, Sequart.com books, 2007, p. 83.

multiples usages de *bathos*<sup>108</sup> dans *Animal Man* s'avèrent étonnants. Le récit semble prendre des virages soudains dans le but ultime de surprendre. De plus, il n'y a pas de distance établie entre l'auteur et le narrateur. Il n'y a pas de distance entre la fable et le récit. Toutes ces composantes du récit coexistent de manière à les inclure dans une métafiction. Callahan ajoute que « [p]uisqu'il est devenu pleinement conscient de son statut fictif, Buddy Baker est maintenant capable de transcender les frontières de sa réalité<sup>109</sup> ».

Nous avons vu pour la première fois cette utilisation des conventions du *comicbook* superhéroïque aux fins métafictionnelles dans l'œuvre *Superfolks* (1977) de Robert Mayer<sup>110</sup>. Cette utilisation des conventions n'est donc pas révolutionnaire, mais Morrison, avec son *metacomic*, ajoute une dimension de pastiche à son œuvre qui devient une véritable subversion assumée des codes de son genre. Buddy refuse à plusieurs reprises de jouer au jeu de la violence, citant l'agressivité comme n'étant pas une solution, mais plutôt comme un élément catalyseur pour d'autres conflits. Le récit arrive à la fin vers des moments où Buddy démontre un véritable élan de pacifisme. Le personnage devient conscient de sa propre condition et réalise que seule la violence perpétue son histoire, et que sans conflit, il n'y aurait aucune raison de continuer à raconter ses aventures. L'histoire se termine donc dans la paix et non dans l'agressivité.

---

<sup>108</sup> Transition abrupte de style au service d'un effet d'étrangeté ou d'humour.

<sup>109</sup> (Ma traduction, l'original se lit comme suit: «Because he has become fully aware of his fictional status, he is able to transcend the normal bounds of his reality»). Timothy Callahan, *Grant Morrison: The Early Years*. Edwardsville, Illinois, Sequart.com books, 2007, p. 98.

<sup>110</sup> Un roman dans lequel le personnage d'Indigo, émule de Superman, utilise ses pouvoirs afin de voler vers les plus lointains horizons de sa réalité. Il atteindra sa destination au moment où il atterrira sur la pelouse de son auteur. Suivra une rencontre entre ce « Superman » et son auteur afin de comprendre sa propre nature de personnage fictif

Il m'est possible de souligner ici un autre élément atypique concernant la fonction des superpouvoirs chez *Animal Man*. Ce sont les pouvoirs mêmes de Buddy Baker qui permettent la réflexion métatextuelle de l'œuvre. Si nous nous fions aux événements survenus lors du 18<sup>e</sup> épisode, c'est l'augmentation de la force des pouvoirs, orchestrée par les extra-terrestres qui offrent à *Animal Man* la possibilité de sortir de la case, de jouer avec la gouttière et donc de prendre conscience de sa nature fictive. C'est un élément intradiégétique qui permettra à Buddy Baker de se manifester extradiégétiquement et qui causera la rencontre entre Buddy et Morrison. La mise en abyme sert donc de focalisation particulière sur la nature même des superpouvoirs : en offrant une explication superhéroïque à l'inclusion du récit spéculaire, Morrison force un regard particulier sur la nature même des superpouvoirs. Le superpouvoir d'*Animal Man* est, dans ce cas-ci, un embrayeur générique tel que conçu par Dällenbach. Il est un rappel des conventions du *comicbook* superhéroïque, une manière de replacer l'œuvre dans sa tradition<sup>111</sup>. De sorte que le *comicbook* de superhéros a son propre horizon d'attente et son propre contrat de lecture. Ce sont donc les pouvoirs de Buddy Baker qui permettent cette réflexion et les pouvoirs eux-mêmes qui servent de vecteur à la métafiction. Nous sommes donc devant ce que Dällenbach nomme une réflexion du code<sup>112</sup>, un regard porté sur une convention établie dans la scène générique. Une convention générique qui mène au potentiel interne du personnage et qui s'avère être le principal outil nécessaire à la

---

<sup>111</sup>Lucien Dällenbach, *Op. cit.*, p. 97.

<sup>112</sup>*Ibid.* p. 61

découverte de l'autre monde, celui du lecteur afin « [...] d'exprimer l'idée que l'auteur se fait de l'expérience de l'auteur en explorant le processus de sa constitution<sup>113</sup> ».

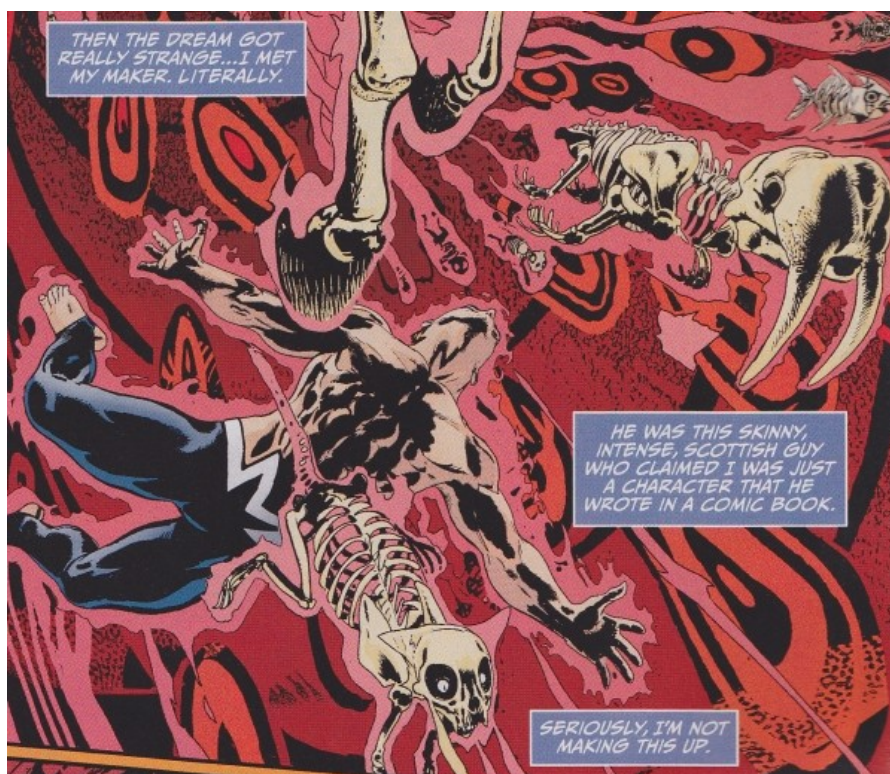


Figure 3.9, Jeff Lemire, Travel Foreman, *Animal Man* vol.3 #9 (2012)

Pour terminer, cet exemple final tiré de la dernière mouture de la série *Animal Man* dans laquelle nous trouvons une annonce intratextuelle et extratextuelle à la fois. Le fait que Buddy Baker fasse référence à une autre histoire (écrite par un autre auteur, avec les mêmes personnages), comme s'il s'agissait d'un rêve, mise à la fois sur la compréhension

---

<sup>113</sup> (Ma traduction, l'original se lit comme suit : « [...]to express the novelist's vision of experience by exploring the process of its own making ».), Christensen Inger, *The Meaning of Metafiction*, Bergen and oslo, Universitetsforlaget, 1981, p.11.

de l'historique du personnage par Buddy Baker ainsi que sur la compréhension de l'histoire « entière » du personnage par le lecteur.

Cet usage de la métafiction sert à nous montrer davantage, il ouvre une fenêtre vers une vision plus large de la création littéraire en traitant la fable d'*Animal Man* comme un tout cohérent et continu. En faisant cela, les auteurs surpassent la vision conventionnelle de l'intertexte comme étant un lieu imaginé et l'intègrent comme un élément nécessaire à la fonctionnalité d'un récit-fleuve comme celles des superhéros. Sans l'intertexte et sans la continuité, le *comicbook* superhéroïque serait condamné à être rébarbatif, répétant sans cesse son même *pathos* avec une impossibilité d'innover ou même de bâtir. Au final, le corpus que représente *Animal Man* use d'une pluralité de méthodes métafictionnelles. Il devient un commentaire sur le *comicbook*, le superhéros, le lecteur, la continuité, l'intertexte, l'intratexte et même l'auteur lui-même. Ce faisant, Morrison ne change pas seulement nos impressions sur Buddy Baker, personnage qui était auparavant vu comme ringard, mais sur toute la fiction. Cette expérience est alors fort concluante lorsqu'il vient de parler de *comicbook* superhéroïque, mais pouvons nous dire de même du *comic strip*? C'est ce que je tenterai d'observer dans ce prochain chapitre sur l'œuvre Bungalopolis de Jean-Paul Eid.

*The comics are a unique form of cultural expression which we have come neither to understand nor appreciate. When we do, the comics will be found to be one of those humanistic forces which add quality to life and enable us to believe in man's potential thought the saving graces of comedy*<sup>114</sup>.

