

Gothique et bande dessinée, des fantômes entre les cases

Julia ROUND

Bournemouth University

Introduction

De prime abord, il semblerait que la bande dessinée contemporaine soit sans rapport avec la tradition gothique¹. Le mode littéraire gothique a façonné des genres historiquement et géographiquement ancrés, tels que le gothique des magazines *pulps*, la fiction gothique anglaise et américaine, le *Southern Gothic* comme sous-genre de cette dernière, etc. On considère généralement que ce mode naît en 1764 avec la publication de *The Castle of Otranto* [*Le Château d'Otrante*] d'Horace Walpole, roman sous-titré *A Gothic Story* [*Histoire gothique*], dont la forme et le fond évoquent le Moyen Âge. La popularité et la réception critique du gothique l'ont investi d'une autorité canonique ; des œuvres classiques comme celles de Mary Shelley, John Keats et Bram Stoker ont intimement associé le gothique avec la littérature romantique et les notions de génie personnel et de nom d'auteur. Pour leur part, les bandes dessinées anglaises connurent la popularité dans des magazines comme *Punch* (1841), avant de se diffuser en réimpression et enfin dans des périodiques dédiés (comme *Ally Sloper's Half Holiday*, 1864). L'industrie américaine de la bande dessinée émergea de semblable manière, à la fin du XIXe siècle, dans les « pages illustrées » des journaux du dimanche, se développant en réponse à la concurrence éditoriale des magazines de fiction bon marché. Contrairement à la littérature gothique canonisée, la bande dessinée reste souvent considérée comme une industrie de masse centrée sur un produit de divertissement jetable. La production en équipe (à l'origine, de collaborateurs anonymes) et la sérialisation par épisodes « à suivre » ont souvent conduit à considérer abusivement ce média comme un divertissement périssable.

Pourtant, l'épouvante et la bande dessinée ont une longue histoire commune. Le gothique apparaît notamment aux États-Unis dans les magazines *pulp* jetables, tels que *Weird Tales* (1923-1954) au début du XXe siècle. De plus, les tendances récupératrices du gothique le conduisent à reprendre régulièrement des contes anciens ou traditionnels - s'éloignant en cela de notre conception de l'originalité ou du génie héritée des auteurs romantiques. Par ailleurs, on a longtemps considéré le gothique sous le double sens du divertissement et de l'angoisse, qui apparaît dans des essais critiques et des parodies pionnières, qu'on pense à *The Heroine* de Eaton Stannard Barrett (1813) ou à *Northanger Abbey* de Jane Austen (1818), comme à travers l'humour noir des auteurs gothiques américains ultérieurs (tels, par exemple, qu'Edgar Allan Poe). La nature médiatique ludique et subversive de la bande dessinée (mettant l'accent sur la caricature et l'exagération) peut être comprise de la même façon, et également reliée à l'idée d'excès. Par ailleurs, de nombreuses bandes dessinées de genre (policier, horreur,

¹ Texte français établi par Benoît Glaude.

suspense) convoquent, elles aussi, la littérature gothique sentimentale, dans leur thématique et dans leur style.

À l'inverse, des bandes dessinées investies plus récemment du statut de « romans graphiques » ont reçu un surcroît d'attention critique et de consécration littéraire. Des procédés innovants associés à de talentueux « créateurs starifiés » ont permis d'établir une sorte de canon spécifique à l'intérieur du média. En ce qui concerne les imprimés anglais et américains pour le grand public, les scénaristes et illustrateurs du *Golden Age* des super-héros, comme Jerry Siegel, Joe Shuster, Bob Kane et Bill Finger, ont créé des personnages qui dominent toujours la culture populaire et que des continuateurs, comme Denny O'Neil et Neal Adams ont encore développés au *Silver Age* des *comics*, à côté de créations originales dont les plus connues sont de la main de Stan Lee. De célèbres scénaristes et dessinateurs postérieurs (comme Alan Moore, Neil Gaiman, Grant Morrison, Frank Miller, Ed Brubaker, Mark Wade, Chris Claremont, Scott Snyder, Robert Kirkman - et beaucoup d'autres) sont devenus des artistes culte. Les éditeurs indépendants et les plus petites maisons d'édition ont aussi leurs stars : de Robert Crumb, Harvey Pekar, Howard Cruse, Lynda Barry, Gilbert Shelton, Kim Deitch et Aline Kominsky-Crumb, à Trina Robbins, Brian Talbot, Dave Gibbons et Alison Bechdel. Au cœur de cette industrie culturelle, et tout au long de son développement, de nombreux créateurs ont également exploité une veine explicitement gothique, notamment Jack Kirby, Sam Keith et Dave McKean, ainsi que, au sein de l'écurie « EC Comics », Johnny Craig, Wally Wood et Al Feldstein (parmi d'autres). À ce stade, les définitions de ces deux traditions apparaissent déjà moins antithétiques ; la bande dessinée et la tradition gothique semblent toutes deux renfermer une sorte de paradoxe commun, qui n'a été que partiellement illustré ci-dessus.

Henry Jenkins affirme que la recherche sur la B.D., toujours balbutiante, doit veiller prioritairement à devenir une discipline « diverse et forte »². Le média appelle une approche largement ouverte, qui puisse englober toutes les perspectives de l'étude de la bande dessinée - du point de vue culturel à l'esthétique, du structural au thématique —, sans négliger les références transmédias, intertextuelles et historiques. L'extension tentaculaire du mode gothique, qui a absorbé et subverti tant de genres, en fait un outil approprié pour compléter les approches critiques de la bande dessinée qui ont été proposées jusqu'à aujourd'hui.

Le gothique n'a que trop souvent été réduit à un ensemble de ficelles (châteaux hantés, héroïnes harcelées, fantômes et démons, etc.). Cet article est animé par l'espoir de ne pas en rester à la surface des choses, en considérant le gothique comme un **mode** d'écriture, d'application très étendue, qui, à ce jour, a colonisé et subverti tant de genres. Plutôt que de considérer des bandes dessinées d'épouvante, il s'agira de considérer la fondation de la filiale éditoriale DC Vertigo comme un cas d'absorption par le gothique. Cet article reconsidèrera le fonctionnement du média bande dessinée en employant la théorie critique du gothique, selon le principe que trois tropes gothiques essentiels (les apparitions, le fait de voir et la décomposition) peuvent s'appliquer à l'analyse de la planche. Cet argument sera développé en vue de redéfinir l'espace blanc situé entre les cases de B.D. en tant que crypte (en utilisant les

² Henry Jenkins cité dans Randy DUNCAN et Matthew SMITH (dir.), *Critical Approaches to Comics*, Londres, Routledge, 2012, p. 10.

travaux de Jacques Derrida et de Michel Foucault) et pour examiner le rôle du lecteur « spectral » dans l'interprétation de cet espace intericonique.

Le mode gothique

Il paraît difficile de définir le gothique une fois pour toutes, puisqu'il change pour s'adapter à son temps. L'accent initialement mis sur la peur lancinante et sur le non-dit a cédé la place au mélodrame et à l'hédonisme, plus tard assortis de déviance, de violence et d'horreur pure et dure. Richard Davenport-Hines synthétise l'histoire du gothique en déclarant que son charme « réside dans la force des *backward-looking thoughts* [idées rétrospectives] »³, à travers la réécriture et l'absorption d'autres genres. La tradition gothique anglaise remonte à la vogue architecturale du milieu du XVIIIe siècle initiée par Sir Horace Walpole, lorsqu'il acheta et convertit sa villa londonienne « Strawberry Hill » en faux château « gothick » (1753-1776), et qu'il publia son roman *Le Château d'Otrante*. À la fin du XVIIIe siècle, la portée et la profondeur du genre allaient grandissant, incluant l'épouvante et le mélodrame, comme dans *The Mysteries of Udolpho* [*Les Mystères d'Udolpho*] (1794) d'Anne Radcliffe, et *The Monk* [*Le Moine*] (1796) de Matthew Lewis qui brisait les tabous et frôlait l'excès. Ces phases de développement présentaient déjà des traits autoparodiques qui seront continuellement repris par le gothique du XIXe siècle, comme dans le roman *Northanger Abbey* (1818) de Jane Austen tournant délibérément les conventions en dérision.

