

Université de Poitiers

Ecole doctorale : Lettres, Pensée, Arts et Histoire

Laboratoire : FoReLL (Formes et Représentations en Linguistique et Littérature)

Le *metacomic*

La réflexivité dans le *comic book* de super-héros contemporain

Par BAURIN Camille

Thèse de doctorat de Lettres & Langues/ Spécialité : Arts

Dirigée par Denis MELLIER

Présentée et soutenue le 25/06/2012

Devant un jury composé de :

- Denis MELLIER
- Jean-Paul GABILLIET
- Irène LANGLET
- Thierry GROENSTEEN
- Henri GARRIC

SOMMAIRE

REMERCIEMENTS.....	9
AVERTISSEMENT : NOTES SUR LE BLOG « METACOMICS »	10
INTRODUCTION	12
Naissance et permanence du super-héros : l'hybridité générique	12
Le super-héros : une définition problématique	14
Le super-héros : une figure <i>à priori</i> peu crédible	17
La représentation du super-héros dans les <i>comics</i> : vers la systématisation de processus réflexifs	20
Étudier le <i>metacomic</i> : quels enjeux ?.....	27
La question du corpus : une approche méthodologique spécifique au <i>comic</i> de super-héros	29
Le <i>metacomic</i> : quatre axes d'étude	33
CHAPITRE 1	
L'INDUSTRIE DU COMIC BOOK.....	41
Intoduction : « Understanding comic is a serious business »	41
Les débuts du <i>comic book</i> et de son industrie.....	44
1) De la réédition à la création : la naissance du <i>comic book</i> :	44
2) Vers la prédominance du genre superhéroïque	46
3) Pour une périodisation du genre superhéroïque.....	50
Une industrie marquée par le rapport entre édition et création.....	53
1) La fonction démiurgique de l'éditeur.....	53
2) Cartographie du secteur éditorial	55
a) Les majors de la production	55
b) Les maisons d'édition indépendantes	58
Conséquence de l'éditeur démiurge sur la fiction du genre superhéroïque	61
1) L' <i>editor</i> : entre édition et création	61
2) Le <i>crossover</i> : un procédé narratif.....	62
3) Un univers fictionnel propre à chaque maison d'édition	64
4) La perception du temps dans le genre superhéroïque et le concept de « continuité »	67

À la marge, le fan	72
1) La prédominance du lectorat	72
2) L’empire du fan	74
Les formes sérielles du récit superhéroïque	78
1) La progressive instauration d’une dynamique sérielle	78
2) Les trois types de monde fictionnel des <i>majors</i>	79
a) Le « <i>DC Universe</i> » et le « <i>Marvel Universe</i> »	80
b) Les labels créés par les <i>majors</i>	80
c) Les labels rachetés.....	81
3) La série régulière et ses dérivés	82
a) Les séries régulières.....	83
b) Les « <i>spin-off</i> »	84
c) Les séries limitées	84
d) La « série fleuve »	86
4) Le découpage d’une série	87
a) L’épisode (ou « <i>Issue</i> »)	87
b) Le « <i>story arc</i> ».....	87
c) Le « <i>run</i> »	89
Conclusion	91
La place du <i>metacomic</i> dans l’industrie du <i>comic book</i> : premier cadre conceptuel	91
CHAPITRE 2	
LE METACOMIC : PERSPECTIVES FORMELLES	98
Introduction	98
Les propriétés récurrentes du <i>metacomic</i>	103
1) Les spécificités de l’hypertextualité portée par les <i>metacomics</i>	103
a) L’hypertextualité, une tradition dans le genre superhéroïque	103
La suite : la relance sérielle	104
L’imitation générique : évolution du genre superhéroïque.....	105
La réécriture des origines : renouvellement du catalogue	106
b) Une hypertextualité consciente	108
L’imitation ostentatoire : la dissémination de pastiches	108
Le geste éditorial de la réécriture	114
2) L’écriture intertextuelle du <i>metacomic</i>	118
a) Les degrés de présence de l’allusion	118
b) Le dispositif de la bande dessinée au service de l’allusion	120
c) <i>Ex Machina</i> : la pratique de la citation	124
3) Le <i>comic book</i> spéculaire : les « différentes espèces de réflexion »	129

a)	La mise en abyme de l'énoncé : la duplication du même	130
b)	La mise en abyme de l'énonciation : représentation du circuit du <i>comic book</i>	135
Alan Moore et le traitement de la métalepse en bande dessinée.....		143
1)	De la mise en abyme à la métalepse : les lieux du débordement en bande dessinée.....	144
a)	Du monde représenté au monde de la représentation : l'exemple du multcadre	144
b)	Du <i>flashback</i> à l'ekphrasis : sortir du cadre.....	148
2)	Les enjeux de la métalepse : rupture et transgression narrative	150
a)	<i>Supreme</i> et le <i>flashback</i> métaleptique.....	150
b)	Le bouleversement ontologique : la propriété déstabilisatrice de la métalepse ...	153
c)	La métalepse graphique : duplication, inversion et distanciation de l'image.....	156
3)	La figuration graphique de la métalepse dans les dispositifs vignettal et paginal	159
a)	Rupture graphique et plasticité de l'image	159
b)	Architectures intradiégétiques : « utilisation productrice » de la planche.....	162
c)	Le paradoxe de la métalepse : la mise en évidence des éléments constitutifs de la bande dessinée	164
De l'univers fictionnel au puzzle ellisien		168
1)	La structure multiverselle : une mise à distance de la fiction.....	170
a)	La complémentarité de <i>Planetary</i> et <i>The Authority</i>	170
b)	Mondes parallèles : la primeur ontologique en question	174
c)	La représentation graphique de la Plaie.....	177
d)	L'intervention métaphorique du créateur	179
2)	<i>Planetary</i> : la reconstitution du sens ellisien	180
a)	Une fiction policière	180
b)	La figure du lecteur	183
c)	De l'épisode à la série : une narration à reconstituer	185
3)	Snow : reflet du puzzle ellisien.....	192
a)	Puzzle et <i>crossover</i> : un métadiscours sur les univers superhéroïques	192
b)	Snow et Rorschach : figuration du code herméneutique.....	194
All Star Superman : l'aventure proleptique.....		197
1)	La prolepse dans <i>All Star Superman</i>	200
a)	Les prolepses répétitives : la figure archétypale du prophète.....	200
b)	La thématisation des jeux temporels : l'inéluctabilité du temps	202
c)	Les amorces : allusions rétrospectives	205
2)	Le paradoxe de la prolepse	207
a)	Dualité de la prolepse : déplacement et réalisation	207
b)	Les bouleversements temporels du récit	209
c)	Les sollicitations du lecteur	211
3)	Prolepse et autoréférence	213
a)	La mise en avant du rythme de la narration	213

b) Circularité et répétitions : réinventer et redire.....	216
c) Les figures de l'auteur et l'écriture comme pratique.....	218
Les trois orientations formelles de l'ostentation superhéroïque	221
1) Le métasystème de la bande dessinée	221
2) Le <i>metacomic</i> comme narration spéculaire.....	222
3) L'hypertextualité ostentatoire : une évolution générique.....	225
CHAPITRE 3	
LE SUPER-HÉROS HORS DU CADRE.....	228
Introduction	228
Les visages de l'hypotexte dans le <i>metacomic</i>	234
1) Le modèle superhéroïque préexistant.....	234
a) Le modèle intradiégétique	234
La passation du costume et l'exemple à suivre	234
Le modèle Captain America	236
b) Le modèle métadiégétique.....	238
<i>Ultimates</i> et l'ombre de Superman.....	238
Des modèles tenus pour fictionnels : l'hypotexte affiché	240
<i>Watchmen</i> et <i>Ultimates</i> : l'hypotexte camouflé.....	242
c) De l'hypotexte au « modèle générique »	246
Le modèle superhéroïque : le personnage seulement ?.....	247
Alan Moore et la génération 49	249
Le modèle superhéroïque et le modèle générique.....	254
2) De l'archétype superhéroïque à son stéréotype.....	257
a) Le super-héros pendant la seconde Guerre Mondiale : exemple du rôle de la figure justicière dans l'Histoire des États-Unis.....	257
b) Le <i>Comics Code</i> : le super-héros à l'image de la conformité.....	263
Le détournement exemplaire.....	274
1) L'objectivation superhéroïque : le jeu des regards.....	275
a) Le pouvoir médiatique et la polémique superhéroïque.....	276
b) L'antagonisme superhéroïque : la multiplication des exemples.....	281
2) Le super-soldat	289
a) Superman détourné.....	289
b) <i>Ultimates</i> « <i>season premiere</i> » : construction et manipulation de l'image	296
3) Super-héros et démesure.....	305
a) Autoritarisme superhéroïque	306
b) Le super-héros a-t-il les mains sales ? Super-héros et terrorisme : le langage en question	312