-Thomas Inge

#### 4. Le récit en cubes, construction métafictionnelle autour du *strip*

##### 4.1 Introduction au *strip*

L'apparition du premier *strip* date de 1833, soit l'année de la publication de l'*Histoire de monsieur Jabot* de Rodolphe Töpffer<sup>115</sup>. C'est lors de cette période de bientôt deux cents ans que s'est développée la totalité du langage *bédéesque* tel qu'il est connu aujourd'hui. Avec des œuvres marquantes telles *Peanuts* (1950) et *Krazy Kat* (1913), il est possible de voir l'histoire du *strip* comme un effort constant d'innovation, une recherche ininterrompue vers la nouveauté et le jamais vu et cela, que ce soit dans son aspect graphique ou narratif.

En *strip*, la métafiction s'est rarement vue autant servie qu'entre les pages de *Les aventures de Jérôme Bigras*<sup>116</sup> où se présente, dès la jaquette intérieure du premier volume, en tant que personnage principal conscient de son statut de personnage

---

<sup>114</sup> Thomas Inge tel que cité dans Arthur Power Dudden, *American Humor*, Oxford, Oxford University Press, 1987, p. 84.

<sup>115</sup> L'histoire étant sujette à l'interprétation, maintes arguments sont encore tenus sur le véritable premier *strip* suggérant aussi la date de 1896 avec la parution de *The Yellow Kid* de Richard F. Outcault ou encore 1907 avec la publication du premier *strip* de type « trois cases alignées » *Mutt and Jeff* de Henry Conway Fisher.

<sup>116</sup> Pour ne pas créer de confusion, j'utiliserai l'appellation : *Les Aventures de Jérôme Bigras*, lorsqu'il y sera question de discuter du *magnum opus* de Jean-Paul Eid. Cette œuvre entière inclut : *Bungalopolis*, *Ils ont marché sur mon gazon*, *Des tondeuses et des hommes* et *Le fond du Trou*. En plus il est important de savoir que *Des tondeuses et des hommes* est une réédition de plusieurs des *strips* de « *Bungalopolis* » et « *Ils ont marché sur mon gazon* » remaniés aux éditions La Pastèque parues originalement dans le périodique *Croc* entre 1985 et 1995.

bédéesque. À l'inverse d'*Animal Man* et ses réactions rébarbatives, Jérôme Bigras lui semble accepter les rebondissements métafictionnels de son monde. Ce personnage est aussi souvent la proie d'éléments provenant de la narration elle-même. *Les aventures de Jérôme Bigras* comportent beaucoup de réflexions sur les codes de la bande dessinée. Cet aspect est une manifestation exemplaire de ce que je voudrais explorer dans ce chapitre, soit la métafiction iconique de l'œuvre, ou quand le procédé narratif vient illustrer sa propre poétique.

La définition que donne Thomas Inge du *strip*, tout comme celle de la bande dessinée offerte par McCloud, paraît la plus ouverte possible: « Le *comic strip* peut être défini comme un récit à fin ouverte impliquant un groupe de personnages centraux, raconté de manière illustrée accompagnée de bulles et de texte, publié de manière épisodique dans les journaux <sup>117</sup> ». Le *strip* et le *comicbook* sont respectivement d'une longueur de 1 à 22 pages pour un *comicbook* et une lisière de deux, trois, quatre ou cinq cases pour le *strip*. En termes de bande dessinée, *Les Aventures de Jérôme Bigras* semblent être un métissage parfait entre les deux genres la longueur de l'un avec la structure narratologique de l'autre. *Des tondeuses et des hommes* est un recueil de nombreux *strips* de deux, trois ou quatre pages assemblées et originellement publiées individuellement dans le magazine *Croc*.

---

<sup>117</sup> (Ma traduction, l'original se lit comme suit : «The comic strip may be defined as an open-ended dramatic narrative about a recurring set of characters, told in a series of drawings, often including dialogue in balloons and narrative text, published serially in newspapers ».), Thomas Inge, *Comics as Culture*, Mississippi, University of Mississippi press, 1990, p. xi.



## 4.2 Analyse des procédés métadiscursifs dans *Bungalopolis*

À partir d'un des éléments clés de la série, notamment le fait que Jérôme Bigras semble habitué aux ruptures et incursions métatextuelles dans l'œuvre, tout porte à croire que l'univers établi de *Bungalopolis* obéit à la logique des *strips*. Il y a ici une différence fondamentale entre la métafiction de *Les Aventures de Jérôme Bigras* et celle d'*Animal Man* : dans la fable de Morrison c'est l'œuvre elle-même qui s'ouvre sur notre monde, mais pour l'œuvre d'Eid, c'est le monde réel qui semble tranquillement s'immiscer dans *Les Aventures de Jérôme Bigras*. Cette différence est effectivement importante, car dans le premier cas nous avons une métafiction du type centrifuge qui déborde des cases de la bande dessinée pour venir contaminer la réalité environnante. Les personnages d'*Animal Man* transcendent leur rôle de personnages passifs en prenant leur propre récit en main. Plusieurs exemples ont été cités auparavant tels le personnage de Psycho Pirate, qui bascule dans la folie causée par la constatation de son statut fictif, *Animal Man* lui-même se transporte de manière métafictionnelle dans notre monde, voyageant dans les rues d'Écosse à la recherche de la vérité que seul son auteur peut lui apporter. Ces deux instances présentent des personnages qui émergent de manière figurée des pages du récit afin de confronter le lecteur et l'auteur de l'œuvre. Dans l'autre cas, nous avons une instance dans laquelle le monde extradiégétique se manifeste dans l'œuvre. Dans la série *Bungalopolis*, il arrive maintes fois que les éléments du monde extérieur à l'œuvre soient interpellés de manière ludique. Les éléments qui servent d'indices d'impression, les repères d'illustration et même le contexte de production sont mis en évidence à l'intérieur même de la diégèse. La métafiction n'apparaît jamais comme un élément qui perturbe, mais plutôt comme un outil que le protagoniste peut manipuler à son aise. Jérôme Bigras

participe à la métafiction de manière consciente, il use de ce procédé littéraire pour faire continuer la diégèse. Buddy Baker, lui, est influencé par la teneur métafictionnelle du récit et non pas le contraire. Voilà pourquoi je parle de métafiction centripète et centrifuge. Ces deux types de métafiction sont forgés de dynamiques complexes. La métafiction centrifuge, comme celle d'*Animal Man*, opère avec une dynamique de l'interne vers l'externe. Il arrive même souvent que les métafictions centrifuges atteignent la limite même de la fiction. Plusieurs exemples de ceci apparaissent dans *Animal Man*, que ce soit par l'effacement des personnages par une main d'artiste divine ou même par certaines parties du récit qui se déroulent dans un paysage entièrement blanc, illustrant le non-lieu du récit, chose qui est impossible dans une métafiction centripète. À l'inverse, la métafiction centripète se manifeste comme un mouvement grappillant de l'extérieur pour tirer vers l'intérieur; le personnage n'est pas un pantin de la fiction, il use de la métafiction à ses propres fins.



Figure 4.1, Jean-Paul Eid, *Le Fond du Trou* (2011)

La figure 3.1 qui provient de la fin de *Le Fond du Trou*, illustre parfaitement cette notion de la métafiction centripète dans laquelle tous les éléments provenant de l'extérieur de l'œuvre viennent corrompre l'univers intradiégétique tandis que celle d'*Animal Man* sort par les cadres :

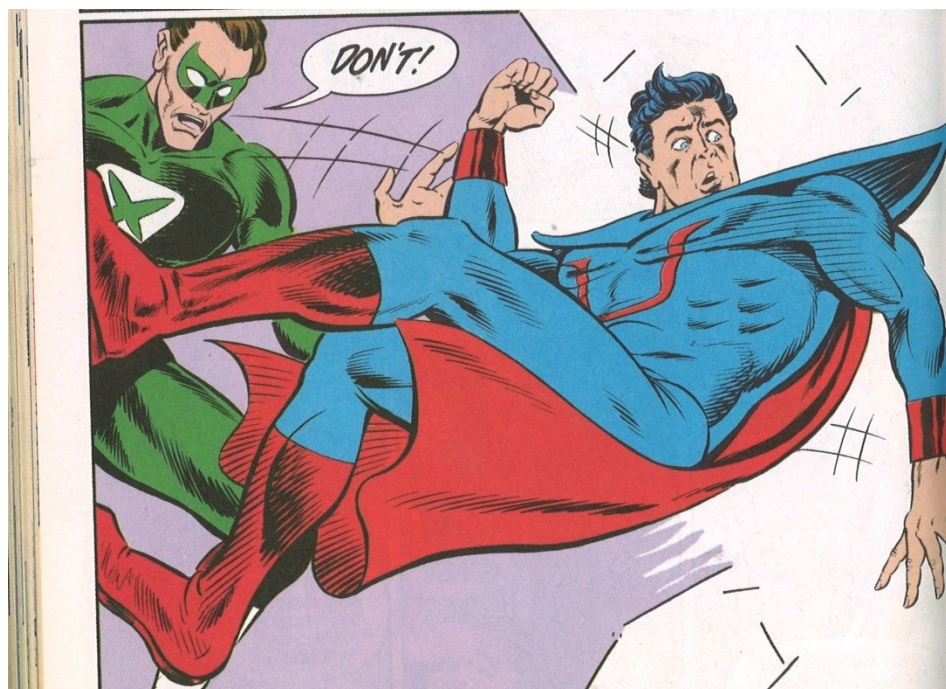


Figure 4.2, Grant Morrison, Chas Truog, *Animal Man : Deus Ex Machina* (1990)

Les actants de la fable de Morrison ne sont pas influencés par un élément externe, mais vont même jusqu'à se projeter hors de la case pour émerger hors des cadres bien définis de la diégèse.