À voir Catherine Morland telle qu'elle était dans son enfance, personne n'eût imaginé qu'elle fût destinée à être une héroïne. [...] Une silhouette de gamine maigre et gauche, un teint olivâtre et sans couleurs, des cheveux bruns et plats et des traits accusés, voilà pour sa personne. Pour ce qui était de sa nature, elle présentait tout aussi peu de dispositions pour devenir une héroïne⁴.

Des œuvres postérieures combinent le gothique à l'énigme policière, comme *Woman in White* [*La Dame en blanc*] (1859-1860) de Wilkie Collins, considéré comme l'un des premiers romans à sensation anglais.

Ces phénomènes d'absorption et d'adaptation d'autres genres apparaissent dans certaines des œuvres les plus célèbres de la littérature gothique. En ce sens, *Frankenstein* (1818) de Mary Shelley, qui emprunte des concepts à la philosophie, à la science, à la religion, à la politique et à la poésie, peut être lu comme une analyse gothique de la nature humaine, jonglant aussi bien avec la morale qu'avec la science. Par la suite, la tradition gothique s'est redéfinie en passant de la nostalgie et du sensationnel à la modernité et à la subversion ; tendances qui furent suivies par la littérature décadente du XIXe siècle, notamment *The Picture of Dorian Gray* [*Le Portrait de Dorian Gray*] (1890) d'Oscar Wilde. Le conte fantastique de Wilde combine une moralité odieuse à une dénonciation de la superficialité du narcissisme, en donnant un commentaire des deux. De telles tendances survivent dans le gothique postmoderne contemporain - qu'il soit parodique (Edward Gorey), romantique (Tim Burton), subversif (Poppy Z. Brite), voire institué en phénomènes culturels (tels les « noms de

³ Richard DAVENPORT-HINES, *Gothic : Four Hundred Years of Excess, Horror, Evil and Ruin*, New York, North Point Press, 1998, p. 385.

⁴ Jane AUSTEN, *Northanger Abbey* [1818], trad. par Pierre Arnaud, dans *ID., Œuvres romanesques complètes*, t. I, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque de la Pléiade », n° 469, 2000, p. 5-6.

marque » des fictions de Stephen King et des récits de vampires de S.P. Somtow, inspirés des vidéo-clips musicaux de la chaîne américaine MTV).

Il vaut donc mieux définir le gothique comme un mode d'écriture qui a ressurgi à certaines époques et en certains lieux, engendrant des genres anciens comme la fiction gothique anglaise et américaine, la littérature décadente, etc. Il faut noter que ces périodes sont souvent situées dans des époques de fortes tensions ou socialement troublées. Ceci confirme l'hypothèse de David Punter, selon laquelle le gothique s'érigerait en réaction à un choc sociétal - constituant une façon subversive et critique de traiter des questions de société⁵. La définition du gothique en tant que mode - tendance ou style - implique qu'il dépasse les clivages médiatiques et génériques (selon la « Théorie des modes » et la « Théorie des genres » de Northrop Frye, telles qu'il les expose dans son *Anatomy of Criticism [Anatomie de la critique]* (1957)⁶ et telles que Tzvetan Todorov les discute et les amende dans son *Introduction à la littérature fantastique* (1970)⁷). Ceci explique en partie l'adoption simultanée des thèmes gothiques par plusieurs genres - par exemple, lorsque le roman sentimental, les *westerns* ou d'autres genres sont « réalisés dans un style gothique ».

Sur le plan thématique, le gothique se caractérise par une propension au renversement, à la parodie, à la subversion et au dédoublement. Trois de ses textes les plus célèbres (*Frankenstein*, *Dr Jekyll and Mr Hyde [L'Étrange cas du Dr Jekyll et de Mr Hyde]*, *Le Portrait de Dorian Gray*) tressent un réseau de références mutuelles entre ces quatre thèmes, sans compter que chacun d'entre eux peut être structurellement complexifié (pour n'en pas dire plus). La crypte reste un symbole clé, que des critiques comme Jacques Derrida, Nicolas Abraham, Maria Torok et Jodey Castricano⁸ emploient pour décoder les signifiants complexes du langage gothique. Le fond des textes gothiques est généralement symbolique, ce que reflète la crypte dépositaire d'un secret.

La narration à plusieurs voix (souvent contradictoires) est également fréquente. Les histoires peuvent présenter plusieurs « strates » de récit enchâssées (comme dans *Frankenstein*), certaines pouvant rester cachées ou se révéler anachroniques. Par conséquent, la temporalité se trouve aussi en jeu, d'autant que le cadre gothique peut se situer dans un ailleurs, qui peut être un passé récent ou un futur proche (les fictions rétro-futuristes *steampunk* combinant les deux). Même en présence d'une structure temporelle linéaire, de multiples voix et perspectives peuvent surgir (comme dans *Dracula*). Ainsi, la défiance à l'égard du narrateur semble caractéristique de la narration gothique (comme dans *L'Étrange cas du Dr Jekyll et de Mr Hyde*).

Puisque beaucoup de ces textes gothiques mettent en scène des personnages à visages multiples (Jekyll et Hyde ; Frankenstein et sa créature), on peut considérer que certaines déclinaisons de super-héros américains relèvent elles aussi du gothique, dans la mesure où

⁵ David PUNTER, *The Literature of Terror. A History of Gothic Fictions from 1765 to the Present Day*, Londres, Longman, 1980, p. 112.

⁶ Northrop FRYE, *Anatomie de la critique* [1957], trad. par Guy Durand, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque des sciences humaines », n° 26, 1969, p. 45-88, 293-409.

⁷ Tzvetan TODOROV, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 1970, p. 13-25.

⁸ Nicolas ABRAHAM et Maria TOROK, *Cryptonymie. Le Verbier de l'Homme aux Loups, précédé de Fors par Jacques Derrida*, Paris, Aubier - Flammarion, coll. « La philosophie en effets », 1976 ; Jodey CASTRICANO, *Cryptomimesis*, Montreal - Kingston, McGill-Queen's University Press, 2001.

elles manifestent une identité morcelée. Dans mes recherches⁹, j'ai déjà étudié des cas comme *Watchmen* d'Alan Moore et Dave Gibbons (1986-1987)¹⁰ et *Sandman*, dirigé par Neil Gaiman (1991-1997), qui, par un usage explicite des masques, importent la notion gothique d'identité fragmentée au cœur des récits de super-héros. Dans ce genre, le recours fréquent aux identités multiples et aux alter egos n'indique pas seulement l'existence de potentialités de dédoublements à l'intérieur d'un individu, ou bien un goût postmoderne pour le multiple, mais il offre aussi un exemple d'altérité fondamentale, dans un texte défini par sa marginalité qui ne doit son apparente unité qu'à des procédés d'exclusion et d'opposition. Une conception similaire de la personnalité, comme coexistence de multiples identités, est mise en œuvre par Sigmund Freud, Alfred Adler et Carl Jung dans leurs modèles psychanalytiques¹¹. Ainsi, comprendre la personnalité comme une construction reposant sur des imperfections, différant en cela des personnages « réels », suggérerait une nouvelle approche du super-héros en relation avec un alter ego, autorisant à interpréter ces identités conflictuelles en tant que composantes d'une seule psyché, incarnée dans un personnage, même fragilement. Dans les *comics*, l'alter ego apparaît souvent directement en opposition avec l'identité de super-héros - ce qu'illustrent les ambivalences entre l'inoffensif Clark Kent et l'herculéen Superman, ou le timoré Peter Parker et le téméraire Spiderman —, en ce sens les deux faces se déterminent l'une l'autre. En somme, une fragmentation identitaire typiquement gothique apparaît à l'origine de la condition de super-héros.