4) Modèles défailants de la machine d' <i>Ex Machina</i>	319
a) Le super-héros comme <i>deus ex machina</i>	319
b) La menace superhéroïque	323
5) <i>Metacomic</i> : <i>comic book</i> de la subversion ?	325
Généalogie : les racines du <i>metacomic</i>	330
1) L'évolution du statut auctorial dans l'industrie du <i>comic book</i>	331
2) La maturation du lectorat	340
3) Les facteurs historiques.....	344
L'uchronie superhéroïque : paradoxe d'une Histoire dédoublée	348
1) Définition et enjeux de l'uchronie.....	351
2) La complétude des mondes uchroniques	358
a) L'expansion narrative des mondes uchroniques.....	360
b) Tout montrer, tout voir : dispositifs d'une représentation totale des mondes uchroniques	364
c) Les artefacts uchroniques.....	372
3) Paradoxe uchronique : un discours sur l'Histoire	376
a) L'uchronie : genre métafictionnel	376
b) Les uchronies réciproques : indice de la porosité des univers.....	378
c) L'uchronie et son métadiscours	383
Conclusion	393
Le <i>metacomic</i> : une paradoxale identification du genre superhéroïque ?	393
1) Le <i>metacomic</i> comme critique en acte	393
2) <i>Metacomic</i> et postmodernité	396
CHAPITRE 4	
MÉTAGERIE, TRANSFICTION, MONDES POSSIBLES : LA RÉFLEXIVITÉ AU SERVICE DE LA MÉMOIRE SUPERHEROÏQUE	400
Introduction : réaffirmer la fictionnalité du super-héros	400
Le genre comme objet de réflexion	406
1) Les retours métagénériques.....	407
a) Le genre superhéroïque revisité dans sa diachronie.....	408
b) <i>All Star Superman</i> : un magnum opus ?	412
c) Le refuge du super-héros : une thématique de l'intertextualité.....	416
2) Retour sur l'enfance du genre superhéroïque : nostalgie et ironie.....	421
a) Enfant et super-héros, jeu et fiction.....	422
b) Distance et ironie.....	429
3) Le super-héros et son double.....	435

a) Doubles et imitation : vers une réflexion du fonctionnement du genre superhéroïque.....	435
b) La thématization de la réécriture : vers l'auto-théorisation de sa pratique	439
Le réemploi dans les <i>metacomics</i> : panorama des effets transfictionnels dans le genre superhéroïque	447
1) Première approche de la transfictionnalité du genre superhéroïque	449
a) La transfictionnalité : une acception large	449
b) La transfictionnalité comme pratique hétérogène : trois exemples.....	452
Lord Blackstock dans <i>Planetary</i>	453
Les Batman de <i>Planetary</i>	456
Les personnages secondaires d' <i>All Star Superman</i>	459
2) Homogénéisation et rupture : les deux effets transfictionnels	465
a) Les « <i>DC et Marvel Universes</i> » : vers une atténuation des frontières	466
b) L'éditeur comme figure d'autorité transfictionnelle.....	468
c) Le modèle de transfictionnalité réflexive : le dévoilement du processus.....	470
3) La transfictionnalité comme acte paradoxal de légitimation	476
a) La transfictionnalité comme résurgence de l'auteur.....	477
b) Les lieux de la transfictionnalité	483
c) Les modèles d'inspiration	489
Le super-héros et ses possibles : comment lire le <i>metacomix</i> ?	494
1) La cosmologie superhéroïque : la question de l'accessibilité.....	496
a) Les multivers de DC et Marvel : la prégnance du concept de monde parallèle dans le genre superhéroïque	497
b) Univers des <i>metacomics</i> : spécificités du méta-univers.....	504
2) Une littérature au conditionnel.....	511
a) Construire et suggérer l'univers : thématization des processus fictionnels	511
L'indépendance de l'univers fictionnel : « creation/description paradox »	511
Dimensions et complétude de l'univers fictionnel	514
b) Le <i>metacomix</i> : une « contrefiction » ?	519
Le souvenir artefactualisé : une mystification paratextuelle.....	519
Le <i>comic book</i> possible : des récits au conditionnel	521
3) Les mondes parallèles du genre superhéroïque : plusieurs degrés de fictionnalité ..	523
a) Les enjeux du contrefictionnel superhéroïque	523
b) La mort impossible du super-héros.....	528
c) Réaffirmer l'instabilité ontologique du super-héros.....	533
Conclusion	540
Le <i>méta</i> comme origine du discours	540
1) Les reconstructions superhéroïques : la question de l'enfance et de la fiction	540

2) Réflexivité et transfictionnalité : légitimations et perspectives	543
3) Les <i>metacomics</i> et la mise en relief de la parenté du genre superhéroïque avec les théories de la fiction.....	545
CONCLUSION.....	547
LES TROIS LIVRES DE BATMAN : ENJEUX ET PERSPECTIVES DU <i>METACOMIC</i>	547
CORPUS.....	563
TABLE DES ILLUSTRATIONS	585
BIBLIOGRAPHIE	615
ANNEXE	623
LE <i>COMICS CODE AUTHORITY</i> (VERSION DE 1954).....	623
INDEX.....	628

Remerciements

Mes remerciements vous en premier lieu à Denis Mellier pour avoir accepté de diriger mes travaux et dont l'attention et les conseils m'ont permis d'avancer toujours plus loin dans ma réflexion.

Je remercie également Jean-Paul Gabilliet. Tout d'abord parce qu'il m'a mis en contact avec Denis Mellier et a permis à ce travail de prendre forme. Puis parce qu'il a accepté de relire mon premier chapitre et a apporté des corrections que j'espère avoir pris en compte du mieux possible.

Un grand merci à Volker Zimmerman, qui m'a énormément aidé pour les traductions d'essais théoriques, et pour mon équipe de relecteurs : Fanny Conte, Maÿlis Tapie, Martine Thomas et Pierre-Jean Brachet.

Ma gratitude va également à Benoît Berthou, qui m'a accueilli au sein des *Carnets de la bande dessinée* et qui s'est toujours montré très disponible pour moi.

Je remercie aussi Henri Garric et Didier Ottaviani pour m'avoir invité à participer l'an passé au colloque intitulé « L'engendrement des images en bande dessinée ».

Enfin, une pensée émue pour Sylvain Riquier qui, voilà quinze ans, m'a soumis cette idée alors un peu folle de rédiger un mémoire sur les super-héros. Il est à l'origine de ce travail.

Cette thèse est le fruit de cinq ans de recherche et n'aurait pu aboutir sans le soutien de mes proches. De mes parents tout d'abord, Frédérique Nagy et Pierre Baurin, qui, loin de s'effrayer de me voir travailler sur ce sujet, m'ont toujours encouragé et ce depuis l'enfance.

Je remercie aussi ma fratrie improbable, Charlotte Baurin, Gustave et Olympe Ollivier-Baurin. De 2 à 30 ans, chacun d'eux m'a entraîné dans des conversations endiablées sur les super-héros, et m'a permis d'en voir différents niveaux de lecture.

Je remercie mes collègues de la médiathèque Marguerite Duras pour leur curiosité et leur soutien : Amandine, Stéphanie, Catherine, Florence, Laure, Martine, Françoise, Cyrille, Mathieu...

Et enfin, *last but not least*, merci à mes très précieux amis, en particulier Romina Pelagatti, Pierre-Jean Brachet et Frédéric Mondaud, pour leur enthousiasme, leur disponibilité et leur patience.

Avertissement : notes sur le blog « Metacomics »

Concernant les illustrations commentées, la réalisation d'un blog à accès fermé nous a semblé être un moyen confortable pour naviguer entre les différentes images. Il se présente sous la forme de quatre onglets :

- Une table des matières référençant la totalité des illustrations et dont chaque entrée renvoie à l'article correspondant
- Les illustrations
- La table des illustrations qui référence les *comics* dont celles-ci sont issues. On a adopté la même norme que pour le texte de la thèse. Est précisé en plus le statut particulier de certaines illustrations (si celles-ci sont des couvertures, à l'incipit ou à l'excipit du fascicule)
- Le présent mode d'emploi du blog

Chaque illustration est numérotée de manière à faciliter le passage de la thèse au blog. La numérotation redémarre à chaque nouveau chapitre.

Le blog permettant de regrouper plusieurs illustrations sur une même page, on a choisi, dans un souci de lisibilité, de rassembler les images qui servent un même argumentaire. Dans ce cas, le renvoi dans la thèse mentionne également la place de l'image dans la page (exemple : illustration 62-3).

La navigation sur le blog est organisée en fonction de deux différentes formes de recherche :

- L'onglet « table des matières » qui permet d'accéder à une illustration précise
- Une recherche par section de thèse qui permet d'accéder à l'ensemble des illustrations étudiées dans une partie d'un chapitre (cette recherche se situe à droite de l'écran)

Il est possible d'agrandir les images en cliquant dessus. Si une page comprend plusieurs illustrations, un bandeau s'ouvre alors en-dessous de l'image agrandie et permet de défiler de l'une à l'autre (la numérotation est alors la même que celle référencée dans le texte de la thèse). Pour une plus grande lisibilité, il est également possible de faire passer l'ordinateur en mode plein écran (touche F11 pour un PC).

Les images ont été sélectionnées dans le but d'être le plus lisible possible. Lorsque le texte de la bande dessinée numérisée nous paraissait illisible alors qu'il nous semblait important pour la compréhension de l'ensemble, on l'a agrandi à côté de l'illustration correspondante.