*Les aventures de Jérôme Bigras* agissent comme un trou noir qui vient tout absorber en son centre, même dans ses références intertextuelles. Certaines inflexions narratives proviennent clairement du monde superhéroïque (Flamand-Man et Moufette-Man, les deux émules de Batman et Joker à la sauce banlieusarde) tandis que d'autres émergent clairement d'une volonté d'expérimenter avec le genre, de repousser les limites conventionnelles du *strip*. Néanmoins, il est bien important de souligner que *Les Aventures de Jérôme Bigras* fonctionnent à la manière d'un *strip* qui aurait ignoré les conventions de longueur. Le fait est que Jean-Paul Eid présente ici un genre qui est à la fois l'extension d'une tradition de la bande dessinée, mais aussi une extrapolation ludique

sur ses codes et ses fonctionnements. Il m'apparaît difficile de traiter l'œuvre d'Eid comme une simple collection d'histoires ou *comic strips* ou même un *comicbook*, car l'alliage des codes de chacun de ces types de récits est fait avec une telle volonté d'exploration générique qu'il est impossible d'assigner ces ouvrages à un genre bien précis.

Les ouvrages de Jean-Paul Eid sont imprégnés d'une compréhension exhaustive des codes liés aux *strips*. Comme la définition d'Inge le dicte, les *strips* d'Eid évitent toute trace de linéarité en plus de préconiser l'humour. Lors de la lecture, il est impossible de détecter une quelconque forme d'évolution de personnage ou même une action permettant au personnage de progresser. Quelques adjuvants reviennent, mais ceci ne fait qu'augmenter la fonction circulaire de l'œuvre. Comme dans les *comicbooks*, les vilains et personnages secondaires apparaissent et disparaissent au gré de la volonté de l'auteur sans jamais laisser de trace durable sur l'œuvre (à l'exception de Moufette-Man). Les aventures se suivent, mais ne se ressemblent pas. En fait, le seul indice qui pourrait porter à croire qu'il y a véritable causalité dans le récit se situe dans le manque de surprise du personnage principal lors de chaque intrusion métafictionnelle.

#### **4.3 Des tondeuses et des hommes**

Dès la première planche de *Des tondeuses et des hommes*, nous sommes portés à croire que le livre que nous tenons est un ouvrage de métafiction potentielle, car, avant même la lecture du premier épisode, on peut voir le personnage de Jérôme Bigras récalcitrant face à son entrée en scène.



Figure 4.3, Jean-Paul Eid, 2<sup>e</sup> de couverture de *Des tondeuses et des hommes* (2008)

Cette image, qui apparaît dans le deuxième de couverture et où Jérôme Bigras craint être incapable d'accomplir la tâche de performer le récit en continu, vient expliquer que malgré le fait que les *strips* de Eid étaient originellement publiés en fascicules séparés, *Des tondeuses et des hommes* est un récit entier, non tranché en parties individuelles. Eid décide même d'en faire une blague qui vient alimenter le rapprochement entre le *strip* et la performance scénique. Avec cette introduction, Eid montre un personnage qui était bien dans son rôle de personnage de *strip* (une prestation de deux à quatre cases par mois), mais le voici qui panique lorsque son créateur change, de manière abrupte, les règles du récit et force Jérôme à devenir un autre type de personnage, un personnage de *comicbook* au souffle plus long. Le deuxième de couverture nous montre donc un Jérôme Bigras effrayé à l'idée de devenir un marathonien là où jadis il n'était qu'un coureur mensuel.

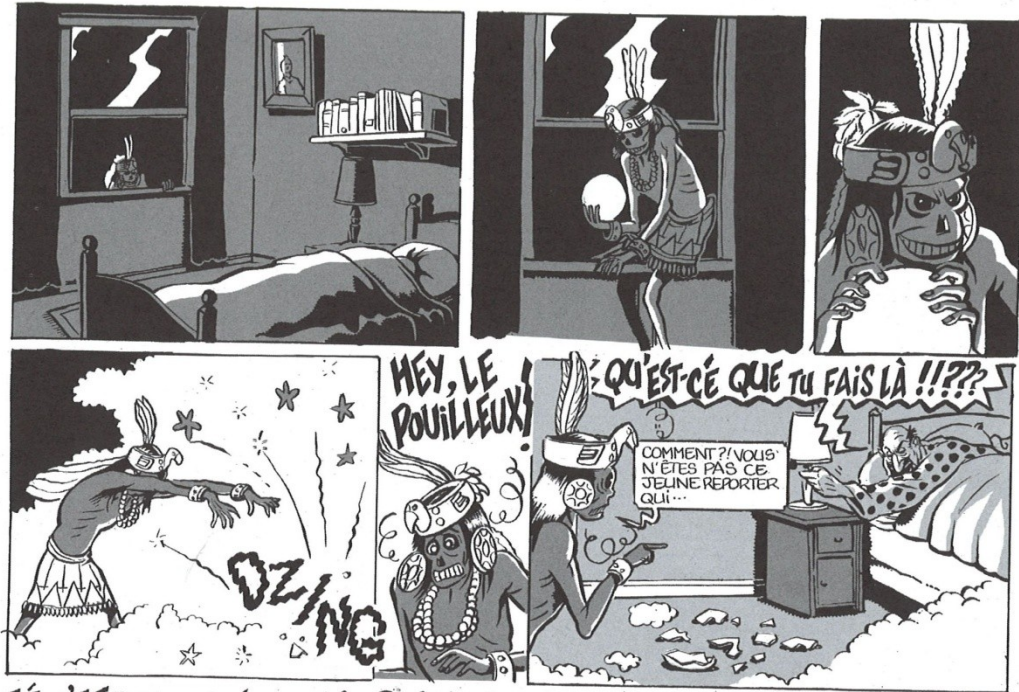


Figure 4.4, Jean-Paul Eid, *Des tondeuses et des hommes* (2008)

Le début de *Des tondeuses et des hommes* joue aussi avec l'intertextualité, voire l'intratextualité galopante dans *Les Aventures de Jérôme Bigras* qui se manifeste de manière si courante que nous sommes portés à croire que Eid considère *Bungalopolis* comme un vaste texte dans lequel tous les personnages de l'histoire de la bande dessinée coexistent. La banlieue de Bigras devient, en quelque sorte, le lieu privilégié de l'intertexte, un texte dans lequel tous les textes peuvent venir se rejoindre. Dès le début de *Des tondeuses et des hommes*, nous sommes témoins de la revanche de la momie de Rascar Capac issue de la bande dessinée *Les Aventures de Tintin : Les Sept Boules de cristal*. Cette entrée par infraction intertextuelle est remarquée par le personnage principal qui leur ordonne immédiatement de retourner dans leur propre livre.

*Les Aventures de Jérôme Bigras* offre aussi des variations sur des théories vues auparavant. Par exemple, l'intrusion auctoriale, le glissement de l'auteur dans l'œuvre, se manifeste maintenant comme l'éloignement du point focal de l'œuvre pour venir englober la portion « création » de l'album. Il s'agit donc de parler d'inclusion des procédés de création à la manière d'un recadrage plus large. Le lecteur se fait offrir une possibilité de voir dans quelles conditions l'œuvre a été produite. C'est une vision à travers la lucarne de la création qui vient montrer au lecteur les rouages de l'œuvre. Jean-Paul Eid, pleinement conscient de cet aspect de sa bande dessinée, ouvre son premier recueil *Bungalopolis* sur « *L'Histoire des gens riches et célèbres* » (maintenant à la page 19 de *Des tondeuses et des hommes*), un récit se déroulant sur deux pages et qui présente, en premier lieu, une tournée anodine de la demeure du protagoniste Jérôme Bigras, devenu récemment célèbre, pour ensuite présenter l'envers du rideau dans la seconde page, les coulisses de l'œuvre complétées par la présence d'un preneur de son, une script et même un producteur véreux. L'intrusion auctoriale vient illustrer le procédé de la production bédéique et propose une démonstration de l'envers du décor du *strip*. Cette technique, qui apparaît aussi dans *Le fond de l'air est froid* de Fred (auteur de Philémon), présente la bande dessinée comme à la manière d'une pièce de théâtre ou d'un plateau de tournage dans lequel on aurait inséré l'arrière scène ou les coulisses. Cette utilisation de la page d'envers ajoute une profondeur de plus aux événements en cours, car elle met en scène le champ visuel qui crée une mise en abyme.





Figure 4.5, Fred, *Le fond de l'air est froid* (1973)

Le récit existe dans un récit et ce à perpétuité. La mise en abyme, loin d'être nouvelle en littérature, se retrouve très tôt dans l'histoire de la bande dessinée. On retrouve un exemple du même procédé qui mélange l'intradiégétique et l'extradiégétique dans un *strip* de *Timothée* d'A. Bourgeois publié dans le journal *La Patrie* en 1904 vu plus haut dans le deuxième chapitre.