Gothique et absorption

L'absorption et la révision caractérisent également le gothique depuis ses origines (elles déterminaient déjà le goût médiévalisant du *Château d'Otrante*). Les critiques donnent des définitions variées de ce phénomène gothique : Robert Hume considère la popularité du gothique primitif comme responsable de la récupération rapide de ses « ficelles » par d'autres genres romanesques du XIXe siècle¹². Catherine Spooner remarque elle aussi que « dans les années 1840 le roman gothique a été pratiquement absorbé par une série d'autres genres »¹³.

⁹ Julia ROUND, « Fragmented Identity : the Superhero Condition », dans *International Journal of Comic Art*, vol. 7, n° 2, 2005, p. 358-369.

¹⁰ Alan MOORE et Dave GIBBONS, *Watchmen* [1986-1987], n° 1-12, Londres, Titan Books, 1987.

¹¹ Alfred Adler a émis l'hypothèse que la personnalité est instrumentalisée pour mettre en œuvre une volonté de puissance. En tant que telle, elle est un équivalent psychologique de sa notion de « déficience organique », dans le sens où elle est bâtie pour dissimuler des faiblesses. Une telle conception apparaît également cruciale pour les travaux de Sigmund Freud et de Carl Gustav Jung. En particulier, la notion jungienne de « persona » se définit comme un masque qui se forme pendant le processus de socialisation pour cacher des traits de caractère négatifs, pour dissimuler l'inconscient. Cette conception se révèle aussi essentielle dans les théories jungiennes de l'« individuation » (la quête, de toute une vie, d'une totalité psychique, qui ne peut se réaliser qu'en établissant un lien entre la conscience et l'inconscience). Ce processus est le concept central de la psychologie analytique de Jung. Ses idées partagent de nombreuses accointances avec les systèmes de Freud et d'Adler, mais ses théories de l'extraverti et de l'introverti nous obligent à poser une importante distinction sur ce point. Alors que le système psychanalytique de Freud s'appuie sur la frustration *externe* de la pulsion sexuelle infantile, les conceptions adlériennes de la psychologie individuelle sont axées sur la volonté *interne* de puissance (Frieda FORDHAM, *Introduction à la psychologie de Jung* [1966], trad. par Marie-Jeanne et Thierry Auzas, Paris, Imago, 2005, p. 93-94). Le gothique maintient une distinction similaire, qui transparaît plus que jamais dans le portrait du super-héros moderne.

¹² Robert D. HUME, « Gothic Versus Romantic : A Revaluation of the Gothic Novel », dans *PMLA*, vol. 84, n° 2, mars 1969, p. 282-290.

¹³ Catherine SPOONER, *Fashioning Gothic Bodies*, Manchester, Manchester University Press, 2004, p. 4.

Dans son introduction à la *Gothic Fiction*, Peter Otto intervient dans cette discussion en affirmant que

l'ensemble des procédés et des thèmes n'est que le signe le plus manifeste du rôle actif joué dans ce genre par l'intertextualité. Parfois, les textes gothiques semblent engagés dans une longue conversation inachevée, entre eux et avec d'autres textes ou genres. En d'autres mots, le gothique semble dessiner un labyrinthe dans lequel les textes se font écho, se plagient, mais aussi recontextualisent et transforment leurs devanciers et leurs contemporains¹⁴.

Otto souligne que l'allusion et le plagiat ne sont que les traces les plus visibles de « ces débats ou conversations intertextuels » et il compare la « remarquable intertextualité » du gothique au « monstre de Victor Frankenstein, en tant qu'agrégat de matériaux d'origines diverses assemblés dans une monstrueuse (in)cohérence »¹⁵.

L'idée d'une transformation d'un texte antérieur sous-tend mon premier argument : un effet d'absorption gothique reconfigure tous les textes impliqués, sans se limiter ni à adopter, ni à transplanter des personnages ou des symboles de l'œuvre antérieure, ni même à enrichir son monde fictionnel. Cette approche est cautionnée par la théorie contemporaine de l'adaptation, qui s'est écartée de la critique de restitution, pour aujourd'hui approcher les textes sous des optiques variées permettant de tenir compte de la variation des circonstances de production et de réception. Une telle approche de l'absorption gothique conforte également la définition, proposée par David Punter, du gothique en tant que mode (et non pas en tant que genre ou comme un ensemble de ficelles). En ce sens, Punter soutient l'idée que les genres et les textes sont contaminés par l'angoisse gothique - contre l'idée qu'ils conservent leur intégrité et qu'ils intègrent des symboles gothiques superficiels -, par conséquent il définit le gothique comme un mode d'écriture érigé en réaction contre un choc sociétal, tel que l'émergence d'une « économie capitaliste dominée par les classes moyennes »¹⁶.

L'absorption d'un texte par le gothique est réciproque et intemporelle. Les habitudes éditoriales des *comics* américains grand public reposent précisément sur ce genre de procédés d'absorption et de succession. Les séries de super-héros existant depuis longtemps sont confiées à plusieurs scénaristes et dessinateurs dont la prise de relais est clairement annoncée, en vue d'augmenter les ventes. Ceci soulève un questionnement dialectique, puisque les créateurs tentent de marquer de leur empreinte un personnage, tout en s'inscrivant au sein d'une continuité bien établie et en perpétuant les grands traits du même héros. La reprise de *Hellblazer* (n° 146-174) par Brian Azarello, qui a lancé John Constantine dans un *road trip* au cœur de l'Amérique, en est un bon exemple. La « *retroactive continuity* [continuité rétroactive] » est généralement mise en œuvre pour garantir la cohérence des titres tout au long de leur existence parmi les *comics* grand public. Alors que le premier usage de cette expression provient de la théologie (Elgin Frank Tupper l'emploie à propos de l'interprétation historique du Christ proposée par Wulfhart Pannenberg¹⁷), Roy Thomas l'a appliquée à la bande dessinée pour répondre à un fan dans le courrier des lecteurs de *All-Star Squadron* n° 18 (DC Comics, 1983). Par la suite, elle fut abrégée en « *retcon* » sur le Web, soi-disant par

¹⁴ Peter OTTO, « Introduction 9 - Gothic echoes / Gothic labyrinths », dans *Gothic Fiction*, 2013, en ligne, http://www.ampltd.co.uk/digital_guides/gothic_fiction/introduction9.aspx (page consultée le 18 avril 2013).

¹⁵ *Ibid.*

¹⁶ David PUNTER, *The Literature of Terror*, op. cit., p. 112.

¹⁷ Elgin Frank TUPPER, *The Theology of Wulfhart Pannenberg*, Londres, SCM Press, 1974, p. 100.

Damian Cugley en 1988, dans un commentaire de la *Saga of the Swamp Thing* [la saga de *La Créature du marais*]¹⁸. Même si l'usage originel prévoyait seulement l'insertion de nouveaux événements dans l'histoire du personnage, l'expression s'étend aujourd'hui au cas de la réécriture d'événements précédents dans le but de maintenir la continuité des histoires des *comics* grand public¹⁹.

Toutefois, DC Vertigo fait un usage de l'absorption qui paraît encore plus gothique. La filiale éditoriale fut lancée en 1993 avec six titres phares des années 1980, qui étaient tous des reprises de titres précédents du catalogue DC Comics, dans les genres du fantastique et de l'horreur (*Sandman*, *La Créature du marais*, *Hellblazer*, *Animal Man*, *Shade : The Changing Man* et *Doom Patrol* [*La Patrouille du destin*]). Leurs nouvelles versions incluaient préoccupations sociales, surréalisme, métafiction et mythologie, tandis que cinq de ces titres étaient scénarisés par des auteurs anglais. En cela, ils restaient dans l'esprit de la reprise de *La Créature du marais* par Alan Moore au début des années 1980.