Notes sur les références bibliographiques

Les références bibliographiques en bas de page se divisent en deux sortes : celles qui concernent des citations issues d'ouvrages théoriques et d'articles, puis celles consacrées aux extraits des textes de *comic books* étudiés.

Pour le premier cas, on a choisi d'adopter les normes MLA (*Modern Language Association of America*).

Concernant les *comics*, il s'est posé un certain nombre de questions pour leur référencement. Compte tenu du nombre de rééditions sous forme d'album dont tous ont été l'objet, on a choisi de privilégier l'édition originale sous forme de fascicule puisque le contexte de parution joue un rôle important dans notre argumentaire. Cependant, ces derniers, à l'état de revue, sont rarement paginés, c'est pourquoi on a préféré rappeler systématiquement le plus d'informations possibles à leur sujet afin de faciliter leur repérage : scénariste, dessinateur, titre de la série, numéro de la série, lieu d'édition, éditeur, année et mois. Pour ce faire, la base de données en ligne « Grand Comics Database » (www.comics.org) a constitué le fondement de ces référencement.

Notes sur les traductions

Les citations extraites de bandes dessinées du corpus sont en version originale. Les traductions en français sont indiquées en bas de page. Ce sont à chaque fois celles des éditions françaises. Les traducteurs sont systématiquement mentionnés. Cependant, il arrive que certaines éditions ne créditent pas le traducteur. On a choisi dans ce cas de le signaler par la formule « Traducteur non mentionné ».

Concernant les essais en anglais non traduits, les traductions sont de notre propre fait.

Introduction

Depuis qu'il est apparu aux États-Unis avec Superman, le super-héros s'est constitué en une figure générique qui n'a eu de cesse, de 1938 à nos jours, de proliférer en un paradigme toujours plus conséquent. De Superman à Captain America, en passant par Batman ou l'Illustre Machine, ils sont aujourd'hui, en 2012, plusieurs centaines, disséminés en différentes cosmologies, mais tous issus d'une matrice commune. Le super-héros est né dans le *comic book*, appellation anglo-saxonne traditionnellement employée pour désigner le support de la bande dessinée, mais qui se dissocie de ses homologues européens et asiatiques par la spécificité de ses critères. Le *comic book* est en effet un fascicule paraissant par les moyens de la presse et répond, à l'instar d'une revue traditionnelle, à une logique de périodicité. Le super-héros s'est donc développé en fonction de cette nature, ce qui a favorisé son retour régulier et l'instauration progressive d'une dynamique sérielle dans ses intrigues. Et de fait, s'il est un phénomène qu'on peut remarquer concernant cette figure, c'est bien sa faculté à épouser toutes formes de stratégie de relance et de duplication de sa fiction : d'un contexte à un autre, d'un médium à un autre, d'une mode à une autre, sa spécificité réside dans son pouvoir de résistance au temps, expliquant par là sa traversée du 20^e siècle et du début 21^e, ainsi que son accès au rang d'icône populaire. Pourtant, malgré ce stéréotype immédiatement identifiable, le super-héros répond paradoxalement à une diversité de critères qui rend sa définition plus problématique qu'il n'y paraît aux premiers abords.

Naissance et permanence du super-héros : l'hybridité générique

Dès ces débuts, alors qu'on ne l'appelait pas encore « super-héros », le justicier puisait son identité dans une multiplicité de références. Ainsi de Superman, super-héros parfait, dernier survivant de sa planète Krypton, envoyé sur Terre pour être sauvé et qui, en retour, décide de mettre ses pouvoirs au service de la population. Son

ambition évoque alors aussi bien la figure mythique du Golem que le héros de *pulp* Doc Savage. Le Golem, créature de glaise façonnée des mains de l'homme, avait pour mission de protéger les communautés juives persécutées, dans un parallèle étroit avec le contexte de l'apparition de Superman, créé par des enfants d'immigrés juifs à l'aube de la seconde Guerre Mondiale. Et de même, on retrouve dans Doc Savage, cette volonté identique de sauver le monde, de « redresser les torts et punir les méchants. » Dès son enfance, le héros s'est vu entraîner à cette fin, développant des facultés surhumaines semblables à celles d'un Superman capable de voler ou de soulever des voitures.

Batman, autre grande figure du paradigme superhéroïque, est un être humain qui, en proie au remord de ne pas avoir su sauver ses parents tués devant lui, décide de protéger les citoyens des criminels de sa ville Gotham City. Plus terre-à-terre que Superman, ses aventures le mènent davantage vers le territoire d'une littérature policière teintée d'une légère tonalité fantastique. Le justicier arbore un sombre costume qui n'est pas sans évoquer une pluralité de célèbres personnages, s'inspirant aussi bien de Zorro, héros de romans populaires, que de la littérature et du cinéma d'horreur avec Dracula ou Nosferatu. Ainsi, Batman est à la fois l'héritier du héros détective et de la créature vampirique.

De la figure mythologique (Wonder Woman, Thor) au monstre de cinéma (Hulk) en passant par le robot (Man of Steel, Vision, Ultron), le super-héros est donc au carrefour de multiples inspirations et épouse les codes de nombreux genres narratifs. S'il est un premier critère à définir le concernant, c'est cette intertextualité massive qui a guidé son évolution, de sa naissance à ses mutations au cours du 20^e siècle. Car si le super-héros est le fruit d'une pluralité d'inspirations, les créateurs ont aussi su adapter ses aventures à d'autres genres narratifs. Le policier, par exemple, avec *Powers* ou *Top Ten*, séries contant toutes deux les enquêtes d'un commissariat dans un monde uniquement composé de super-héros. La science-fiction avec, entre autres, *Fantastic Four* où l'équipe éponyme ne cesse de voyager dans toutes sortes de nouveaux univers pour protéger la Terre de menaces extérieures. L'horreur, enfin, avec les séries *Marvel Zombies* dans lesquelles de célèbres super-héros, Spider-Man, Captain America ou les X-Men, sont transformés en zombies avides d'êtres humains à dévorer. Aussi pouvons-

nous souligner dans un premier temps avec Jean-Marc Laîné cette adaptabilité si spécifique au super-héros, ce jeu de va-et-vient avec d'autres genres :

La figure super-héroïque satisfait autant l'amateur de polars que le collectionneur de récits fantastiques. Mieux, le super-héros ne se contente pas d'absorber les caractéristiques et les codes de genres voisins, il contamine les autres genres avec ses propres codes.¹

Or, c'est justement cette mixité inhérente à l'aventure superhéroïque qui fait problème quant à une tentative de définir la figure qui lui est rattachée. En effet, à l'instar de Superman et de Batman, chacun des super-héros apporte avec lui son réseau de références qui toujours élargit le cadre définitoire qu'on aurait tendance à imposer d'emblée. Et de fait, si le *comic* de super-héros embrasse avec autant d'évidence les critères des autres genres narratifs, quelle est son identité propre ? Quels sont les éléments spécifiques de ce que l'on appellera désormais le « genre superhéroïque » ?

Le super-héros : une définition problématique

Étant une figure iconique, installée dans le patrimoine culturel américain, le super-héros est inscrit dans une mémoire collective qui lui dessine *à priori* une définition précise. Lorsque nous imaginons un super-héros, nous avons tous en tête l'image d'un homme costumé volant dans le ciel pour sauver le monde, sa cape gonflée par le vent. Cette approche n'est pas foncièrement inexacte puisque l'objectif du justicier est effectivement de protéger la société en pourchassant et en punissant les criminels. Cependant, elle ne saisit pas tout à fait la diversité de la nature superhéroïque. En effet, derrière cette silhouette de conquérant se cache un catalogue de personnages divers, calqués, certes, sur un même modèle, mais faisant chaque fois figure

¹LAINÉ, Jean-Marc, *Super-héros ! La puissance des masques*, Lyon, Les Moutons électriques éditeurs, coll. « Bibliothèque des miroirs », 2011, p.181.

d'exception. Si bien qu'il est plus difficile qu'il n'y paraît de définir le super-héros. Lainé s'y est essayé dans son ouvrage intitulé *Super-héros !*, relevant plusieurs motifs récurrents, tels les super-pouvoirs du personnage superhéroïque, ses identités secrètes, ou encore le traumatisme fondateur qui lui a permis d'accéder au rôle de justicier². Chacun des super-héros les plus connus semble de prime abord exemplifier ces différentes propriétés. Ainsi, Superman possède des facultés surhumaines, camoufle son identité civile, Clark Kent, sous les traits de son avatar superhéroïque, et est marqué par la destruction de sa planète d'origine. Spider-Man, quant à lui, s'appelle en réalité Peter Parker, tire ses pouvoirs d'une araignée radioactive, et décide de devenir super-héros lorsqu'il apprend que son oncle a été tué par un criminel qu'il a laissé s'enfuir quelques heures auparavant.