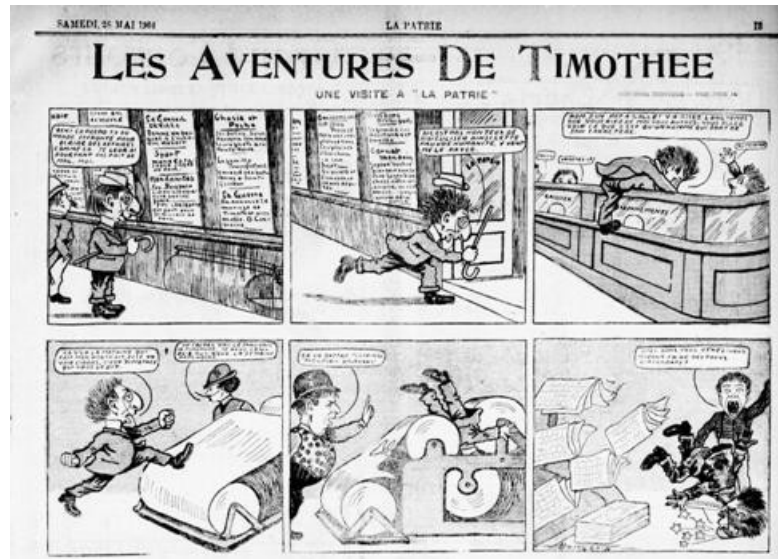


Figure 4.6, Alberic Bourgeois, *Timothée* (1904)

Dans cet exemple, Timothée tombe même dans les presses qui servent à la publication de son propre *strip*. Le récit existe donc simultanément dans le monde intradiégétique et extradiégétique. L'œuvre est dans l'œuvre et à l'extérieur d'elle en même temps. Elle est un monde clos qui se donne à voir. Il est intéressant de voir que ce *strip* est antérieur à l'exemple classique de *Popeye* de 1933 dans lequel le marin colérique devient éditeur de son propre journal.

En plus de le faire à répétition, Jean-Paul Eid explore une multitude de différentes façons de créer ces *strips* qui décrivent les conditions de production du récit. *Des tondeuses et des hommes* nous présente la bande dessinée dont vous êtes l'(anti)-héros<sup>118</sup> (« *Pas de Bungalow pour les martiens*<sup>119</sup>, »), la bande dessinée découpée en image de relief, tel des découpures de papier dans un magazine (« *Alerte Jaune*<sup>120</sup> »), la bande dessinée comme

<sup>118</sup> Genre fort populaire dans les années 1990 qui constituait à composer un récit dans lequel le lecteur pouvait choisir le dénouement du récit au long de la lecture.

<sup>119</sup> Jean-Paul Eid, *Des tondeuses et des hommes*, Montréal, La pastèque, 2008, p. 11

<sup>120</sup> *Ibid.*, p. 21.

partie d'un jeu d'aventures (« *Donjons et Dragons*<sup>121</sup> »), le format « *making of* » qui vient nous montrer le derrière de la scène de la bande dessinée (« *Même le titre est accrocheur (faut le faire)*<sup>122</sup> »). On présente l'illustration de la genèse d'une bande dessinée (« *La genèse de la bande dessinée*<sup>123</sup> »). Nous retrouvons aussi des jeux ludiques de mise en abyme perpétuelle (« *Y'a rien de bon à la Tivi*<sup>124</sup> »). Et finalement, un *strip* qui vient poser un commentaire sur l'utilisation des ordinateurs dans « *Jérôme Bigras contre le progrès*<sup>125</sup> ».

Eid fait souvent usage de l'agencement des pages dans ses volumes, utilisant les aspects de la planche comme outil de métafiction dans le récit. J'ai identifié plusieurs exemples de ceci notamment dans des récits tels que « *Le monstre de la page 37*<sup>126</sup> » (dans lequel nous trouvons une porte secrète qui mène à la page 38), « *Dossier Mystère : Une aventure paranormale de Jérôme Bigras*<sup>127</sup> » (une bande dessinée qui doit être lue à travers une source de lumière afin de profiter de la transparence de la page blanche) et « *Bigras vs. Bigras*<sup>128</sup> » (récit durant lequel chaque case est une réflexion de l'autre case juxtaposée sur la page précédente en effet de palimpseste). Ces courts récits métafictionnels usent de la matérialité du livre afin de représenter des concepts abstraits pour la bande dessinée. Ce tour de force artistique n'est pas unique. J'ai identifié au moins 54 manifestations de métafiction différentes dans *Des tondeuses et des hommes* seulement, ce qui fait que nous pouvons définir *Les aventures de Jérôme Bigras* non plus

---

<sup>121</sup> *Ibid.*, p. 74.

<sup>122</sup> *Ibid.*, p. 61.

<sup>123</sup> *Ibid.*, p. 68.

<sup>124</sup> *Ibid.*, p. 92.

<sup>125</sup> *Ibid.*, p. 101.

<sup>126</sup> *Ibid.*, p. 37.

<sup>127</sup> *Ibid.*, p. 85.

<sup>128</sup> *Ibid.*, p. 116.

comme une simple expérimentation ludique avec le genre, mais bien comme une œuvre profondément métafictionnelle.

Jean-Paul Eid, se servant des codes liés aux *strips* comme matière première, crée des courts récits qui sont des réflexions sur la case. Les exemples se suivent, mais ne se ressemblent pas : « *Chitte les vidanges, une aventure tridimensionnelle de Jérôme Bigras*<sup>129</sup> » est une aventure dans laquelle les cases sortent littéralement de leur cadre établi pour offrir un sentiment de tridimensionnalité; « *Le Vernissage* »<sup>130</sup>, dans lequel la case centrale du récit est mise aux enchères (cérémonie qui se déroulera en mise en abyme dans la deuxième partie de l'histoire) ou même « *À la poursuite du Rayon Vert*<sup>131</sup> », dans lequel les personnages intradiégétiques plient la case de manière à se cacher en dessous. En plus du travail sur l'objet narratif de la case, on retrouve aussi plusieurs objets « taqués », collés ou apposés aux dessins<sup>132</sup> sans compter l'usage de punaises, d'élastiques, de plumes et des marges d'impression du magazine, le tout offrant une vision absolument dédaléenne de la bande dessinée. Jean-Paul Eid incorpore tout ce qui entoure la création d'un récit, intradiégétiquement et extradiégétiquement, afin d'en faire un tout, absurde et cacophonique bien sûr, du monde de Jérôme Bigras.

#### **4.4 Le Fond du Trou**

À l'opposé d'*Animal Man*, où l'auteur tente de démontrer la déconstruction de ses propres procédés tout en restant à l'intérieur du cadre donné par le support papier, Jean-Paul Eid (dans *Le Fond du Trou*,) fait exploser le texte hors du support lui-même et

---

<sup>129</sup> *Ibid.*, p. 24.

<sup>130</sup> *Ibid.*, p. 99.

<sup>131</sup> *Ibid.*, p. 80.

<sup>132</sup> *Ibid.*, p. 39, p. 52, p. 58.

s'oppose au bon déroulement de l'histoire sous la forme d'un véritable trou dans le centre du livre. Ce procédé, rappelant le livre d'art, cause une pléthore d'ennuis au personnage qui doit expérimenter avec la matérialité du vide imposé. Eid nous explique à partir de son blogue les origines de sa réflexion, en plus de nous éclaircir sur le projet métafictionnel de l'œuvre :

En bande dessinée, on ne calcule pas le temps en nombre d'heures, mais bien en nombre de cases et de pages. L'unité de mesure est le pouce linéaire de papier. Une case de 2 pouces de large représente beaucoup moins de temps qu'une case qui en fait 6.

En partant de cette prémisse, imaginez ce qui arriverait si...

...si des personnages traversaient littéralement la page que le lecteur tient entre les doigts pour passer allègrement du recto au verso, d'une couverture à l'autre de l'album?

...si vous pouviez voir ce qui va arriver dans la page d'en face?

...si vous tentiez d'avancer dans le temps en vous téléportant 4 pages plus loin dans vos propres aventures?

...si certaines cases étaient en fait des corridors temporels vous permettant de voyager d'une page à l'autre en sautant des sections complètes?<sup>133</sup>

Jean-Paul Eid récupère la technique de page trouée, vue auparavant dans *Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves* de Marc-Antoine Mathieu, pour explorer les différentes situations causées par un tel trou. Dans le premier volume intitulé *L'Origine* (1990), Mathieu utilise effectivement la case trouée afin de représenter le néant ou plutôt une sorte de vortex (utilisé ici pour désigner « une entité permettant la téléportation, le plus souvent dans le temps ou l'espace, mais également parfois vers une autre

---

<sup>133</sup> <http://jeanpauleid.blogspot.ca/2012/09/le-trou-lorigine.html?spref=fb>.

dimension<sup>134</sup> ») dans laquelle le protagoniste peut voir à travers les dimensions de la planche.