Chris Murray affirme que le Thatcherisme et la politique de droite dans l'Angleterre des années 1980 ont rendu la figure du super-héros problématique, affaiblie et livrée à la subversion, comme dans les œuvres *V for Vendetta* [*V pour Vendetta*], *Miracleman* et *Watchmen*. Selon lui, c'est ce qui expliquerait le recrutement de talents anglais à l'origine de DC Vertigo²⁰. Murray considère la publication de *La Créature du marais* n° 21 (« The Anatomy Lesson [La Leçon d'anatomie] ») d'Alan Moore comme un tournant, affirmant que cet épisode était « du jamais vu jusqu'alors dans les *comics* américains grand public »²¹, en raison de leur voix d'auteur forte, ainsi que du soin et de l'attention visiblement accordés à leur réalisation. Karen Berger (rédactrice en chef et principale vice-présidente de DC Vertigo) le reconnaît, en précisant qu'« [i]l n'y avait pas de retour en arrière possible après la reprise de *La Créature du marais* par Alan »²². La continuation d'Alan Moore dépasse l'histoire d'horreur originale, en y intégrant des préoccupations sociales, des références mythologiques et philosophiques, ainsi que l'une des plus étranges histoires d'amour jamais vues dans les *comics* grand public. *La Créature du marais* elle-même s'inspirait d'un personnage plus ancien appelé « The Heap », mais tant cette figure originale que *La Créature du marais* des années 1970 demeuraient des êtres anormaux, tandis que Moore redéfinit cette dernière comme un « végétal élémentaire », dans les années 1980. Il s'agit d'une créature divine, littéralement faite de matière végétale, qui peut se régénérer à volonté et « faire pousser » des excroissances corporelles à partir de tous matériaux vivants, en n'importe quel endroit. La

¹⁸ Roy THOMAS, Joe KUBERT et Rick HOBERG, « Vengeance from Valhalla », dans *All-Star Squadron*, n° 18, New York, DC Comics, février 1983 ; Damian CUGLEY, « Original meaning of RETroactive CONtinuity », dans *rec.arts.comics*, 1990, en ligne, <http://groups.google.com/group/rec.arts.comics/msg/45793eff7c060796?dmode=source> (page consultée le 11 novembre 2012).

¹⁹ Dans un article précédent (Julia ROUND, « Fragmented Identity : the Superhero Condition », *op. cit.*), j'avais établi une distinction entre les deux emplois, en qualifiant le dernier de « *superscription* », mais, pour suivre un usage répandu, le concept récent de « *retcon* » semble préférable.

²⁰ Chris MURRAY, « Signals from Airstrip One : The British Invasion of Mainstream Comics », dans Paul WILLIAMS et James LYONS (dir.), *The Rise of the American Comics Artist : Creators and Contexts*, Jackson, University Press of Mississippi, 2010, p. 31-45.

²¹ *Ibid.*, p. 37.

²² Karen Berger citée dans Julia ROUND, « An interview with Karen Berger », dans *Comics and literature julia round dot com*, 2008, en ligne, www.juliaround.com (page consultée le 9 mars 2013).

Créature du marais devint « une plante persuadée d'être Alec Holland, une plante faisant tout son possible pour être Alec Holland »²³, plutôt qu'un humanoïde mutant. Moore expliquera par la suite, dans les numéros 33 et 47, que Holland était le dernier d'une longue lignée de végétaux élémentaires, héritant donc des caractères d'ancêtres comme Alec Olsen (la Créature du marais des années 1970) et le pilote Albert Höllerer (l'identité originale de The Heap).

Les reprises des figures de Caïn et Abel chez DC Comics donnent un autre exemple de ce type d'absorption gothique (réciproque), qu'illustre à nouveau *La Créature du marais* de Moore. Au sens de la culture générale, le personnage de Caïn est un méchant de la Bible. Cet archétype réapparaît ainsi derrière la figure de l'hôte dans *House of Mystery* [*La Maison du mystère*] n° 175 (en 1968, dans « Welcome to the House of Mystery [Bienvenue à la maison du mystère] », une page introductive rédigée par l'éditeur Joe Orlando) mettant Caïn en scène en qualité de « concierge compétent ». Son patronyme établit la relation avec la figure biblique, bien qu'il n'y ait de référence explicite à « mon stupide frère Abel ! » qu'à partir du n° 182 (1969), dans une page intitulée « House of Secrets Promo », à nouveau due à Joe Orlando. Les personnages vont bénéficier chacun de leur propre *comics* dédié, jusqu'à l'arrêt de ces séries (*La Maison du mystère* (1951-1983), pour Caïn ; *House of Secrets* [*La Maison des secrets*] (1969-1978), pour Abel). Bien que Destiny, l'hôte de *Weird Mystery Tales*, affirme (dans le courrier des lecteurs de *Weird Mystery Tales* n° 3, 1972) que Caïn, Abel et Ève ne ressemblent pas à leurs équivalents bibliques, les réécritures ultérieures de créateurs comme Alan Moore et Neil Gaiman iront dans le sens d'une absorption des deux versions. Quelques années après la fin des anthologies de *La Maison de...*, Alan Moore intégra Caïn et Abel dans la saga de *La Créature du marais* n° 33 (« Abandoned Houses [Mystérieuses maisons] », 1987), où ils apparaissent dans un rêve d'Abby en prétendant lui livrer un « mystère » ou un « secret »²⁴. L'histoire qu'Abel raconte ensuite n'est qu'une reprise de pages de *La Maison des secrets* n° 92 (1956). Moore place des indicateurs textuels, aussi bien décoratifs que fonctionnels (comme les éclats de miroir formant les cases liminaires du rêve d'Abby), pour séparer son récit enchâssant de celui emprunté au *Golden Age* des *comics*, par quoi il signale explicitement que son réemploi de ces personnages n'est qu'un procédé narratif. Il fait aussi explicitement référence aux archétypes bibliques, par exemple lorsque Caïn explique pourquoi, dans un cycle sans fin, il vient encore une fois de tuer son frère : « Je suis puni d'avoir été le premier prédateur... et lui est puni d'avoir été la première victime »²⁵. La reprise de Moore se tourne à la fois vers le passé, c'est-à-dire vers ces versions antérieures, et vers l'avenir, puisqu'il redéfinit autant les personnages que les maisons comme des conteurs atteignables en rêve. Alan Moore semble assimiler les figures bibliques aux personnages d'hôtes en tant qu'incarnations d'un archétype plus large (le premier assassin, la première victime). La reprise ultérieure de Caïn et Abel par Neil Gaiman dans *Sandman* (introduite dans *Sandman* n° 2, « Imperfect Hosts [Hôtes imparfaits] »²⁶) poursuit sur cette

²³ Alan MOORE, Steve BISSETTE et John TOTLEBEN, *The Saga of the Swamp Thing*, n° 21 : *The Anatomy Lesson*, février 1984, New York, DC Comics, non paginé.

²⁴ Alan MOORE, Steve BISSETTE et John TOTLEBEN, *Saga of the Swamp Thing*, vol. 4, n° 32-36, Londres, Titan Books, 1987, non paginé.

²⁵ *Ibid.*, p. 19.

²⁶ Neil GAIMAN, Sam KIETH, Mike DRINGENBERG, Malcolm JONES III, Robbie BUSCH et Todd KLEIN, *Sandman : Preludes and Nocturnes*, n° 1-8, New York, DC Comics, 1991.

lancée en mélangeant toutes leurs incarnations précédentes. Gaiman reprend la référence biblique, puisque Caïn assassine Abel à plusieurs reprises, ainsi que des motifs des *comics* d'horreur des années 1970, comme le bégaiement d'Abel ou la gargouille Gregory, l'animal de compagnie de Caïn (apparu dans *La Maison du mystère* n° 175 et dénommé dans le n° 182). Son personnage Lucifer cite également la Bible, qui dit qu'après le meurtre de son frère, Caïn partit vivre dans la « Terre de Nod ». En outre, les deux scénaristes font des références paratextuelles aux anthologies de *La Maison de...*, à travers leurs titres. En confiant aux personnages de « The Dreaming [Le Domaine des rêves] » un rôle de conteurs, Neil Gaiman intègre aussi l'habitude, prise par Moore, de les faire apparaître dans les rêves d'Abby. Plus tard, lorsque Bill Willingham et Matthew Sturges relancèrent la série de *La Maison du mystère* chez Vertigo en 2008, ils firent débiter l'intrigue par une tentative de Caïn de regagner sa maison dans Le Domaine des rêves. Ces multiples absorptions apparaissent ainsi enchâssées les unes dans les autres, et toutes les versions d'un personnage s'en trouvent modifiées de façon à rester cohérentes avec les autres.