Pourtant, après un examen plus approfondi, Lainé constate que toutes ces propriétés ne sont pas nécessaires pour définir un super-héros. Batman, par exemple, n'a pas de super-pouvoirs, si ce n'est sa fortune et son entraînement. Les Fantastic, s'ils utilisent des noms de code, sont connus du grand-public sous leur vraie identité et découvrent assez rapidement les affres de leur célébrité. De même, tous les super-héros ne sont pas nourris d'une volonté de sauver le monde ou, du moins, celle-ci ne possède pas à chaque fois des enjeux identiques. Par exemple, les X-Men, mutants marqués par une anomalie génétique, se servent davantage de leurs pouvoirs pour revendiquer leur droit à être considérés comme des êtres humains et s'intégrer ainsi à la société. De même, Bruce Banner, semble plus vouloir refouler son double monstrueux, Hulk, pour protéger le monde non pas de criminels, mais plutôt de lui-même. Enfin, Captain America se définit comme super-héros en tant qu'il se met au service de la société américaine et en propage les valeurs qu'il incarne lui-même avec son costume. Ainsi, par la diversité de ses inspirations et par la multiplicité de ses incarnations, le super-héros semble échapper à une stricte définition, comme le constate Saige Walton :

The pronounced cultural dispersal of the superhero, as it has historically veered from comics into other cross-media productions, means that superheroes end up working more along the lines of a

² LAINÉ (2011 : 57-104). Les autres critères sont : le costume, les compagnons, le talon d'Achille, l'adversaire et le rapport à la ville.

generic « encyclopedia rather than a dictionary, as an assemblage of intertextual [and transmedia] representations rather than a set definition. » (Collins 1991, 180).³

Aussi, compte tenu de cette diversité, on apportera quelques nuances aux critères de définition traditionnellement attribués au super-héros. Le superlatif « super » de cette appellation semble ainsi servir à distinguer le justicier du héros traditionnel par ses facultés surhumaines, non pas forcément surnaturelles, mais liées à sa persévérance exemplaire, *extraordinaire*, jusqu'à sortir de sa condition d'homme. En ce sens, si le thème de l'identité secrète ne constitue pas forcément un impératif, force est de constater que chaque super-héros est marqué par une *double identité*, que celle-ci soit cachée ou non. Ainsi, tous ces personnages ont un nom de code, « Batman », « Phoenix », « Captain America », qui sépare l'avatar superhéroïque des identités civiles, « Bruce Wayne », « Jean Grey », « Steve Rogers ». Cette dualité est prépondérante en ce qu'elle autorise, comme on le verra, toutes sortes de métaphores à propos de l'*élévation superhéroïque*, entre rêve, fantasme, mais aussi escapisme, ou détachement. D'où le superlatif « *super* » qui permet en cela de distinguer explicitement l'identité du justicier de sa condition de mortel tout en jouant en permanence sur une tension entre ces deux natures.

À ces critères s'ajoutent également des marqueurs d'ordre énonciatif. En effet, le super-héros est lié à des mécanismes de production qui ont contribué à sa permanence dans le paysage culturel américain. Le genre superhéroïque est ainsi tributaire du support du *comic book* américain et de l'industrie qui le représente, même s'il s'est développé ensuite dans d'autres médias. Cette industrie est notamment marquée par la position hégémonique sur la création de ses deux

³ WALTON, Saige, « « Baroque Mutant in the 21st Century ? » : Rethinking Genre Through the Superhero », *The Contemporary Comic Book Superhero*, New York, Routledge, 2009, p.97. Les propos entre guillemets dans la citation sont tirés de COLLINS, Jim, « Batman : the Movie, Narrative : The Hyperconscious. », *The Many Lives of the Batman : Critical Approaches to a Superhero and His Media*, New York : Routledge, ed. Roberta E. Pearson and William Uricchio, pp.64-181 (Traduction : « La dispersion culturelle prononcée du super-héros, compte tenu du fait qu'il est passé de la bande dessinée à d'autres médias, voudrait dire qu'il fonctionne davantage à la manière d'une encyclopédie générique que comme un dictionnaire, comme un assemblage de représentations intertextuelles [et transmédiatiques] plutôt que comme une définition fixe. »)

principaux éditeurs, DC et Marvel, tous deux propriétaires des personnages dont ils publient les titres. La représentation du super-héros dans les bandes dessinées perdure encore aujourd'hui, maintenue par une dynamique sérielle qui a permis le développement de sa fiction sur plusieurs décennies. Et de fait, il existe une double identité, deux visages du justicier : celui qui a touché le grand public par son incarnation dans les média audiovisuels, et celui de la réalité du *comic book*, qui prolifère tous les mois, depuis soixante-quinze ans, à travers la parution de centaines de revues lui étant consacrées. Or, ces deux types de représentation, s'ils se complètent parfois, sont aussi marqués par une opposition qui permet d'envisager deux images du super-héros, l'une *publique* et l'autre davantage *secrète*. Dès lors, considérer ces dernières nous servira aussi bien à comprendre la valeur symbolique qu'on attribue aujourd'hui à ces personnages qu'à formuler l'un des enjeux primordiaux de ce travail.

Le super-héros : une figure à priori peu crédible

Ces deux visages du super-héros ne sont évidemment pas sans rapport. L'image collective du super-héros est née de sa représentation dans les *comics* et fut relayée ensuite par les autres média. Par exemple, les bandes dessinées consacrées à Captain America ont connu, dès leurs débuts en 1941 pendant la seconde Guerre Mondiale, une certaine popularité qui a fait du héros un symbole patriotique dépassant le cadre de son récit seul. Et de fait, le super-héros en général a été rapidement marqué par ce contexte fort. Il est ainsi devenu une figure très spécifique, sa volonté de sauver le monde étant récupérée au service des discours idéologiques dominants et véhiculée alors dans tous les médias. *Comics* et impérialisme américain se sont en ce sens longtemps répondus pour faire émerger ces personnages tels qu'ils sont désormais connus du grand-public. Cette corrélation explique en partie la réputation dont a souffert le super-héros, perçu comme une figure innocente et naïve dont les récits sont jugés encore aujourd'hui simplistes et réducteurs. À ceci s'ajoute le fait que les *comics* connurent dès leurs débuts un certain succès auprès des enfants, entraînant l'émergence de divers comités de censure, jusqu'à ce que les éditeurs décident d'eux-

mêmes d'un code d'autorégulation baptisé « *Comics Code* » pour se protéger de toute menace extérieure. Ces questions seront abordées par la suite, cependant, on peut déjà souligner le fait que le super-héros a longtemps évolué en se calquant sur un modèle de conformité qui répondait à des objectifs de bienséance.

Ces différents facteurs expliquent de fait le peu de crédibilité qu'on attribue généralement aux *comics* de super-héros. Les récits parodiques dont ils furent l'objet en sont ainsi particulièrement représentatifs. Ce genre s'est notamment développé en Europe, le super-héros permettant de développer une satire de l'impérialisme américain. Le « Superdupont » de Gotlib et Lob en est l'exemple le plus célèbre, le personnage étant le véhicule de plusieurs discours critiques croisés, aussi bien sur le super-héros que sur le patriotisme ou la société française. Paru dans *Pilote* en 1972, cette bande dessinée connut un grand succès, développant une satire sur le super-héros qui apparaît alors comme « la matérialisation de l'impérialisme américain dont il convient de se méfier.⁴ » De fait, le développement de ce genre parodique souligne le peu de crédit qu'on apportait alors au *comic* de super-héros dans l'échelle culturelle : « Le contexte de publication de *Superdupont* témoigne d'une certaine méfiance envers les *comic books*, au mieux considérés comme des publications mercantiles, au pire comme des rouages de la propagande.⁵ »

Si l'exemple de Gotlib et Lob provient du territoire européen et est en ce sens culturellement distinct des États-Unis, on peut remarquer que le super-héros est également la cible de parodies produites dans son pays d'origine. Dans son ouvrage *Parodies : la bande dessinée au second degré*, Groensteen établit une généalogie d'œuvres raillant la figure du super-héros. Aussi peut-on citer Superduperman, caricature revendiquée de Superman créée par Wallace Wood et Harvey Kurtzman pour la revue parodique *Mad*, ou encore Spider-Ham, cochon irradié, héros de *comics* des années 80. De manière peut-être moins caricaturale, le *Jimmy Corrigan* de Chris Ware s'attache, entre autres, à la figure, tantôt ridicule, tantôt mystérieuse, du super-héros, servant à l'auteur de métaphore pour traduire les rapports ambigus du héros à

⁴ LAINÉ (2011 : 271)

⁵ Ibid

l'autorité paternelle. Groensteen remarque alors deux tendances dans la parodie superhéroïque :

La première est la disqualification morale : le champion est intéressé, vénal, défend une idéologie détestable ou participe au maintien d'un régime totalitaire. La seconde consiste dans le *retournement* des traits censés fonder la supériorité du personnage sur le commun des mortels. Le superhéros est un surhomme : on en fait une souris ou un lapin. Le superhéros est surqualifié : on en fait un minable, un incompetent. Le superhéros s'emploie à des exploits hors norme : on met ses pouvoirs au service de tâches dérisoires.⁶

Le super-héros, en s'imposant comme un modèle de morale exemplaire, s'avère être une figure dont les traits peuvent être facilement parodiés. La caricature dont la parodie procède, entendue comme la simplification et l'exagération des propriétés de l'œuvre qu'elle cible au service d'un récit satirique, renvoie à l'image grand-public du justicier. Et de fait, les exemples de parodies qu'on vient d'aborder sont toutes relatives à une approche externe. Ainsi, Superdupont est un produit franco-belge, tandis que Superduperman ou Spider-Ham, s'ils sont américains, ne sont pas produits par l'industrie du *comic* de super-héros, qui répond comme on le verra à des critères très spécifiques. En cela, ces satires consistent en un regard *extérieur* sur la figure du super-héros. Elles signalent alors le peu de crédit qu'on lui attribue et permet de revenir sur la distinction entre le stéréotype tel qu'il est véhiculé dans les média visuels et sa représentation dans les *comic books*.