L'usage du portail dans *Julius Corentin Acquefacques* apparaît de manière surprenante, mais unique, ne survenant qu'une seule fois dans l'album à la manière d'une brèche singulière, mais effrayante. Chez Eid, la rupture se fait de manière plus radicale et plus inquiétante : elle perce l'entièreté du récit. Lorsque le personnage de Julius Corentin fait éruption dans l'univers de Jérôme Bigras, ce n'est pas simplement pour montrer la filiation thématique qui existe entre les deux œuvres, mais littéralement pour démontrer que les deux œuvres sont voisines, thématiquement et physiquement. Le trou dans *Le Fond du Trou*, devient le même orifice que celui qui vient interrompre la lecture dans *L'Origine*. Chaque référence à d'autres textes est à l'image du trou dans le centre du livre, c'est-à-dire une porte qui mène le lecteur à un autre texte. Le trou dans le centre du livre a l'effet d'une implosion qui tire tout vers son centre et qui renvoie ultimement à soi, au lecteur.

---

<sup>134</sup> <http://fr.wikipedia.org/wiki/Vortex>.

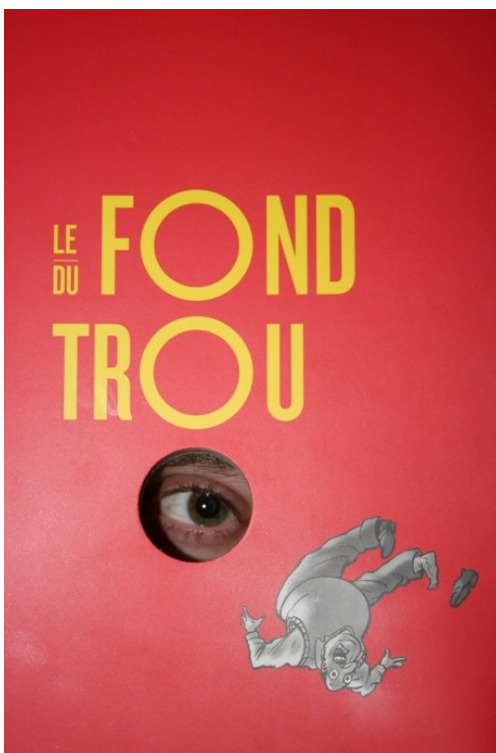


Figure 4.7, Jean-Paul Eid, Couverture de *Le Fond du Trou* (2011)

Ce trou, *deus ex machina* incroyable de l'œuvre d'Eid, encourage une forme de lecture analytique, un métatexte qui porte non seulement sur les modes de production de la bande dessinée, mais aussi sur le mode de lecture. *Le Fond du Trou* offre une brèche dans la matérialité et la diégèse de l'œuvre rappelant ainsi les théories de théâtre quantique de Ric Knowles<sup>135</sup> et de Martinez Thomas, Surbezy et Corrons<sup>136</sup>. Le théâtre quantique présuppose un espace scénique qui altère les rapports entre l'espace de la narration et les notions de temps et d'espace. De cette manière, une scène peut comporter une multitude de lieu et de temps simultanément, il va de même avec la notion de planche transpercée

---

<sup>135</sup> Ric Knowles, *The Theatre of Form and the Production of Meaning: Contemporary Canadian Dramaturgies*, Toronto, Ecw press, 1999.

<sup>136</sup> Monique Martinez Thomas, Agnès Surbezy, Fabrice Corrons, « Le théâtre quantique : ordre et désordre dans l'Espagne postmoderne », *L'Annuaire théâtral : revue québécoise d'études théâtrales*, n° 43-44, 2008, p. 59-76.

par un trou dans l'œuvre de Eid. Les personnages qui se trouvent près du trou peuvent entendre les paroles d'autres personnages à proximité, qu'importe la page à laquelle les paroles surviennent. En même temps, un personnage peut prendre le trou pour voyager d'une page à l'autre. Ce trou plie l'œuvre sur elle-même et crée un tunnel dans lequel les personnages peuvent voyager, échappant donc à la linéarité de leur existence (puisque on lit de gauche à droite, les personnages, eux aussi, vivent de gauche à droite). Ce trou permet aussi au lecteur de sortir de la lecture conventionnelle et chaque lecture du *Fond du Trou* peut s'effectuer de manière différente : le lecteur (mais les personnages aussi) peut choisir de prendre ou non le trou de même qu'il peut choisir de lire le récit en respectant les conventions de lecture du personnage (ceci est particulièrement vrai dans le cas de « Celui-qui-marche-à-reculons » où le jeune personnage à inspiration Manga doit être lu de droite à gauche pour être compris dans ses propos). Reprenant les préceptes de l'œuvre interactive, lire *Le Fond du Trou* devient aussi une lecture où chaque parcours de l'œuvre se fait au gré des choix de la personne qui tient le livre.

En plus de cela, le trou est une manifestation physique de la nature itérative du *comic strip*. Comme nous l'avons vu auparavant, une des conventions du *strip* concerne le retour à la situation initiale au début de chaque épisode. Il en va également pour *Le Fond du Trou* dans lequel la convention est manifeste dans le centre du livre lui-même.

L'intertextualité dans *Le Fond du Trou* ne se limite pas à ces références intratextuelles. Dans le projet même de la bande dessinée, nous retrouvons aussi une expérimentation proposée par le groupe OuBaPo, l'ouvrage de bande dessinée potentielle, chapeauté par des penseurs de la bande dessinée tels Thierry Groensteen, Jean-Christophe Menu et Manu Larcenet. Dans *OuBaPo 3* le groupe propose le canevas d'œuvre qu'elle intitule



« morlac ». On dit que ce type de récit est : « [...] comme son nom l'indique, un récit qui se « mord-la-queue », dont la fin se raccorde au début de façon à ce qu'il forme un énoncé infini (à la façon d'un marabout-bout de ficelle, etc.<sup>137</sup>) ». *Le Fond du Trou* est précisément un « morlac » puisque la fin révèle l'élément déclencheur qui plonge le personnage du scaphandrier jusqu'au début, causant un trou dans le livre et engendrant ainsi l'entièreté du récit. Le livre est donc un ouroboros littéraire causant un éternel recommencement. La structure cyclique du livre est d'autant plus amplifiée par le fait que chaque lecture peut être faite de manière différente, mais se termine toujours de la même façon, avec un retour à la case de départ.

Non satisfait de faire dans le conventionnel, les efforts d'innovation déployés par Eid se manifestent une fois de plus dans son usage du récit « morlac ». Nous savons qu'Eid ne fait pas d'occultation lorsque vient le temps de présenter ses influences, mais l'usage de l'intertextualité dans *Les Aventures de Jérôme Bigras* vient ajouter une dimension elliptique à son interprétation comme le démontre la présence de *Julius Corenthin* que voici :

---

<sup>137</sup> Collectif, *Oupus 3, Les Vacances de l'OuBaPo*, Paris, L'association, 2004, 40 pages.



Figure 4.8, Jean-Paul Eid, *Le Fond du Trou* (2011)

L'exemple d'intertextualité saillant, celui que j'ai mentionné plus tôt concernant *L'Origine* de Marc-Antoine Mathieu, vient précisément illustrer l'utilisation métafictionnelle de l'intertextualité dans l'œuvre d'Eid. Une lecture attentive permet de voir apparaître une pluralité de références qui forment un tout cohérent, un vaste collage de références qui amplifie le sentiment décrit auparavant selon lequel, d'après Eid, toutes les bandes dessinées existent dans le même monde. L'intertextualité dans l'œuvre d'Eid sert non seulement à unir les textes en influence, mais elle sert aussi à faire de toute la bande dessinée un unique texte qui s'entrecoupe. Eid fait donc de son livre un « morlac » intertextuel, car chaque référence inscrite est à la fois une porte d'entrée et de sortie du texte. Cette entrée est démontrée par l'apparition de plusieurs personnages issus d'autres types de bande dessinée. L'inclusion du personnage de type « manga » n'est pas seulement un ouvrage vers ce monde de bande dessinée, mais aussi l'inclusion de ce monde au sein même des *Aventures de Jérôme Bigras*.

Cet aspect de *Le Fond du Trou* laisse aussi la place à une pluralité d'interprétations concernant l'usage des références. C'est le cas avec les références à *Tintin* et à *Julius Corentin* qui ne sont pas des intertextes anodins (comme le brandissement du livre *Tintin: Temple du soleil* à la page 43, référence doublement comique et intertextuelle puisque la citation initiale est dans les *7 Boules de cristal* alors que la solution à l'énigme posée dans le premier volume se trouve élucidée dans sa suite, le *Temple du Soleil*) mais plutôt des marqueurs de relation entre le texte de Eid et le canon de la bande dessinée. Comme je l'ai souligné précédemment, l'apparition de *Julius Corentin* n'a certainement pas surpris plusieurs lecteurs, surtout avec la multiplication d'indices intertextuels. C'est plutôt vers la fin du livre, avec la case qui suit, que le dessein métafictionnel d'Eid prend tout son sens.



Figure 4.9, Jean-Paul Eid, *Le Fond du Trou* (2011)

Cette référence a comme mérite de situer solidement le projet le « méta délire » de Jean-Paul Eid en faisant appel non seulement à l'intertexte de l'œuvre, mais aussi à l'œuvre elle-même. Cette référence est un indice de lecture, une piste à poursuivre et à décortiquer. *Tchizze* est une publication périodique de bande dessinée québécoise datant

de 1987 que le site *Tintin est vivant*<sup>138</sup> décrit comme : « une revue intéressante qui a publié plusieurs parodies de Tintin<sup>139</sup> » à cause de l'implication de l'artiste Luis Neves dans le groupe. Il est important de noter cette filiation entre *Tchizze* et *Tintin*, car Eid placarde ses *strips* de références au journaliste aventurier belge, mais *Tchiize* est aussi le premier lieu de publication de Jean-Paul Eid.