Ce processus rend clairement problématique les notions de « livre » ou d'« œuvre », comme l'a remarqué Michel Foucault²⁷. Caïn et Abel appartiennent-ils aux scénaristes qui conçurent les anthologies des années 1970 chez DC Comics, ou bien la reprise de Moore les a-t-elle incorporés dans son œuvre, tout comme celle de Gaiman ? Les pages empruntées au *Golden Age* des *comics* dans *La Créature du marais* n° 33 appartiennent-elles en propre à ce livre, ou bien demeurent-elles un fragment de *La Maison des secrets* n° 92, surtout si l'on tient compte de l'altération de sens produite par leur absorption dans le récit d'Alan Moore ? Pour développer cette problématique, un personnage comme John Constantine relève-t-il de l'œuvre de Moore ou de celle de Jamie Delano ? Moore créa le personnage, mais il ne contribua jamais à *Hellblazer*, où John fut porté à sa maturité. De telles questions illustrent l'interrogation de Foucault sur la fonction d'auteur. L'interprétation de ces textes par le lecteur se révèle entièrement dépendante de leurs connaissances et de leurs expériences, par quoi elle apparaît variable, reconstituant tout un travail d'archivage. L'absorption dans la bande dessinée, et singulièrement dans l'univers Vertigo, est un phénomène réciproque, intemporel et gothique, puisque les personnages et les histoires se retrouvent assimilés à ceux d'autres œuvres, avec des effets concomitants sur chacun d'entre eux : tous ces récits s'enchâssent à un niveau méta-narratif.

Plus récemment, la série *The Unwritten* [*The Unwritten : Entre les lignes*] (Mike Carey & Peter Gross, de 2009 à nos jours) s'est lancée dans une tentative de synthèse, non seulement de la fiction littéraire, mais aussi de son commentaire métanarratif et de tout son héritage. Si *Sandman* est « une machine à raconter des histoires »²⁸, intemporelle dans son fonctionnement interminable et dans ses thèmes mythologiques, alors *The Unwritten* est une machine à réfléchir sur celle-ci, résolument ancrée dans le contexte et dans les thèmes contemporains. Les allusions paratextuelles - au culte des célébrités, à l'hystérie des fans, aux festivals de bande dessinée (comme les conventions appelées « TommyCon » dans la série *The Unwritten*) et à bien d'autres choses - côtoient l'intégration de motifs et de thèmes

²⁷ Michel FOUCAULT, *L'Archéologie du savoir* [1969], Paris, Gallimard, coll. « Tel », n° 354, 2008, p. 12-13.

²⁸ Neil GAIMAN, « The Spirit of Seventy Five », dans *Neil Gaiman*. 2005, en ligne, <http://journal.neilgaiman.com/2005/01/spirit-of-seventy-five.asp> (page consultée le 26 février 2014).

empruntés aux classiques de la littérature. Ceci éveille une interrogation métafictionnelle sur la nature et sur les processus de la consécration littéraire. Ainsi, le récit du n° 17 est une « aventure dont vous êtes le héros » qui demande aux lecteurs de choisir le chemin que les personnages devraient suivre. Le caractère innovant de ces *comics*, comme leurs recours à l'intertextualité, contraste avec des traits moins originaux : par exemple, telle une page de roman contrefait, une seule planche emprunte à la fois à la trilogie de Philip Pullman *His Dark Materials* [À la croisée des mondes] (« la Poudre », « le télescope d'émeraude », « la lame de subtilité »²⁹), aux préquelles de *Star Wars* réalisées par George Lucas (« *metacondrians* »³⁰) et à la saga romanesque du *Discworld* [Les Annales du Disque-monde] de Terry Pratchett (« *Wuff* »³¹).

La série *The Unwritten : Entre les lignes* soulève la question du pouvoir sous-jacent exercé par ces récits (en tant que créations fictionnelles qui se substituent fréquemment à la « vérité » historique). C'est ce que Steven Hall souligne, dans son introduction à la troisième édition, au format de poche :

Le monde est fait de récits. Le monde est conduit par des récits [...]. L'Histoire est une histoire. La société également. Les nations sont des récits. Tout comme vos projets personnels. Vos aspirations sont des récits. Vos propres souvenirs sont des récits - qui ont subi une sélection, un élagage et un conditionnement narratifs effectués par la machinerie cachée dans votre tête. Les êtres humains sont des machines à histoires. Nous devons l'être - comprendre des récits, c'est comprendre le monde³².

À nouveau, les frontières entre la réalité et la fiction sont problématisées et continuellement remises en question dans cette série de bande dessinée ; les personnages (généralement des enfants) qualifient explicitement la « vérité » de concept subjectif, comme le font Così (« Parfois... même si c'est un jeu, c'est tout autant *réel*. Parfois, ce *choix* ne t'appartient pas »³³) et la petite Lizzie (« La vérité-pour-de-vrai n'est vraie que *maintenant*. La vérité-de-l'histoire est vraie *pour toujours* »³⁴). M. Pullman a le pouvoir de réduire ces choses « réelles » à des lettres de l'alphabet qui s'envolent (clin d'œil à la série *The Invisibles* [Les Invisibles] de Grant Morrison, dont les personnages perçoivent les mots comme des objets réels). Mêmes les références intertextuelles sur lesquelles repose le livre sont remises en question tant elles apparaissent multiples. Par exemple, le monstre de Frankenstein intervient dans un épisode, intitulé « Very Like James Whale »³⁵, en faisant référence au film de 1931 de Whale, dans lequel il est incarné par Boris Karloff, plutôt qu'au roman de Mary Shelley. Pourtant, ce monstre chauve et grisâtre ressemble peu au personnage interprété par Karloff. Pinocchio, un autre personnage de *The Unwritten*, assène à maintes reprises « Je veux être

²⁹ « La Poudre » fait référence à « la Poussière », « le télescope d'émeraude » au « miroir d'ambre » et « la lame de subtilité » au « poignard subtil », dans l'univers de *À la croisée des mondes* (NdT).

³⁰ Ce néologisme intraduisible associe le préfixe « *meta* [méta] » au substantif « *mitochondria* [mitochondries] » pour jouer sur le nom des « *midi-chlorians* [midi-chloriens] » dans *Star Wars* (NdT).

³¹ Le titre *Snuff* d'un épisode récent des *Annales du Disque-monde* a été traduit par *Coup de tabac* (NdT).

³² Mike CAREY et Peter GROSS, *The Unwritten : Dead Man's Knock*, vol. 3, n° 13-18, New York, DC Comics, 2011, p. 3.

³³ *Id.*, *The Unwritten : Inside Man*, vol. 2, n° 6-12, New York, DC Comics, 2010, non paginé.

³⁴ *Id.*, *The Unwritten : Leviathan*, vol. 4, n° 19-24, New York, DC Comics, 2011, non paginé.

³⁵ *Ibid.*

réel! Je veux être réel! »³⁶ - mais les interprétations multiples qui précèdent font planer l'incertitude sur ce qu'être « réel » représente vraiment.