⁶GROENSTEEN, Thierry, *Parodies: la bande dessinée au second degré*, 2010, Paris, Skira Flammarion, Angoulême, Musée de la bande dessinée, p. 86

La représentation du super-héros dans les *comics* : vers la systématisation de processus réflexifs

Ce premier aperçu du genre superhéroïque nous a permis d'élaborer un premier cadre définitoire de la figure du justicier qu'il est possible de synthétiser en plusieurs points problématiques.

- 1) Tout d'abord, le super-héros est nourri d'une intertextualité massive et réversible : s'inspirant de différents réseaux de références, il englobe de nombreux codes d'autres genres narratifs qui permettent d'insister sur la *plasticité* de son propre genre. Dès lors, il est possible de développer un nombre conséquent de lectures à son sujet : mythologique, historique, mais aussi politique ou esthétique.
- 2) Cette adaptabilité permet en cela de mieux comprendre les problématiques pour définir le super-héros en tant que tel. Issus d'une matrice commune, les personnages recouvrent en effet différents traits identificatoires qu'ils exemplifient de manières diverses. Dès lors, étant donnée l'importance de ce catalogue, l'un des traits génériques que l'on peut isoler est la manière dont le justicier s'inscrit, par sa double identité, par son costume, dans une dualité où s'explorent les tensions entre conditions humaine et superhéroïque.
- 3) Par la manière dont il fut récupéré par les discours idéologiques dominants, le super-héros est devenu une figure intrinsèquement liée à son pays, les États-Unis, pour devenir le reflet de ses consensus et de sa doxa. C'est l'une des raisons pour lesquelles le stéréotype superhéroïque s'impose de lui-même, s'étant exporté dans des média plus populaires et accessibles que le *comic book*. En cela, les traits génériques qui permettent de définir ce stéréotype, tels la supériorité morale et l'exemplarité patriotique, offrent une vision *à priori* peu crédible du personnage, comme le démontrent les nombreuses parodies dont il fut la cible.

Pourtant, cette image, si elle est certes véhiculée également dans les *comics*, n'exemplifie pas forcément tous les ressorts d'un genre qui existe depuis soixante-quinze ans. En effet, la longévité du super-héros est aussi le fruit d'une dynamique sérielle durable dont les stratégies s'avèrent parfois plus sophistiquées qu'il n'y paraît.

S'il est la cible de parodies *extérieures* à sa fiction, le super-héros est, depuis ces trente dernières années, l'objet d'une réflexivité inhérente à son genre, que ce soit par la récurrence de plus en plus systématique de discours satiriques, radicalement dénonciateurs, ou encore nostalgiques à son sujet. Loin d'une image traditionnelle, il existe en effet dans la production contemporaine une tendance qui s'occupe de représenter le super-héros *au second degré*, via des parodies ou des formes narratives moins ostensiblement caricaturales. C'est cette tendance métafictionnelle qui fera l'objet de ce travail, en tant qu'elle est de plus en plus visible dans l'ensemble de la production. Cette réflexivité se distingue des *Superdupont* et autres parodies en ce qu'elle formule un discours inhérent à sa propre fiction. Au même titre que pour d'autres genres, elle implique une distinction entre deux formes de langage : « Le langage-objet, c'est la matière même qui est soumise à l'investigation logique ; le méta-langage, c'est le langage, forcément artificiel, dans lequel on mène cette investigation.⁷ » La réflexivité relève en cela d'une démarche introspective qui permet d'interroger les processus génériques de l'intérieur, se faisant « à la fois objet et regard sur cet objet, parole et parole de cette parole, littérature-objet et méta-littérature.⁸ »

La tendance du genre superhéroïque à la réflexivité n'est en soi pas neuve. Ainsi, en 1956, le second Flash, au moment de choisir son identité superhéroïque, s'inspire de son prédécesseur éponyme dont il lit les aventures parues dans un *comic book*. Aussi, cette mise en abyme, premier signal d'un geste réflexif, fut l'occasion de filer une méta-représentation durable de l'univers du héros. Ainsi découvre-t-il en 1963 une Terre parallèle où vit cet alter-ego qu'il croyait jusque-là fictionnel. Le phénomène signe là un renversement entre monde de la représentation et monde représenté qui prend encore une nouvelle épaisseur lorsque ce même Flash explore un autre univers parallèle où lui-même n'est considéré que comme un personnage de bande dessinée. En ce sens, comme le démontre Walton, on aurait tort d'apparenter la démarche réflexive du genre superhéroïque au seul effet postmoderne qui marque la production contemporaine :

⁷ BARTHES, Roland, « Littérature et méta-langage », *Essais critiques*, Paris, Seuil, coll. « Points Essais », 1964, p.110

⁸ Ibid

Fixed distinctions between past and present incarnations of a genre seriously underestimate the flexibility of the generic process, as if cross-generic contagion or self-reflexivity hits at a particular moment in time in which it is assumed that *now* we produce, consume, and recognize this media reflexivity (read : baroque, postclassical, or postmodern periods).⁹

Cependant, si la « réflexivité superhéroïque » est présente dans les *comics* depuis plusieurs décennies, elle est aujourd'hui systématique : il est désormais impossible de lire les aventures d'un justicier sans avoir conscience de sa présence explicite ou sous-jacente entre les pages des revues. C'est ce qu'on tâchera de démontrer ici, à travers un corpus représentatif qu'on baptisera « *metacomic* », pour reprendre le préfixe « -méta » employé par la théorie pour définir toute forme de littérature réflexive. Le *metacomic* prend ainsi pour objets de sa fiction le *comic book*, la figure du super-héros et le genre qui lui est consacré, à travers le développement d'une diversité de stratégies, de l'intertextualité à la mise en abyme, en passant par des phénomènes transfictionnels ou des réflexions d'ordre ontologique sur les personnages. La dimension métafictionnelle du *metacomic* se retrouve alors particulièrement dans l'œuvre de quatre scénaristes.

Ainsi, *Watchmen*, premier exemple chronologique du paradigme, est réalisé chez DC Comics par Alan Moore et Dave Gibbons et paru en 1986 sous la forme de douze épisodes. Les personnages y sont inspirés du catalogue de Charlton Comics dont DC vient alors de racheter les droits. L'intrigue se situe dans un univers uchronique qui part du présupposé que les super-héros ont vraiment existé, ayant généré un monde parallèle dans lequel les États-Unis ont remporté la guerre du Vietnam. Dans le contexte fort de la guerre froide, la présence de super-héros leur permet de maintenir les Russes dans une position pacifique forcée. L'intrigue s'ouvre sur le meurtre du justicier baptisé Comédien que le héros Rorschach va tenter de résoudre, découvrant progressivement l'étendue d'un vaste plan qui vise à solutionner les problèmes de la planète en en détruisant une partie. L'œuvre est l'occasion de réfléchir sur la figure du

⁹ WALTON (2009 : 95) (Traduction : « Poser des distinctions entre les incarnations passé et présente d'un genre sous-estime sérieusement la flexibilité du processus générique, comme si les contagions d'un genre à un autre ou la réflexivité étaient liées à un instant précis du temps où il est *désormais* assumé que nous produisons, assumons et reconnaissons cette réflexivité (c'est-à-dire : les périodes baroque, post-classique et postmoderne) »)

super-héros et sur le décalage de son idéologie par rapport à un monde perçu comme de plus en plus complexe. Elle dévoile une galerie de justiciers très référencés, tels le Hibou et le Spectre Soyeux qui évoquent respectivement Batman et Wonder Woman, ou le Docteur Manhattan, seul personnage à avoir des facultés surnaturelles, et dont l'isolement semble refléter la condition de Superman, également seul étranger dans un monde qui n'est pas le sien.

Comme on le verra, *Watchmen* use de procédés réflexifs omniprésents que l'on retrouve dans le reste des *comics* scénarisés par Alan Moore. En 1996, l'auteur est engagé à relancer les aventures de Supreme, super-héros créé quelques années auparavant chez Image. Choissant d'effacer totalement les aventures préexistantes du personnage, Alan Moore instaure une véritable mise à jour qui permet presque de lui attribuer l'invention de ce justicier. Supreme consiste, sous ce regard, en une imitation trait pour trait de Superman. Existant depuis les années trente, le justicier, amnésique, va peu à peu recouvrir la mémoire, à travers des souvenirs qui sont autant de réminiscences du passé du genre superhéroïque, permettant de rendre visible son évolution sur le plan esthétique. Des dires de son scénariste dans l'avant-propos de l'édition française, *Supreme* est la quête même de l'archétype superhéroïque tel qu'il s'est développé au fil du vingtième siècle : « À un certain degré, Suprême est un vrai super-héros en cape, archétypal comme tous les autres. À un certain degré, c'est ce que je veux faire avec tous les personnages. Je veux les rendre archétypaux.¹⁰ » Pour ce faire, Alan Moore s'est associé à une pluralité de dessinateurs, certains, comme Rick Veitch, travaillant dans le *comic book* depuis de nombreuses décennies, tandis que d'autres sont apparus plus récemment, tels Joe Bennet ou Chris Sprouse.