Notons que cette référence se retrouve cachée dans les onomatopées de l'œuvre. Eid construit un vaste champ référentiel dans lequel même les codifications propres à la bande dessinée occultent des références. Mais en amont, la référence est ajoutée dans le texte afin de faire un « morlac » théorique au sein de la référence. La spirale de la référence fonctionne de manière à ce que soit apposée à l'œuvre une référence qui sert non seulement de rappel envers la tradition de BDQ à laquelle *Les Aventures de Jérôme Bigras* appartient, mais devient aussi un miroir qui reflète la nature même du volume puisque *Le Fond du Trou* est aussi, comme nous l'avons vu précédemment, « une revue intéressante qui a publié plusieurs parodies de Tintin<sup>140</sup> ». Cette référence fait appel autant à l'intradiégétique qu'à l'extradiégétique de l'œuvre. Les références participent en somme à la nature cyclique du volume et, en d'autres mots, forment une boucle référentielle.

À l'image de la corde projetée dans le trou à la page 35, chaque élément narratif dans le corpus de Eid est relié à un autre. Chaque case, chaque planche et chaque phylactère est un rappel à un autre élément que ce soit à des fins humoristiques, narratologiques ou métafictionnelles. L'œuvre entière d'Eid s'entrecoupe et se cite elle-même, formant un

---

<sup>138</sup> <http://www.naufrageur.com/>.

<sup>139</sup> <http://www.naufrageur.com/a-tchiize.html>.

<sup>140</sup> <http://www.naufrageur.com/a-tchiize.html>.

tout, intertextuel, intratextuel et extradiégétique. La métafiction chez Eid n'est pas non plus fortuite, elle a transcendé le simple procédé narratif isolé pour devenir le véritable moteur de son œuvre. De cette manière, l'intérêt d'explorer l'univers de Jean-Paul Eid se situe non pas simplement dans la curiosité de lire de la bande dessinée mais plutôt de lire ce que la bande dessinée peut être en terme de médium narratif.

*I think comics are just the way my brain works.*

-Ariel Schrag<sup>141</sup>

## **Conclusion**

Je terminerai ma réflexion en soulignant les ajouts que l'expérience de la métafiction a apportée à la bande dessinée. Que ce soit par l'ajout d'une tridimensionnalité à la case, ou par le travail avec le débordement afin d'illustrer les interjections hors cadre diégétique, la métafiction est une direction potentielle du récit qui peut dérailler d'un instant à l'autre. Une faille ouvrable dans tout récit bédéesque, présente et actualisable à tout instant. Le caractère invraisemblable de la transgression générique du héros ramène à notre acceptation implicite du contrat de lecture d'une œuvre fictionnelle, malgré les apparences et les jeux autour de la véracité. Le caractère invraisemblable de la transgression générique du héros ramène à notre acceptation implicite du contrat de lecture d'une œuvre fictionnelle, malgré les apparences et les jeux de la véracité. Un des arguments de poids concernant l'importance de la métafiction nous provient de Thomas Inge qui écrit :

Depuis que l'autoréflexion s'est imposée aux arts postmodernes ciln'est pas surprenant de constater que la culture du *comic* réfléchit aussi couper sur cette incertitude qui obsède le 21<sup>e</sup> siècle.<sup>142</sup>

---

<sup>141</sup> Ariel Schrag, <http://www.graphicnovelreporter.com/content/school-days-ariel-schrag-discusses-likewise-interview>.

<sup>142</sup> (Ma traduction, l'original se lit comme suit : «Since self-referentiality has been central in form and function to all postmodern arts, it is not surprising that comic culture also reflects the philosophic uncertainties and self-questioning that have obsessed twentieth century culture in general ».), Thomas Inge, *Anything can happen in a comic strip: Centennial reflections on an American art form*. Ohio, Mississippi, Ohio State University Libraries, 1995, p. 32.

Cet ajout de l'autoréflexion devient alors un outil qui permet l'autoréalisation de l'œuvre d'art, tout en amorçant une réflexion sur nos questionnements existentiels, un facteur qui joue lorsque nous considérons la maturité d'une forme d'art<sup>143</sup>. De plus, la métafiction permet aussi une réflexion sur son propre code qui, lui, établit les critères d'autoévaluation de sa scène générique. J'aimerais ainsi préciser que dans le cas du *comicbook* la métafiction a permis l'émergence d'un type de récit dit « mature » et qui a permis à ce genre de se renouveler lors des quarante dernières années. Chaque observation sur le code ou sur les procédés narratifs en métafiction stimule la réflexion. L'artiste peut alors être de plus en plus original dans la création d'œuvres qui questionnent et renversent l'ordre établi de la bande dessinée. En d'autres termes, plus la culture est réflexive, et plus on réfléchit à la culture et plus les jeux de références sont attendues. Les œuvres deviennent de plus en plus modernes dans une dynamique décrite par Maigret :

il n'y a pas de *langage* bande dessinée, mais des *dispositifs* et des *flux* qui sont agencés, réagencés ou désengagés depuis le XIXe siècle : les bande qui enserraient le monde et le distribuait en cases et en séquences supposées stables sont *débordées*.<sup>144</sup>

Ce débordement polyforme vient aussi signifier une forme de libération, d'éclatement du cadre donné et de prise de conscience des multiples dynamiques de l'œuvre, *superhéroïque* par exemple. C'est donc de cette manière que la métafiction est le résultat d'un mouvement inéluctable vers la modernité, en offrant aux créateurs de nouvelles voies de création, un nouveau terrain de jeu dans lequel moduler leurs innovations. Mais

---

<sup>143</sup> Un exemple saillant de ceci se retrouve entre les pages de *Fantastic Four* dans lequel Dieu est dessiné avec les traits du créateur Jack Kirby. Le *comicbook* se permet des hypothèses par rapport à Dieu, notre écrivain.

<sup>144</sup> Éric Maigret, *Bande Dessinée : Une médiaculture*, Paris, Éditions Armand Colin, 2012, p. 10.

la modernité en bande dessinée ne se limite pas seulement à l'usage de l'autoréflexion, car comme l'ajoute Peeters :

Ce n'est jamais en elle-même qu'une planche peut être qualifiée de moderne, c'est en fonction de rapports qu'elle entretient avec l'ensemble de la bande. Il ne s'agit pas de se demander si une mise en pages est extravagante ou banale, il est question d'examiner la manière dont une œuvre tire parti du dispositif qu'elle met en place.<sup>145</sup>

Dans ce cas, l'usage de la métafiction n'a pas simplement servi à rendre le récit d'*Animal Man* ludique, mais elle a aussi permis à l'auteur d'aborder des sujets précis et complexes dans son œuvre, notamment la relation entre la création et son créateur, en plus d'adresser directement la situation de la place de l'imaginaire et au processus créateur dans l'œuvre. *Animal Man* est donc, sans contredit, une œuvre profondément moderne tendant sans doute vers une postmodernité autoréflexive, engagée dans un dialogue avec cette modernité dont elle ne se défait pas complètement.

Avec Jérôme Bigras, nous avons aussi vu que la métafiction, et plus particulièrement l'utilisation de la mise en abyme, permet à la bande dessinée d'intégrer des éléments d'autres formes artistiques afin d'approfondir son champ de représentation. Cette révélation m'est doublement stimulante car nous ne sommes pas témoins de la création de la scène par l'entremise de l'auteur (en studio, à dessiner en solitaire), mais plutôt par une fabrication fictive d'un studio nécessaire à l'élaboration d'un épisode des *Aventures de Jérôme Bigras* (jouant la prémisse que l'œuvre de Eid ne soit pas seulement une bande dessinée, mais plutôt une émission de télé adaptée, ou présentée en format bande dessinée). Il en va de même pour l'usage de la métafiction dans *Animal Man* qui inclut une photographie dans le récit afin de brouiller la ligne déjà complexifiée entre la réalité

---

<sup>145</sup> Benoit Peeters, *Op. cit.*, p. 60.



et la fiction. Cet ajout ne fait que décloisonner le médium de la bande dessinée et présente une démonstration de la valeur de l'expérimentation intramédiatique dans les œuvres littéraires. Les deux œuvres m'apparaissent profondément modernes non seulement à cause de l'autoréflexion, mais aussi, parce qu'elles manipulent une multitude d'autres formes de récits dans leur diégèse, montrant ainsi les possibilités de narration polymorphes.

Et si les littératures que l'on juge populistes, celles dans lesquelles nous tombions naïvement et sans préavis plutôt que celle que nous abordions avec contrat de lecture bien en main, avaient perfectionné la métafiction en sorte qu'elles se dotent maintenant d'une charge idéologique, philosophique et morale? Comment commenter ces lectures que nous pratiquons par escapisme, mais qui viennent nous confronter aux grandes questions sans réponses? Que faire lorsque la culture de masse devient un dépositaire de grands questionnements humains? Mais aussi comment analyser la réception des œuvres qu'elles se présentent comme conformes aux exigences du *funny book* mais qui portent en elles une tentative d'affronter des questions d'ordre herméneutique? Comme je l'ai démontré, les dispositifs narratifs de la bande dessinée tendent à augmenter le potentiel métafictionnel et se rapprochent ainsi de la complexité nécessaire à aborder ces questionnements qu'on a longtemps jugés très énigmatiques. Est-ce que le médium de la bande dessinée, amplifiée avec l'utilisation de la métafiction, pourrait nous rapprocher d'une réponse?