Cette série offre un subtil modèle d'absorption, qui emploie l'allégorie et l'allusion pour s'interroger sur l'authenticité littéraire et sur les fondements de la confiance et de la subjectivité. Elle utilise la tradition littéraire et le sens critique pour montrer la puissance de l'acte de raconter des histoires, précisément *en racontant des histoires*. D'un côté, il s'agit d'une anthologie intertextuelle d'histoires différentes qui, l'une après l'autre, mobilisent de multiples références littéraires. D'un autre côté, il s'agit d'une discussion du pouvoir du narrateur, comme de celui du personnage et de celui du lecteur, qui remet en question l'idée d'une diégèse littéraire logiquement délimitée. Cette série de *comics* transgresse les frontières et franchit les limites, non seulement entre les récits, mais aussi entre les notions de réalité et d'imaginaire - exactement comme le gothique. Voici ce que l'écrivain Paul Cornell en a dit : « ils font de la littérature plutôt que d'en parler. C'est comme si nous les voyions s'élever dans les hautes sphères par leurs propres moyens »³⁷.

Une approche gothique de la bande dessinée

Après avoir montré l'influence du gothique sur quelques thèmes et stratégies narratives de *comics* contemporains, je souhaiterais conclure en m'intéressant davantage au fonctionnement du média bande dessinée, par le biais de la théorie critique du gothique. Selon mon hypothèse, une analyse de ce médium conduite dans une perspective gothique devrait emprunter trois des principaux tropes du gothique (les apparitions, le fait de voir et la décomposition). La notion gothique d'apparition peut être utile pour parler du découpage de la planche et des interactions qui s'y nouent, en focalisant l'attention sur les jeux de temps et d'espaces, ainsi que sur les effets d'échos (tant des formats que des contenus). Les idées d'excès, d'incarnation et d'artifice peuvent être employées pour comprendre l'effet de focalisation mobile, visuelle et verbale, produit dans la construction du monde fictionnel de la bande dessinée. Je partirai du principe que l'inauthenticité est mise en avant dans la bande dessinée par le recours à un art stylisé et à un excès de perspective. C'est le cas lorsqu'une voix narrative extradiégétique (ou externe) est associée à une focalisation intradiégétique pour l'image (par exemple, une focalisation interne incarnée par un personnage du récit). Enfin, comme je vais maintenant l'étudier plus en détails, la participation active du lecteur de bande dessinée dans l'interprétation, tant du contenu montré que de l'espace hors-champ de la planche, peut être appréhendée en redéfinissant l'espace intericonique en tant que crypte, à savoir comme un espace clos dont le contenu ne peut être exhumé que par l'effet d'un arrêt dans le temps ; à travers les « *backward-looking thoughts* [idées rétrospectives] »³⁸ du lecteur. Cette interprétation évoque la conception de l'archive selon Michel Foucault (en tant que lieu reflétant une période historique et une culture particulière), ainsi que la réflexion de Jacques Derrida sur la crypte (comme un endroit abritant aussi bien du connu que de l'inconnu).

En s'inscrivant dans un processus d'intertextualité et de décodage, le lecteur de bandes dessinées devient lui aussi auteur, puisque le médium nécessite que les « trous » entre les

³⁶ *Ibid.*

³⁷ *ID., The Unwritten : Tommy Taylor and the Bogus Identity, vol. 1, n° 1-5, New York, DC Comics, 2010, non paginé.*

³⁸ Richard DAVENPORT-HINES, *Gothic : Four Hundred Years of Excess, Horror, Evil and Ruin, op. cit.*, p. 385.

cases soient comblés, de sorte que le récit puisse progresser. L'émergence de la théorie de la réception dans des textes clés de Louise Rosenblatt et de Wolfgang Iser³⁹ a suscité une tradition critique qui met l'accent sur le lecteur, partant du principe que le texte n'est jamais que des inscriptions sur une page (comme une carte routière) et que l'histoire (tel un voyage) n'existe pas tant qu'elle n'est pas vécue par un lecteur. En ce sens, le lecteur devient un co-auteur qui investit ses propres hypothèses et ses propres expériences dans la production d'une histoire personnelle à partir d'un récit de bande dessinée, selon un processus typique de la théorie de la réception. Ainsi, le texte est littéralement un événement créé par les efforts conjoints du lecteur et de l'auteur, collaborant ensemble au départ d'une œuvre concrète.

Dans un chapitre intitulé « L'énoncé et l'archive », Michel Foucault décrit l'énoncé « non pas comme la totalité close et pléthorique d'une signification, mais comme une figure lacunaire et déchiétée »⁴⁰. La description ou l'analyse d'un ensemble d'énoncés (en l'espèce, un texte) ne « découvre » ni leur signification ni leur fondement, mais elle les établit à travers ce que Foucault appelle une « positivité », c'est-à-dire une qualité commune à un (des) discours ambiant(s). La positivité s'étend au-delà des œuvres, livres ou textes particuliers, par conséquent elle peut prétendre à une certaine unité. Foucault la définit comme jouant « le rôle de ce qu'on pourrait appeler un *a priori historique*⁴¹ [...] [qui serait une] condition de réalité pour des énoncés »⁴². Le sens apparaît donc « articulé selon des *a priori* historiques, ainsi caractérisé par différents types de positivité, et scandé par des formations discursives distinctes »⁴³. Michel Foucault appelle ces systèmes d'énoncés « l'archive », qui n'est pas la somme de tous les textes et documents d'une culture, mais bien la cause de la diversité des textes et des interprétations coexistantes.

Je propose d'appliquer ce concept à l'usage que la bande dessinée fait de l'espace intericonique. Cet espace blanc entre les vignettes constitue l'une des propriétés les plus spécifiques de la bande dessinée (et plus généralement de l'art séquentiel). Scott McCloud décrit remarquablement l'implication des lecteurs en employant ici l'exemple grand-guignolesque (et gothique) d'un meurtre à la hache⁴⁴, en affirmant que, à travers un processus de suture, les lecteurs connectent les cases adjacentes. Cependant, des critiques ultérieurs se sont lancés dans des analyses plus complexes autour du temps narratif. Thierry Groensteen écrit que « le blanc annule (provisoirement) la vignette déjà lue pour permettre à la suivante d'exister à son tour en tant que forme pleine et compacte »⁴⁵, ce sur quoi s'accordent d'autres théoriciens comme Randy Duncan et Matthew Smith⁴⁶, ou encore Neil Cohn⁴⁷.

³⁹ Louise M. ROSENBLATT, *Literature as Exploration*, New York, Noble & Noble, 1938 ; Wolfgang ISER, *L'Acte de lecture. Théorie de l'effet esthétique* [1976], trad. par Evelyne Sznycer, Liège, Mardaga, coll. « Philosophie et langage », 1985.

⁴⁰ Michel FOUCAULT, *L'Archéologie du savoir*, op. cit., p. 172.

⁴¹ Réflexion menée sans référence ni à un processus d'apprentissage conscient ni à des faits précis ni à l'expérience.

⁴² Michel FOUCAULT, *L'Archéologie du savoir*, op. cit., p. 174.

⁴³ *Ibid.*, p. 176.

⁴⁴ Scott MC CLOUD, *Understanding Comics*, New York, Paradox Press, 1993, p. 68.

⁴⁵ Thierry GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, Paris, PUF, coll. « Formes sémiotiques », 1999, p. 133.

⁴⁶ Randy DUNCAN et Matthew SMITH, *The Power of Comics*, New York, Continuum, 2009, p. 164.

⁴⁷ Neil COHN, « The limits of time and transitions : challenges to theories of sequential image comprehension », dans *Studies in Comics*, vol. 1, n° 1, 2010, p. 135.

Quoi qu'il en soit, l'espace intericonique en lui-même n'est jamais (en termes plastiques) qu'une bordure blanche. Ce « lieu » apparaît plus conceptuel qu'actuel. Pour ma part, plutôt que de réduire la tâche du lecteur à la suture des cases contiguës, je redéfinit l'espace intericonique lui-même comme relevant plus proprement de la crypte derridienne, c'est-à-dire comme un espace clos qui constitue l'« intériorité » de chaque vignette. « Puisqu'elle dissimule un secret tout en dissimulant cette dissimulation, la place de la crypte ne peut pas se limiter à l'espace topographique qu'elle enclot »⁴⁸, ainsi elle ne se réduit pas en soi à l'espace blanc entre les cases qui émerge à la surface de la planche. Au lieu d'être montrés, les événements non représentés sont refoulés dans la crypte (ou l'intériorité) de chaque case d'où, secrets et cachés, il ne peuvent se réaliser que rétrospectivement.