En 1999, Alan Moore crée sa propre ligne de *comic books* baptisée « America's Best Comics¹¹ ». Cette entreprise compte à son actif plusieurs titres dont *Tom Strong*, *Promethea*, *Top Ten* et *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires*. Les parutions d'« America's Best Comics » sont toutes scénarisées par Alan Moore et tendent, à l'instar de *Supreme*, à saisir l'essence du super-héros et plus généralement du *comic book*. Ainsi, *Tom Strong*, dessiné par Chris Sprouse, semble directement poursuivre la

¹⁰ MOORE, Alan, *Supreme : le retour*, Paris, Delcourt, 2009

¹¹ Appelée également « ABC Comics »

démarche adoptée dans *Supreme*. Le personnage vit une aventure différente chaque mois, à l'instar de Superman ou de Batman à leur origine. Existant depuis le début du vingtième siècle, ses souvenirs sont parsemés de toutes sortes de références à l'évolution de la bande dessinée, et non plus seulement au genre superhéroïque.

Avec la ligne « America's Best Comics », Alan Moore se calque sur le fonctionnement de DC et Marvel pour construire à son tour son propre univers fictif. Plus que d'un reflet, on peut même parler d'un miroir déformant dans le sens où ces publications proposent une vision alternative du super-héros. La notion même de « super-héros » est proscrite, remplacée par la formulation « héros de la science », mettant ainsi en évidence le caractère alternatif de cette création. Dans *Promethea*, par exemple, le scénariste, allié à J.H. Williams III pour le dessin, présente une héroïne dont l'objectif premier n'est plus de combattre le crime mais de poursuivre sa propre quête initiatique. La jeune Sophie Bangs y est habitée par l'incarnation même de l'imagination, Promethea, et va progressivement investir les terres d'Imateria, peuplées de l'ensemble des figures créées depuis les débuts du monde. De fait, il s'agit pour Alan Moore d'interroger le type superhéroïque à travers la réactivation de mythes ou de personnages littéraires. Ainsi, *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires*, dessiné par Kevin O'Neil, présente un groupe de justiciers composés des grandes figures de la littérature fantastique du 19^e siècle telles que l'Homme Invisible ou le docteur Jeekyll. *Top Ten*, enfin, dépeint, sous le trait de Gene Ha, les enquêtes d'un commissariat dans un monde où tous les habitants sont dotés de facultés surnaturelles, l'occasion pour les auteurs d'explorer d'autres genres que le *comic* de super-héros.

Alan Moore est un auteur britannique dont le succès entraîna la médiatisation d'autres auteurs provenant du Royaume Uni. Ainsi de Grant Morrison et Frank Quitely, respectivement scénariste et dessinateur, qui s'allièrent à plusieurs reprises pour la relance de héros populaires comme les X-Men en 2001. Leur tandem fut mis à contribution pour *All Star Superman*, série de douze épisodes lancée chez DC en 2006, dans laquelle ils imaginent un Superman qui, apprenant qu'il est atteint d'un mal incurable, fait le bilan de sa vie. L'œuvre se constitue de bon nombre de références au passé du personnage, alors vieux de presque soixante-dix ans. Elle procède d'une

réflexivité qui se retrouvait déjà dans les bandes dessinées antérieures de Morrison, telle sa reprise en 1988 d'*Animal Man*, toujours chez DC. Le super-héros y rencontrait, entre autres, son auteur, et explorait un endroit baptisé « l'Espace B », lieu situé au-delà de la page, où il prenait conscience de sa condition d'être fictif. Aujourd'hui scénariste de plusieurs séries liées à Batman, Morrison y approfondit ces stratégies, notamment dans *Batman : The Return of Bruce Wayne* où le héros, propulsé dans diverses époques du passé, dissémine divers indices qui prépareront sa décision future de devenir Batman.

Warren Ellis, également scénariste d'origine britannique, est connu pour bon nombre de ses récits. On retiendra notamment *The Authority*, dessiné par Bryan Hitch, et *Planetary*, mis en image par John Cassaday. Les deux séries ont débuté en 1999 et comprennent respectivement douze et vingt-sept épisodes, dans lesquels les auteurs explorent un univers commun. Elles sont parues chez Wildstorm, studio qui vient alors d'être racheté par DC. *The Authority* dépeint les aventures d'un groupe de super-héros, autoproclamés gardiens du monde et ce en dépit des oppositions des pouvoirs politiques des différents pays. Les auteurs y problématisent la notion éthique de l'acte superhéroïque, les justiciers parvenant parfois à des actes extrêmes, ambigus, pour sauver la planète. De son côté, *Planetary* présente les aventures de trois archéologues de l'étrange les menant sans cesse à de mystérieux ennemis, les Quatre, qui semblent vouloir garder les secrets du monde pour eux. Parallèlement à ces intrigues, la série conte la quête d'Elijah Snow, véritable héros du trio, pour recouvrer la mémoire. Dans une perspective proche de celle de *Promethea*, les auteurs exploitent les différents mythes, sacrés ou populaires, présents dans nos cultures en comparant les super-héros à des archéologues fouillant dans une réalité double et fictionnelle. En 2007, Warren Ellis s'allie à Juan Jose Ryp pour produire *Black Summer*, série de six épisodes publiée chez Avatar, dans laquelle un super-héros décide d'assassiner le président Bush Jr dans l'optique de libérer les États-Unis de sa politique.

Mark Millar, enfin, scénariste d'origine écossaise, s'est fait connaître en reprenant *The Authority* après le départ de Warren Ellis, confrontant l'équipe à des problématiques plus ostensiblement politiques. En 2003, il poursuit cette réflexion avec *Superman : Red Son* (DC), œuvre dans laquelle il s'associe à Dave Johnson pour imaginer la

destinée d'un Superman, atterri non plus dans les plaines du Kansas, mais en plein régime soviétique, devenant alors le symbole de l'idéologie communiste. Dans une même perspective, il est embauché avec Bryan Hitch pour écrire *Ultimates*, série parue à partir de 2002 chez Marvel, qui consiste en une réécriture dans le monde contemporain de super-héros iconiques tels Captain America, Iron Man, ou Hulk. L'équipe éponyme y est formée par le gouvernement Bush Jr et suit en cela une politique présentée dans toutes ses controverses, allant même jusqu'à participer au conflit irakien dans le second volume de la série publié de 2005 à 2007. En 2008, Millar écrit avec Tommy Lee Edwards la série *Marvel : 1985*. Au cours de ces six épisodes, les auteurs y racontent les péripéties d'un jeune lecteur de *comics* qui voit les « supervilains » du catalogue de Marvel envahir son propre monde. Cette même année, Mark Millar s'engage avec John Romita Jr dans un projet plus personnel. *Kick-Ass*, paru sous le label « Icon » de Marvel, dépeint les aventures et les désillusions d'un adolescent qui a décidé d'être un super-héros « pour de vrai ».

Si le corpus offre un large aperçu de l'œuvre de ces quatre scénaristes, d'autres créateurs présentent des exemples de *comics* dont la dimension réflexive est plus ponctuelle et moins représentative de leur parcours. Ainsi de Frank Miller qui, en 1986, contribua avec Alan Moore et Dave Gibbons à une plus grande visibilité du genre superhéroïque. Son *Dark Knight Returns*, publié chez DC, y décrit le retour d'un Batman amer et cynique, après avoir pris sa retraite quelques années auparavant. Dans sa volonté absolue de punir les criminels (davantage que de protéger les citoyens), il rentre en conflit avec les forces de l'ordre et les institutions politiques incarnées alors par l'idéologie reaganienne. Enfin, la série intitulée *Ex Machina*, créée en 2004 par Brian Vaughan et Tony Harris, a également toute légitimité à intégrer ce corpus. Les auteurs y décrivent le mandat du maire de New York, Hundred, ancien super-héros dont la popularité a grimpé lorsqu'il a sauvé l'une des deux tours des attentats du 11 septembre 2001. À sa vie désormais civile se superpose ainsi son passé de justicier, les deux étant étroitement mêlés.

Étudier le *metacomic* : quels enjeux ?

Se développant véritablement à partir des années quatre-vingt, la réflexivité superhéroïque soulève de nombreuses questions concernant son fonctionnement. Aussi, s'agissant de l'aborder sous un angle poétique, il conviendra de voir quels sont les marqueurs formels qui lui sont spécifiques, permettant d'expliquer sa présence et sa généralisation dans la production contemporaine. Et par là même, en quoi se distingue-t-elle des tendances métafictionnelles des autres genres pour spécifier la nature propre du super-héros et de son genre ? Il s'agira en ce sens de voir quels sont les facteurs qui ont conduit à la systématisation du *metacomic* : quel en est la nécessité pour le genre superhéroïque et quel discours formule-t-il sur lui et sur l'époque contemporaine ? On s'intéressera de fait aux lectures qu'il est possible d'envisager à son propos, entre mise en crise de l'idéologie qu'incarne le super-héros et relecture nostalgique d'une matière narrative au terme du siècle qui l'a vu naître.