## BIBLIOGRAPHIE

### OEUVRES PRINCIPALES À L'ÉTUDE

EID, Jean-Paul, *Des Tondeuses et des hommes*, Montréal, La Pastèque, 2008, 125 pages.

EID, Jean-Paul, *Le Fond du Trou*, Montréal, La Pastèque, 2011, 46 pages.

MORRISON, Grant & Al., *Animal Man*, New York, Vertigo, DC comics, 2003, 240 pages.

MORRISON, Grant & Al., *Animal Man: Origin of the species*, New York, Vertigo, DC comics, 2003, 224 pages.

MORRISON, Grant & Al., *Animal Man: Deus Ex Machina*, New York, Vertigo, DC comics, 2003. 232 pages.

### OEUVRES SECONDAIRES

AUSTIN, Terry, Couverture *Uncanny X-Men #142*, New York, Marvel comics, 1981

BÂ, Gabriel, Couverture d'*Umbrella Academy: Dallas #4*, Dark Horse comics, 2008

BÉLIVEAU, René-Charles, BOURGEOIS, Albéric, *La Sainte-Catherine chez Mam'zelle Sophronie*, Montréal, La Patrie, 1904

BOURGEOIS, Albéric, *Thimothée*, Montréal, La patrie, 1904

BYRNE, John, Couverture de *Fantastic Four#238*, New York, Marvel comics, 1982

BYRNE, John, *Sensationnal She-Hulk*, New York, Marvel comics, 2012, 200 pages.

DE CRÉCY, Nicolas, *Le Bibendum Céleste*, Paris, Humanoïdes associés, Tome 1, 1994, 68 pages.

EISNER, Will, *A contract with God*, New York, W. W. Norton & Company, 2006, 183 pages.

EISNER, Will, *The Spirit*, New York, DC comics, 2000, 200 pages.

F'MURR, *Le génie des Alpes : Comme des bêtes*, Paris, Dargaud, 1991, 48 pages.

FRANK, Gary, Image promotionnelle pour *Hulk*

FRED, *Le Fond de l'air est frais*, Paris, Dargaud, 1973, 96 pages.

FRED, *Philémon Avant la lettre*, Paris, Dargaud, 1978, 78 pages.

GIFFEN, Keith, *Ambush Bug #2*, New York, DC comics, 1985, 26 pages

GOTLIB, *Rubrique-à-Brac*, Tome 3, Paris, Dargaud, 2003, 80 pages.

GOTLIB, *Rubrique-à-Brac*, Tome 5, Paris, Dargaud, 2003, 80 pages.

HERGÉ, *Les Aventures de Tintin: Les Sept Boules de cristal*, Bruxelles, Casterman, 1948, 61 pages.

HERGÉ, *Les Aventures de Tintin: Le Temple du soleil*, Bruxelles, Casterman, 1949, 62 pages.

HERGÉ, *Les Aventures de Tintin: Tintin au Tibet*, Bruxelles, Casterman, 1960, 59 pages.

HERRIMAN, George, *Krazy Kat: a celebration of Sundays*, Palo Alto, Sunday press, 2011, 160 pages.

IMMONEN, Stuart, Couverture de *New Avengers #6*, New York, Marvel comics, 2010

LEMIRE, Jeff, FOREMAN, Travel, *Animal Man vol.3 #9*, New York, DC comics, 2012, 26 pages.

MALKI, David, *Wondermark vol.1 : Beards of our Forefathers*, Milewaukie, Dark Horse comics, 2005, 96 pages

MATHIEU, Marc-Antoine, *L'origine*, Paris, Delcourt, 2004, 46 pages.

MCKAY, Sir Widsor, *Little Sammy Sneeze*, New York, New York Herald, 1903

MCKAY, Sir Widsor, *Little Nemo*, New York, New York Herald, 1903

METZGER, Brad, MORALES, Rags, *Identity Crisis #1*, New York, DC comics, 2007, 26 pages.

MEYER, Robert, *Superfolks*, New York, St. Martin's Griffin, 2005, 224 pages.

MOORE, Alan, WILLIAMS 3<sup>rd</sup>, J.H., *Promethea*, America's best comics, 2006, 160 pages.

NAUD, Fabrice, *Journal (4) les riches heures*, Angoulême, Ego comme X, 2002, 224 pages.

NEWGARDEN, Mark, *We All Die Alone*, Fantagraphics. 2006, 192 pages.

SHULTZ, Charles M., *Peanuts*, Seattle, Fantagraphics, 2012, 328 pages.

TANDE Leif, *Morlac*, Montréal, La pastèque, 2005, 152 pages.

TÖPFFER, Rodolfe, *Histoire de monsieur Jabot*, Paris, Unicorn, 1996

TURGEON, David, *Histoire absolument impubliable*, Montréal, Colosse, 2009, 56 pages

VARIÉS, *Showcase presents: The Flash #4*, New York, DC comics, 2012, 528 pages.

VARIÉS, *The Amalgam Age of comics*, New York, Titan books, 1996. 200 pages

VERBEEK, Gustave, *The upside-down world of Gustave Verbeek*, Palo Alto, Sunday press, 2009. 120 pages.

YEATS, W.B., *Dernière pieces*, Paris, L'Arche, 2003, 215 pages.

## THÉORIE

ALTER, Richard, *Partial Magic: The Novel as Self-Conscious Genre*, Berkeley, University of California Press, 1975, 264 pages.

ARISTOTE, *Poétique*, Paris, Livre de poche, collection « classique », 1990, 213 pages.

BAETENS, Jan, *Sur la Graphiation une lecture de Traces en Cases*, <http://sites-test.uclouvain.be/rec/index.php/rec/article/viewFile/1251/1101>

BARTHES, Roland, *Introduction à l'analyse structurale des récits*, [http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/comm\\_0588-8018\\_1966\\_num\\_8\\_1\\_1113](http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/comm_0588-8018_1966_num_8_1_1113)

BAURIN, Camille, *Le métacomic: la réflexivité dans le comic book de superhéros contemporain*, Poitiers, Université de Poitiers, 2012, 623 pages.

BONGCO, Mila, *Reading Comics: Language, Culture, and the Concept of the Superhero in Comic Books*, New York, Garland Publishing, 2000, 238 pages.

BRECHT, Berthold, *Le Petit Organon pour le théâtre*, Paris, Paris L'Arche, 1948, 116 pages.

BURGAS, Greg, *Comics you should own- Flashback Animal Man #1-32*, <http://goodcomics.comicbookresources.com/2009/04/20/comics-you-should-own-flashback-animal-man-1-32/>

BURNE, Steven, *Parallel Worlds*, <http://www.bleedingcool.com/2011/11/26/parallel-words-by-stephen-burn-when-meta-met-fiction/>

CALLAHAN, Timothy, *Grant Morrison: The Early Years*. Edwardsville, Sequart.com books, 2007, 263 pages.

Collectif, *Oupus 3, Les Vacances de l'OuBaPo*, Paris, L'association, 2004, 40 pages.

COLONNA, Vincent, *Autofictions et autres mythomanies littéraires*, Auch, Tristram, 2004, 250 pages.

COOLS, Valérie, *Les nekketsu shonen mangas : une littérature hypermoderne*, Montréal, Université Concordia, 154 pages.

DÄLLENBACH, Lucien, *Récit spéculaire : Essai sur la mise en abyme*, Paris, Édition du Seuil, collection « Poétique », 1977, 247 pages.

DELEUZE, Gilles, *Cinéma 1 : L'Image-Mouvement*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1983, 298 pages.

DOUBROVSKY, Serge, *Parcours critique*, Paris, Galilée, collection « essais », 1980, 233 pages.

DUDDEN, Arthur Power, *American Humor*. Oxford, Oxford University Press, 1987, 184 pages.

DUNNE, Michael, *Metapop : Self-referentiality in Contemporary American Culture*, Mississippi, University Press of Mississippi, 1992, 202 pages.

ECO, Umberto, *Lector in Fabula: Le rôle du lecteur*, Paris, Livre poche, collection « Essais », 1989, 314 pages.

EID, Jean-Paul, *Le Trou, l'origine*, <http://jeanpauleid.blogspot.ca/2012/09/le-trou-lorigine.html?spre=fb>

EISNER, Will, *Comics and Sequential art*, New York, W.W.Norton & Company, 2008, 175 pages.

EISNER, Will, *Graphic Storytelling and Visual Narrative*, New York, W.W.Norton & Company, 2008, 169 pages.

FALARDEAU, Mira, *Histoire de la bande dessinée au Québec*, Montreal, VLB éditeur, 192 pages.

FOUCAULT, *Les mots et les choses*, Paris, Gallimard, collection « Tel », 1990, 400 pages.