Dans une préface intitulée « Fors », Jacques Derrida emploie la métaphore de la crypte, en tant que lieu clos et secret, pour déterminer l'espace interne dans lequel l'Homme aux Loups⁴⁹ maintient ses fantasmes et ses souvenirs refoulés et cryptés. Il définit cet espace comme un « *for* : clos, donc intérieur à lui-même »⁵⁰, ajoutant que ce qu'il contient est connu, mais jamais vu. Derrida fait appel aux propriétés matérielles et aux connotations associées à la « crypte » prise au sens littéral (sépulcre, caveau, tombe), ainsi qu'à l'emploi verbal du mot (« crypter », au sens de « employer un code secret »). Il qualifie également la crypte d'« inconscient artificiel »⁵¹, puisque son contenu semble avoir été créé par un code secret et écrit sur ses murs en usant de ce seul procédé. Il s'agit d'un endroit à l'intérieur du moi, établissant ses codes en rupture, et gardant son contenu secret, comme « un mort-vivant »⁵² (c'est-à-dire une pensée refoulée qui, dans le cas de l'Homme aux Loups, lui apparaît en rêve).

Jodey Castricano s'appuie sur la pensée de Jacques Derrida pour défendre l'idée que la narration est un processus de cryptage. Il en appelle donc à une narratologie centrée sur le décodage, la décomposition et la reconnaissance des multiples voix et significations textuelles⁵³. Cette conception semble applicable aux vides découpant la planche de bande dessinée, au travers desquels les événements de la « *gutter/crypt* [crypte intericonique] », sans avoir jamais été montrés, se révèlent indéniablement présents dans la diégèse. Un processus de « cryptage » se déroulerait donc, révélant le contenu de la « crypte intericonique », au moment où l'œil du lecteur parcourt la vignette suivante. Les lecteurs peuvent déduire des informations - telles que les mouvements des personnages, les sauts temporels, etc. - en regardant la vignette *suivante*. Lorsqu'ils identifient le contenu d'une nouvelle case, ils restituent (« décryptent ») celui de l'espace intericonique précédent. Par conséquent, je considère la « crypte intericonique » comme l'intériorité de la case (dont le contenu montré n'est que l'aspect extériorisé). Dans la mesure où le savoir, le discours et la positivité des

⁴⁸ Mark WIGLEY, *The Architecture of Deconstruction : Derrida's Haunt*, Cambridge (Massachusetts), Londres, MIT Press, 1995, p. 144.

⁴⁹ L'Homme au Loup (der Wolfsmann) est un célèbre cas de psychanalyse traité par Sigmund Freud et relaté dans *Aus der Geschichte einer infantilen Neurose* (1918) (NdT).

⁵⁰ Jacques DERRIDA, « Fors », dans Nicolas ABRAHAM et Maria TOROK, *Cryptonymie, op. cit.*, p. 12.

⁵¹ *Ibid.*, p. 21.

⁵² *Ibid.*, p. 25.

⁵³ Jodey CASTRICANO, *Cryptomimesis, op. cit.*, p. 134.

lecteurs déterminent tous ensemble leur acte de lecture, ce processus apparaît effectivement, comme McCloud l'affirme⁵⁴, spécifique à chacun d'entre eux.

Wolfgang Iser assure que « le vide constitutif [de tout texte] ne cesse d'être rempli par des projections [du lecteur] »⁵⁵ que ce dernier doit constamment réajuster lorsqu'il avance dans sa lecture. Ainsi, « les disjonctions activent l'imagination du lecteur selon les conditions posées par le texte »⁵⁶. « [L]orsque l'ancien contexte est rejeté et remplacé par un nouveau, cela ne veut pas dire qu'il disparaisse »⁵⁷, ainsi la « crypte intericonique » constitue un « vide » dont les virtualités ne peuvent être réalisées que rétrospectivement. Elle représente l'intériorité de la vignette *suivante* : le lecteur doit voguer entre l'extérieur et l'intérieur de chaque case pour déterminer ce qui a eu lieu avant elle.

Le plus souvent, la « crypte intericonique » donne lieu à une ellipse temporelle, vers l'avant, puisque la narration progresse successivement d'un moment au suivant, ou encore elle produit un saut dans le temps diégétique. Par exemple, dans *Preacher : Gone to Texas* [*Preacher : Ballade au Texas*], le massacre de l'assemblée des fidèles de Jesse Custer a lieu entre deux cases (**fig. 1**). Nous passons directement d'une vignette, où les fidèles (hors-champ) du révérend commentent son comportement étrange, à une autre, dans laquelle tous sont déjà morts, réduits à l'état de squelettes couverts de lambeaux de chair calcinés⁵⁸. Voilà un exemple spectaculaire de ce qui se passe généralement dans la « crypte intericonique ». L'image (extériorisée) des corps se consumant contient en son intérieur (sa crypte) le moment où ils ont pris feu, qui, sans avoir été représenté, n'en reste pas moins apparent. Comme l'écrit Derrida, « [l]a crypte n'est donc pas un lieu naturel, mais l'histoire marquante d'un artifice, une *architecture*, un artefact : d'un lieu *compris* dans un autre mais rigoureusement séparé de lui, isolé de l'espace général par cloisons, clôture, enclave. »⁵⁹

⁵⁴ Scott McCLOUD, *Understanding Comics*, *op. cit.*, p. 68.

⁵⁵ Wolfgang ISER, *L'Acte de lecture*, *op. cit.*, p. 296.

⁵⁶ *Ibid.*, p. 299.

⁵⁷ *Ibid.*, p. 146.

⁵⁸ Garth ENNIS et Steve DILLON, *Preacher*, n° 1-7 : *Gone to Texas*, New York, DC Comics, 1996, pp. 32-33.

⁵⁹ Jacques DERRIDA, « Fors », *op. cit.*, p. 12.



Figure 1 : La « crypte intericonique » et l'archive

Garth ENNIS et Steve DILLON, *Preacher*, n° 1-7 : *Gone to Texas*, New York, DC Comics, 1996, pp. 32-33 [extraits]. © Garth Ennis & Steve Dillon. Avec l'aimable autorisation de DC Comics.

En tant qu'intériorité pour l'extériorité superficielle de la case (donc en tant qu'« inconscient artificiel »), l'espace intericonique guide l'interprétation des vignettes en interpellant le lecteur. En tant que lecteurs, nous situons donc les événements de la crypte en elle-même, dans le sens où ils sont passés et invisibles. Toutefois, les modalités de l'archive selon Foucault opèrent également ici et elles autorisent la coexistence de multiples lectures, par exemple dans le chef de lecteurs sous l'influence d'idéologies différentes. Dans le premier épisode de *Preacher*, ces lectures peuvent dépendre de facteurs tels que le degré de souffrance ressenti par l'assemblée des fidèles ou la recherche d'une explication rationnelle que cet événement réclame. Cette scène pourrait éventuellement poser plus de problèmes à un lecteur croyant qu'à un athée, tandis que le premier serait plus enclin à accepter l'idée d'une intervention divine. La positivité du texte (en tant que production culturelle populaire et

irrévérencieuse) limite forcément les interprétations envisageables - comme le font, à leur façon, les adresses au lecteur - dès lors que le récit de *Preacher* discrédite systématiquement les grands récits, comme la religion. Cependant, aucune limite formelle n'est posée, et il se pourrait que des lecteurs de convictions ou de cultures différentes, ou encore des lecteurs ignorant la fonction d'auteur particulière à cette série de *comics*, appréhendent très diversement ses événements. Tant que le récit de bande dessinée ne livre pas davantage d'explications, quelle que soit la nuance de sens retenue par le lecteur, son interprétation sera redéfinie par les espaces intericoniques suivants. La lecture de la bande dessinée revient ainsi à établir l'archive, dans le sens où chaque nouvelle découverte entraîne une réévaluation des appréciations précédentes.