Et de fait, si l'on a choisi d'établir trois points problématiques spécifiques à la définition du super-héros et de son genre, c'est parce qu'il s'agit précisément, à travers ces questions, des enjeux posés par le *metacomic*.

Recouvrant tout un ensemble de phénomènes intertextuels et transfictionnels, la systématisation d'un discours réflexif au sein du genre superhéroïque a tôt fait de pointer la prolifération de figures et de formes qui caractérisent ce dernier depuis sa naissance. Ces processus offrent ainsi un regard sur son évolution et soutiennent par là un travail d'identification de la figure du super-héros et de son histoire esthétique.

Au même titre, la distinction de l'homme civil et de son double superhéroïque ouvre la voie à toutes sortes de figuration qui se prêtent idéalement aux théories sur les métadiscours. En effet, marqué par cette binarité, le super-héros n'a de cesse de confronter la *réalité* de l'anonyme de la foule à la dimension fantasmatique, voire irréelle, de son jumeau merveilleux. Autant de formes réflexives qui tiennent à distance l'aventure superhéroïque, la présentent comme ouvertement fictionnelle, mais qui, aussi, interrogent son impact, l'effet de sa lecture sur la réalité empirique.

C'est sans doute la raison pour laquelle un certain nombre des œuvres du corpus traite de la question politique du super-héros en interrogeant le symbole patriotique qu'il incarne. Les auteurs de *metacomic* usent de stratégies fortement semblables à celles que les essayistes ont dégagées d'une étude des parodies superhéroïques (ironie, satire...), si ce n'est que la finalité de ses œuvres est moins d'ordre humoristique, mais tend davantage à ouvrir sur une réflexion sur l'ancrage du super-héros dans l'Histoire politique des États-Unis. Effet inverse de la parodie : le super-héros semble désormais pris *au sérieux*, dans toutes les complexités et contradictions que sous-tend son rôle politique.

Et, à travers ces questions, semble se discerner l'enjeu fondamental du *metacomic* : travailler l'identité du genre auquel il appartient, par la *revendication* et la *légitimation* de son histoire et de son évolution au fil du vingtième siècle. De cet objectif naît finalement la légitimité même de ce présent travail : s'intéresser à un *mauvais genre* qui prend place dans un *mauvais genre* plus large, celui de la bande dessinée. Ou comment, à contre-courant des simplifications caricaturales et parodiques, le genre superhéroïque fournit une matière encore peu exploitée par la recherche universitaire et qui a su justement intégrer la raillerie à son propre fonctionnement. Et au-delà, comment le *metacomic* dévoile un panel de figures poétiques riches en perspectives en ce qu'elles constituent un apport théorique qu'il s'agira de mettre en valeur, notamment dans la manière dont elles peuvent s'articuler aux approches fictionnalistes. Ces problématiques gouvernent en ce sens une réflexion plus large qui porte sur la formulation d'un discours théorique à partir de la représentation la plus contemporaine du super-héros. Ou comment le *méta*, significatif de l'aboutissement, ou du moins, de l'assise d'un genre dans son histoire esthétique, peut servir de point d'appui pour amorcer une réflexion théorique sur l'ensemble d'une production ? Comment le regard particulier que porte le *metacomic* sur le genre superhéroïque peut servir de pierre angulaire justifiant cette démarche théorique ? En d'autres termes, dans quelle mesure le –méta se fait-il l'origine du discours théorique ?

La question du corpus : une approche méthodologique spécifique au *comic* de super-héros

Le corpus qu'on a sélectionné au service de cette démonstration ne prétend pas à l'exhaustivité. Et de fait, on croisera au fil de notre étude d'autres récits de manière plus ponctuelle, qui ont également nourri l'évolution du genre superhéroïque vers ses manifestations réflexives. Pour lors, le corpus se compose d'œuvres représentatives qui serviront de fondement à notre réflexion. Leur sélection a été réalisée en fonction de plusieurs critères qui permettent, parallèlement, de définir une approche méthodologique spécifique à l'étude esthétique du *comic* de super-héros.

Les bandes dessinées ont tout d'abord été choisies d'un point de vue chronologique pour montrer comment le *metacomix* s'est développé des années quatre-vingt à nos jours et, mieux encore, comment il est passé d'œuvres ponctuelles à une tendance de plus en plus généralisée dans le genre superhéroïque. Car, si l'on distingue d'un point de vue nominal le *metacomix* du reste de son genre, ce n'est pas pour l'affirmer comme ensemble générique indépendant, mais bien pour le présenter comme une tendance de l'évolution du genre superhéroïque, une tendance particulièrement prolifique ces dernières années. Parallèlement, l'élaboration d'un corpus est problématique en ce que les œuvres sont issues d'un milieu qui relève de multiples complexités.

En effet, l'industrie du *comic book* est divisée en plusieurs maisons d'édition : les *majors*, tout d'abord, DC Comics et Marvel Comics, puis les entreprises indépendantes telles qu'Image Comics ou Avatar. Au sein même des *majors*, il existe plusieurs labels ou studios relativement autonomes dans la mesure où ils accordent plus de droits aux auteurs. On peut ainsi prendre pour exemple le studio Wildstorm, ancienne maison d'édition indépendante rachetée à la fin des années quatre-vingt dix par DC Comics, mais qui conserve tout de même une certaine autonomie. Le label Icon, chez Marvel Comics, relève d'un processus similaire dans la mesure où les auteurs qui travaillent sous son égide ont davantage de liberté dans leurs créations. La question du corpus est en cela significative des mécanismes d'une industrie qui a développé un

fonctionnement très spécifique. Ainsi, les œuvres sélectionnées permettent de voir comment la systématisation de processus réflexifs a principalement émergé dans des entreprises indépendantes pour envahir peu à peu les parutions des *majors*. Parallèlement à ce phénomène, il rend compte de la manière dont le *metacomic* toucha un temps, chez les indépendants, des super-héros inédits, créés à cet effet, pour questionner ensuite, au sein de reprises et de réécritures, les justiciers les plus iconiques des *majors* (Batman et Superman pour DC, Captain America, Iron Man, Thor pour Marvel).

C'est enfin avec la question de l'auteur que le choix du corpus s'est concrétisé. Mais là aussi, un nouveau problème : comment concevoir la notion d'auteur dans une industrie connue notamment pour l'importance de ses deux éditeurs hégémoniques, DC et Marvel, chacun propriétaire de ses personnages ? La complexité de cette industrie est renforcée par le parcours des auteurs qui constitue généralement un mouvement de va-et-vient entre ces diverses maisons d'édition et labels. De fait, il s'est posé la question de savoir ce qu'il fallait privilégier dans l'élaboration de ce corpus qui représente une industrie connue pour sa profusion de séries. L'auteur, en tant qu'il exprime un style qui lui est propre, a son importance, certes, mais d'autres facteurs sont également rentrés en compte, tels les politiques des éditeurs de vouloir relancer les aventures de leurs héros en réécrivant leurs origines. Ainsi le label « Ultimate » de Marvel répond à cet objectif, au même titre que « All Star » chez DC. Tous deux présentent une dimension réflexive implicite que les auteurs étaient en mesure d'exploiter ou non.

Compte tenu de cette importance éditoriale dans la création, la notion d'« auteur » est rendue problématique. Une bande dessinée consiste en effet en un travail partagé entre un scénariste et un dessinateur, mais aussi entre éditeur, encreur, coloriste et lettriste. Or, l'éditeur joue un rôle certain dans le processus créatif, puisqu'il est à l'initiative d'un certain nombre de projets dans lesquels s'insèrent les *metacomics*. Au même titre, l'association d'un scénariste et d'un dessinateur rend compliquée l'attribution de telle ou telle figure poétique à l'une de ces instances. Si le style d'un dessin peut facilement être accrédité à un illustrateur, qu'en est-il du découpage des planches, de l'agencement des cases, voire même de la tournure de l'intrigue, qui

relèvent aussi bien de questions narratives que graphiques ? Généralement fruit d'une collaboration entre différents acteurs créatifs, une bande dessinée américaine relève d'une instance décisionnelle difficilement identifiable et souvent poreuse.

À l'occasion d'un article critique au sujet de deux ouvrages théoriques parus en 2009 sur Jack Kirby et Jim Steranko¹², Jean-Paul Gabilliet est notamment revenu sur le sujet¹³. Il y évoque le « cas par cas » d'une telle question à travers les exemples des scénarios très détaillés d'Alan Moore (qui décrit très précisément le contenu de chaque case) ou, à l'inverse, de la conception du travail auctorial de Stan Lee qui consiste à tracer les grands traits d'une intrigue que les dessinateurs auront charge de mettre en image et de découper sous forme séquentielle. Gabilliet conclut son article sur une réflexion ouverte : qu'est-ce qu'un « auteur de *comic book* » ? Et dans quelle mesure cette notion, dans ce contexte de production morcelée, peut-elle recouvrir en même temps plusieurs acteurs de la création ? Peut-être sans véritable réponse, cette question se décline en formes souvent diverses, parfois même contradictoires, soulignant par là différentes attitudes actoriales, tant d'un point de vue narratif et plastique que commercial et économique. Il s'agira donc de mettre en relief la concordance d'une démarche éditoriale, d'un style graphique et d'une poétique d'écriture, de manière à bien souligner ce concept de partage au sein de la création.