FRESNAULT-DURELLE, Pierre, *Du linéaire au tabulaire*, [http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/comm\\_0588-8018\\_1976\\_num\\_24\\_1\\_1363](http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/comm_0588-8018_1976_num_24_1_1363)

FRESNAULT-DURELLE, Pierre, *Le personnage de bande dessinée et son langage*, [http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/lfr\\_0023-8368\\_1975\\_num\\_28\\_1\\_6094](http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/lfr_0023-8368_1975_num_28_1_6094)

- GENETTE, Gérard, *Fiction et diction*, Paris, Éditions du Seuil, collection « Points Essais » 1991, 240 pages.
- GENETTE, Gérard, *Figure III*, Paris, Éditions du seuil, collection « Poétique », 1972, 285 pages.
- GENETTE, Gérard, *Palimpsestes*, Paris, Éditions du seuil, collection « Essais », 1982, 573 pages.
- GROENSTEEN, Thierry, *La Bande dessinée mode d'emploi*, Bruxelles, Les impressions nouvelles, 2008, 223 pages.
- GROENSTEEN, Thierry, *Parodies – La bande dessinée au second degré*, Paris, Flammarion, 2010, 236 pages.
- GROENSTEEN, Thierry, *Système de la bande dessinée*, Paris, PUF, Collection « Formes sémiotiques », 1999, 206 pages.
- GORDON, Ian, JANOVICH, Mark, MacALLISTER, Matthew P., *Film and Comic Book*, University Press of Mississippi, 2007, 328 pages.
- HATFIELD, Charles, *Alternative Comics and emerging literature*, Mississippi, University Press of Mississippi, 2005, 182 pages.
- INGE, Thomas, *Anything can happen in a comic strip: Centennial reflections on an American art form*. Ohio, Mississippi, Ohio State University Libraries, 1995, 36 pages.
- INGE, Thomas, *Comics as Culture*, Mississippi, University of Mississippi press, 1990, 177 pages.
- ISER, Wolfgang, *L'acte de lecture: théorie de l'effet esthétique*, Collection « Philosophie et Langage, Bruxelles, 1985, 405 pages.
- JACQUES, Hélène, Nommer le "théâtre nouveau" : Le Théâtre postdramatique, Jeu : revue de théâtre, n° 108, (3) 2003,  
<http://www.erudit.org/culture/jeu1060667/jeu1110649/25989ac.pdf>
- KNOWLES, Ric, *The Theatre of Form and the Production of Meaning: Contemporary Canadian Dramaturgies*, Toronto, Ecw press, 1999, 250 pages.
- LEHMANN, Hans-Thies, *Le Théâtre postdramatique*, Paris, L'Arche, 2002, 308 pages.
- LEMAY, Sylvain (sous la direction de), *Regards sur la bande dessinée*, Montréal, 400 coups, 2005, 143 pages.

LEROUX, Louis Patrick, Chapitre 3 de la deuxième partie : « *L'autobiographie d'un processus créateur : les impromptus de Michel Tremblay* » dans *Le Québec en autoreprésentation : le passage d'une dramaturgie de l'identitaire vers celle de l'individu*, thèse de doctorat, Université de Paris III—Sorbonne nouvelle, 2009, 397 pp 207-226.

LEROUX, Louis Patrick, « Michel Ouellette, l'œuvre correctrice du ré-écrivain », dans *Voix et Images Dossier : « Trajectoires de l'auteur dans le théâtre contemporain »*, no 102, printemps-été 2009, sous la direction de Yves Jubinville, pp.55-68.

MAIGRET, Éric et STEFANELLI, Matteo (collection dirigée par), *La bande dessinée : une médiaculture*, Paris, Armand Colin, Collection Médiacultures, 2012, 271 pages.

MARION, Philippe, *Traces en cases : travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur (essai sur la bande dessinée)*, Louvain-la-Neuve, Academia, 1993. 291 pages.

MARTINEZ THOMAS, Monique, SURBEZY, Agnès, CORRONS, Fabrice, Le théâtre quantique : ordre et désordre dans l'Espagne postmoderne, *L'Annuaire théâtral : revue québécoise d'études théâtrales*, n° 43-44, 2008, p. 59-76.

MCCLLOUD, Scott, *Understanding comics: the invisible art*, New York, Paradox Press, 2000, 215 pages.

MEANEY, Patrick, *Our Sentence is up: Seeing Grant Morrison's The Invisibles*, Illinois, Sequart press, 2010, 353 pages.

MECONIS, Dylan, How Not To Write Comic Criticism: <http://www.dylanmeconis.com/how-not-to-write-comics-criticism/>

MENU, Jean-Christophe, *La bande dessinée et son double*, Paris, L'Association, 2011, 540 pages.

MENU, Jean-Christophe, *Plates-Bandes*, Paris, L'Association, coll. « Éprouvette », 2005. 76 pages.

MORGAN, Harry, *Principes des littératures dessinées*, Paris, Éditions de l'an 2, collection « Essais », 2003, 399 pages.

MORRISON, Grant, *Supergods, What Masked Vigilantes, Miraculous Mutants, and a Sun God from Smallville Can Teach Us About Being Human*, New York, 2012, 480 pages.

MILLER, Ann, *Reading bande dessinée. Critical approaches to French-language Comic Strip*, Bristol, Intellect, 2007, 364 pages.

MILLER, Ann, PRATT, Murray, *Transgressive Bodies in the work of Julie Doucet, Fabrice Neaud and Jean-Christophe Menu: Towards a Theory of the 'AutobioBD'*, [http://etc.dal.ca/belphegor/vol4\\_no1/articles/04\\_01\\_Miller\\_trnsgr\\_fr.html](http://etc.dal.ca/belphegor/vol4_no1/articles/04_01_Miller_trnsgr_fr.html)

PAVIS, Patrice, *Dictionnaire du théâtre*, Paris, Armand Colin, 2009, 447 pages.

PEETERS, Benoit, *Lire la bande dessinée*, Paris, Flammarion, collection « Champs arts », 2003, 193 pages.

PEETERS, Benoit, *Case, planche, récit*, Paris, Casterman, 1998, 144 pages.

RUBENSTEIN, Anne, *Bad Language, Naked Ladies and Other Threats to the Nation: A Political History of Comic Book in Mexico*, Durham, Duke University Press Books, 1998, 224 pages.

RIFFATERRE, Michel, *Sémiotique de la poésie*, Paris, Seuil, collection « Poétique », 1983, 259 pages.

ROBINSON, Lillian S., *Wonder Women: Feminism and Superheroes*, London-New York, Routledge, 2004, 168 pages.

SADOUL, Numa, *Tintin et moi : entretiens avec Hergé*, édition définitive, Casterman, « Bibliothèque de Moulinsart », 1989, 301 pages.

SAOUTER, Catherine, *Le Langage Visuel*, Montréal, Éditions XYZ, 2000, 216 pages.

SCHMIDT, Rachel, *Forms of Modernity: Don Quixote and Modern Theories of the Novel*, Toronto, University of Toronto Press, 2011, 384 pages.

SINGER Marc, *Grant Morrison: Combining the world of contemporary comics*, Mississippi, University Press of Mississippi, 2011, 256 pages.

SIMS, Chris, *Comicalliance.com, Best Imaginary Story*,

<http://www.comicsalliance.com/2012/06/15/ask-chris-110-the-best-imaginary-story/>

STERCKX, Pierre, « Des signes en stock », Paris, *Beaux Arts Magazine*. Hors série : Qu'est-ce que la BD aujourd'hui?, 2003, 6 pages.

STEVENS Jr., Charles A. *You Got Metafiction in My Comic Books!!!*

<http://www.thediscriminatingfangirl.com/2009/08/24/you-got-metafiction-in-my-comic-books/>



STURM, James, *Q+A with James Sturm*,  
<http://www.cartoonstudies.org/books/paige/interview.html>

TISSERON, Serge, *La Bande Dessinée au pied du mot*, Paris, Éditions Aubier, 1990, 166 pages.

TISSERON, Serge, *Psychanalyse de la bande dessinée*, Paris, PUF, Collection « Voix nouvelles en psychanalyse », 1987, 133 pages.

VAN LENTE, Fred & DUNLAVEY, Ryan, *Comic Book history of Comics*, San Diego, IDW, 2012, 224 pages.

VERREAULT-CÔTÉ, Carolane, « *JE* » *S'ENGAGE !, La relation entre littérature de conscientisation et autofiction dans les romans graphiques de Guy Delisle*, Mémoire déposé à l'Université Concordia, 2012, 137 pages

VIAU, Michel, *BDQ, Répertoire des publications de bandes dessinées au Québec des origines à nos jours*, Laval, éditions Mille-Îles, 1999, 343 pages.

VOLK, Douglas, *Reading comics: how graphic novels work and what they do*, Massachusetts, Da Capo Press, 2007, 405 pages.

WAUGH, Patricia, *Metafiction: The Theory and Practise of Self-Conscious Fiction*, London, Routledge, 1984, 192 pages.

WERTHAM, Frederic, *The Seduction of the Innocent*, Hartford, Main Road Books, (revised edition) 2004, 424 pages.

ŽIŽEK, Slavoj, *Looking Awry: and introduction to Jacques Lacan through Popular Culture*, Cambridge, Mass., MIT press, 1991, 188 pages.