Roger Whitson s'inspire de la psychologie lacanienne lorsqu'il affirme que la bande dessinée relègue les événements irréprésentables dans l'espace intericonique⁶⁰. En effet, la « crypte intericonique » peut aussi être le théâtre d'ellipses spatiales, par exemple d'événements trop choquants pour être figurés dans la planche. La fameuse (et controversée) série *Batman : Death in the Family* [*Batman : Un deuil dans la famille*] (1988-1989) de Jim Aparo et Jim Starlin⁶¹ met en scène le trépas de Jason Todd, qui fut le deuxième à incarner Robin, battu à mort par le Joker à coups de pied-de-biche. Au lieu de reléguer les coups entre les cases, Aparo et Starlin montrent, à leur place, dans chaque vignette la hampe du pied-de-biche du Joker, en y marquant des impacts qui rendent un « effet » des coups, de sorte que le corps de Robin puisse être physiquement évacué hors de la case.

L'épisode « 24 Hours [24 heures] » (n° 6) de la série *Sandman* de Neil Gaiman emploie un procédé similaire⁶². Ce nouvel exemple reste dans le ton des deux précédents puisqu'il met en scène la torture et la mort des clients d'un snack-bar. Dans la deuxième case de cette séquence (**fig. 2**), des traits de mouvement flous signalent le geste de Judy se crevant les yeux avec des piques à brochette, bien que ses yeux eux-mêmes soient physiquement absents des vignettes. Dans cette planche, la « crypte intericonique » devient noire, établissant un rapport plus intime avec l'aveuglement du personnage. Le récit de « 24 heures » joue souvent de cette façon sur les arrière-plans et sur les espaces intericoniques : ainsi, au début du « sortilège » du docteur Destiny (John Dee), ceux-ci se couvrent d'images abstraites, notamment d'horloges, de moutons ou encore de Dee lui-même.

⁶⁰ Roger WHITSON, « Panelling Parallax : the Fearful Symmetry of William Blake and Alan Moore », dans *ImageTeXT*, vol. 3, n° 2, 2006, en ligne, http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v3_2/whitson/ (page consultée le 27 avril 2013).

⁶¹ Jim APARO, Jim STARLIN et Mike DECARLO, *Batman : A Death in the Family*, New York, DC Comics, 1989.

⁶² Neil GAIMAN, Mike DRINGENBERG et Malcolm JONES III, *Sandman : Preludes and Nocturnes*, n° 6 : *24 Hours*, New York, DC Comics, 1991, p. 21.



Figure 2 : Judy

Neil GAIMAN, Mike DRINGENBERG et Malcolm JONES III, *Sandman : Preludes and Nocturnes*, n° 6 : 24 Hours, New York, DC Comics, 1991, p. 21 [extrait]. © DC Comics.

Cette « crypte intericonique » constitue donc un « espace absent », qui a pourtant la faculté de représenter aussi bien de l'espace que du temps. Une portion de l'espace peut être littéralement exclu de la vignette (lorsque le cadre de la case coupe une partie de la scène). Des exemples élaborés usent simultanément de cette double faculté : ainsi *Hellblazer* n° 3 produit une ellipse totalement spatiotemporelle (fig. 3)⁶³. Dans notre illustration, John Constantine apparaît dans une vignette dépourvue de cadre mais présentant, malgré tout, un espace intericonique sur son côté droit, en bordure de page, d'où provient le bruit « RAOOOWK » et les répliques, rédigées dans deux phylactères, « Oh Rod, *please...* you *beast*, you've drunk it *all* ! [Oh, Rod, *je t'en prie...* *Monstre*, tu l'as bu *entièrement* !] » et « Heheheh ! ». Constantine découvre alors le cadavre d'un chat dans la case suivante. Dans ce cas, la « crypte intericonique » est à la fois le théâtre d'une ellipse spatiale (puisque seuls le bruit du trépas du chat et le commentaire de ses meurtriers sont présentés dans la vignette) et d'une ellipse temporelle (puisque Constantine doit poursuivre les tueurs de chat jusqu'au lieu du crime avant d'y trébucher sur le cadavre, comme il le fait dans la case suivante).

⁶³ Jamie DELANO, John RIDGWAY et Alfredo ALCALA, *Hellblazer : Original Sins* [1987-1988], n° 1-9, New York, DC Comics, 1992, p. 10.



Figure 3 : La mort dans la crypte

Jamie DELANO, John RIDGEWAY et Alfredo ALCALA, *Hellblazer : Original Sins*, n° 3 [1988], New York, DC Comics, 1992, p. 10 [extrait]. © DC Comics.

En somme, « ne pas montrer » se révèle possible :

- 1) dans la case (par exemple, lorsque des éléments sont estompés par des effets graphiques, masqués par des traits de mouvements ou par d'autres procédés) ;
- 2) hors du cadre temporel de la case (quand le *moment* d'un événement est dissimulé dans la « crypte intericonique ») ; et
- 3) hors du champ spatial de la case (quand le *lieu* d'un événement est caché dans ladite « crypte intericonique »).

Ces événements non représentés multiplient les interprétations possibles, structurées comme le système de l'archive selon Michel Foucault, qui dépendent :

- 1) des connaissances du lecteur ;
- 2) de la positivité du texte ; et
- 3) du (des) discours environnant(s).

En conclusion, les procédés employés par la bande dessinée et par ses lecteurs semblent de nature spectrale et cryptographique. Le médium lui-même repose sur l'usage de la réévaluation rétrospective, nécessaire pour inférer le contenu non représenté de la page. Ce dernier se cache dans la « crypte intericonique », cet espace clos constituant l'intériorité de chaque vignette, au double sens spatial et temporel. Les lecteurs sont invités à prendre franchement position, par quoi leur action interprétative illustre le processus de l'archive selon Michel Foucault. Singulièrement, les *comics* du label Vertigo reposent autant sur des absorptions atemporelles (qui relient les titres entre eux), que sur la critique et la transgression des frontières trop étroites, par exemple entre les genres. Des scénaristes comme Moore, Gaiman et Carey intègrent des œuvres antérieures dans les leurs, dans le but de sonder la nature même de la littérature, de la narration et de l'authenticité. En ce sens, Vertigo constitue une hétérotopie où la littérature consacrée, la fiction populaire, les genres cinématographiques, la littérature de jeunesse et bien d'autres genres entrent en collision.

Deux raisons me poussent à l'affirmer : d'une part, parce que je considère que les textes de Vertigo ne sont pas en position hégémonique (puisque'ils perpétuent différents genres des types énumérés ci-dessus) et, d'autre part, parce que les mondes dépeints dans les *comics* Vertigo sont souvent à la fois physiques et mentaux - comme il en va des mondes fictionnels enchâssés de *The Unwritten* et de *Sandman* (par exemple, la journée de Lyta Hall dans *The Kindly Ones* [*Les Bienveillantes*]). Ce sont des mondes que les personnages parcourent et avec lesquels ils entrent en interaction, mais il s'agit également d'inventions, ou de réalisations littérales, de leurs psychés. Le fait que le style du label Vertigo et son approche ont, à leur tour, été intégrés par les *comics* américains grand public va dans le sens d'une conception de la bande dessinée comme médium gothique, qui offre aux créateurs l'opportunité de collaborer ensemble et de s'engager dans un dialogue⁶⁴ intratextuel, intertextuel et extratextuel avec la bande dessinée, l'art et la littérature.

⁶⁴ Je tends à considérer un tel dialogue comme un trait gothique - comme le montrent des textes gothiques qui suscitent le questionnement sur l'authenticité, à travers leur paratexte ou des notes de bas de page, ou bien qui reformulent d'autres genres.