Cette problématique peut de plus être résolue par la manière dont certains thèmes et structures narratives se retrouvent d'une œuvre à une autre dans le parcours d'un artiste, quelle que soit sa fonction. Ainsi, il est une tendance actuelle de considérer le scénariste comme étant l'instance décisionnelle dans le processus créatif des séries auxquelles il participe. Et de fait, le choix du corpus semble refléter cette démarche, étant donnée la cohérence des bandes dessinées attribuées à un même auteur.

Alan Moore, scénariste britannique, présente un cas particulièrement représentatif de cette conception puisqu'il a fait d'un traitement réflexif de la bande dessinée sa

¹² *Les apocalypses de Jack Kirby* de Manuel Hirtz et Harry Morgan ainsi que *Jim Steranko : tout n'est qu'illusion* de Guillaume Laborie. Tous deux sont parus chez les Moutons électriques éditeurs, dans la collection « Bibliothèque Miroir ».

¹³ Jean-Paul Gabilliet, « Lire la bande dessinée : variations autour de l'homme et l'œuvre », *Acta Fabula*, Notes de lecture. URL : <http://www.fabula.org/revue/document5575.php>

marque de fabrique, à travers entre autres l'usage systématique au fil de ses œuvres de mises en abyme et d'une intertextualité massive. Grant Morrison et Warren Ellis, quant à eux, explorent les mêmes espaces dans leurs *comics*, l'espace B pour le premier, et, pour le second, une structure multiverselle que se partagent les héros de *The Authority* et *Planetary*. Mark Millar, lui, n'a de cesse de problématiser les rapports entre réalité et fiction, que ce soit en envisageant la figure du super-héros sous un angle politique (*Red Son*, *Ultimates*) ou en décrivant les débordements de l'imaginaire dans le monde hyperréaliste de ses héros (1985, *Kick-Ass*). Enfin, concernant *The Dark Knight Returns*, Frank Miller en est aussi bien le scénariste et le dessinateur, même s'il fut grandement aidé par Lynn Varley pour les couleurs et Klaus Janson pour l'encrage. De plus, cette bande dessinée s'intègre à la démarche du scénariste de réécrire les origines de Batman : il fut dans cette perspective associé dans d'autres œuvres à des dessinateurs, comme David Mazzucchelli pour *Batman : Year One* (réécriture de la première apparition du héros) ou Jim Lee pour *All Star Batman & Robin the boy wonder* (réécriture de la première rencontre entre Batman et son futur acolyte Robin).

Enfin, une dernière question s'est posée en ce qui concerne ce corpus : fallait-il se consacrer davantage aux séries closes, ou tenir également compte des séries non finies (*infinies*, même, dès lors qu'elles paraissent depuis des années, voire des décennies) ? Là aussi, l'évolution de *metacomic* a semblé dessiner d'elle-même ce critère puisqu'étant née chez les éditeurs indépendants, cette forme à d'abord été exploitée dans séries limitées à quelques épisodes. Au fur et à mesure qu'elle touchait des super-héros plus connus, elle a investi des formes sérielles plus étendues. C'est pourquoi dans ce dernier cas, on préférera privilégier le passage temporaire (généralement de quelques années) d'un auteur précis sur tel ou tel titre.

Le *metacomic* : quatre axes d'étude

Ces différentes questions sont très spécifiques au genre superhéroïque et justifient en cela la manière dont va s'organiser notre réflexion. À l'image de l'approche pluridisciplinaire par laquelle il est possible d'envisager le super-héros, notre démonstration s'articulera autour de quatre axes où sera à chaque fois exploité un domaine précis de la recherche : histoire, étude culturelle, mais aussi esthétique, narratologie et approche fictionnaliste.

Ainsi, prenant acte que le super-héros de bande dessinée représente une industrie au fonctionnement complexe et peu connu, on a préféré dédier un premier chapitre à sa description et ce avant même d'aborder l'étude poétique du *metacomic*. La notion trouble d'auteur de *comic book* est en effet représentative des différentes problématiques auxquels est confrontée l'industrie du genre superhéroïque. Aussi, notre première approche sera d'ordre historique, de manière à mieux comprendre comment la figure du super-héros a émergé et a fini par dominer la production de bandes dessinées américaines. De même, on verra quels sont les ressorts éditoriaux qui marquent sa spécificité. On s'aidera alors des ouvrages théoriques issus du domaine des études culturelles pour soutenir cette réflexion. Le *comic book* est un domaine encore peu exploité par la recherche universitaire et la plupart des essais qui traitent de ce sujet l'envisagent généralement sous un angle socio-historique. Ainsi de la thèse de Jean-Paul Gabilliet, intitulée *Des comics et des hommes*¹⁴, qui retrace les différents événements qui ont marqué l'industrie du *comic book* au cours du vingtième siècle, notamment dans le domaine éditorial, et interroge la lecture de bande dessinée comme pratique culturelle évolutive. De même, Bradford Wright a écrit un ouvrage, *Comic Book Nation*¹⁵, dans lequel il envisage comment la bande dessinée américaine a pu être, à travers la figure superhéroïque, le reflet des événements historiques des

¹⁴ GABILLIET, Jean-Paul, *Des comics et des hommes : histoire culturelle des comic books aux Etats-Unis*, Nantes, éditions du temps, 2005, 478p.

¹⁵ WRIGHT, Bradford, *Comic Book Nation : the Transformation of Youth Culture in America*, Baltimore & London, The John Hopkins University Press, 2001, 344p.

États-Unis. Il réalise également la chronologie de cette industrie lors du siècle dernier en s'attardant cependant davantage sur le contenu narratif des bandes dessinées.

Et de fait, en s'appuyant, entre autres, sur ces deux ouvrages, on s'intéressera aux spécificités du genre superhéroïque et de son industrie, liées notamment à l'importance de la notion d'éditeur, préexistante à celle même d'auteur. On verra ainsi comme les univers superhéroïques se sont constitués en fonction d'une cartographie éditoriale précise, divisée en plusieurs sous-catégories qui régissent chacune un domaine narratif particulier. Ce rapport étroit entre édition et création nous permettra également d'aborder les antagonismes qu'ont pu rencontrer les auteurs dans ce processus, ainsi que la manière dont le genre superhéroïque a évolué en fonction du *Comics Code*, ensemble de codes d'autorégulation qui a provoqué la réitération d'une formule narrative très précise et guidé l'évolution du super-héros à travers différentes époques de création. Cet aperçu historique nous aidera ainsi à établir une typologie des termes employés pour définir les différentes formes sérielles exploitées dans le genre superhéroïque afin de maintenir ses intrigues dans une logique durable. Ce catalogue de définitions permettra ainsi d'explicitier des notions qui nous serviront pour les chapitres suivants.

Après avoir expliqué la place du *metacomic* dans cette carte éditoriale, on entrera dans une étude formelle des œuvres du corpus. Cette approche nous permettra ainsi de justifier l'appellation « *metacomic* » pour définir ces bandes dessinées. On verra alors quelles en sont les propriétés récurrentes et en quoi on peut les rapprocher des phénomènes décrits dans les théories dédiées à la métafiction. Cette démarche sous-tend alors une réflexion d'ordre généraliste sur la bande dessinée. En effet, comment se manifeste la réflexivité en bande dessinée ? Quelles en sont les formes constitutives et parmi elles, quelles sont celles que l'on retrouve dans d'autres média et quelles sont celles qui lui sont spécifiques ? Et de même, peut-on isoler une réflexivité propre à la fiction superhéroïque, et non plus à la bande dessinée en général ? C'est pour toutes ces questions que, après avoir mis en avant les propriétés récurrentes du *metacomic*, on s'intéressera à la manière dont trois scénaristes en particulier, Alan Moore, Warren Ellis et Grant Morrison, sont parvenus, au fil de leurs œuvres, à développer un système réflexif qui leur est propre en exploitant les particularités du genre superhéroïque. Ces

trois réflexions pourront ainsi justifier notre parti pris de privilégier le scénariste comme instance décisionnelle des œuvres choisies pour ce corpus.

Ces questions impliquent le recours à différents paradigmes théoriques. L'un est consacré à la question métafictionnelle en général, justifiant l'utilisation d'une approche narratologique pour soutenir notre propos. De Gérard Genette¹⁶ à Patricia Waugh¹⁷ en passant par Lucien Dällenbach¹⁸, beaucoup de théoriciens se sont penchés sur le phénomène réflexif en littérature. L'hypertextualité étant l'un des enjeux fondamentaux de cette étude, *Palimpsestes* de Genette, entre autres, servira de point d'appui, l'auteur ayant relevé, comme on le verra, des dispositifs semblables à ceux utilisés par les auteurs de *comic books*. Cependant, cet essai étant destiné à une matière essentiellement textuelle, on ne l'abordera que sous un angle narratologique, c'est-à-dire au service d'une narration dérivée d'un précédent hypotexte : on s'y intéressera notamment pour des questions sur la mise en récit, le narrateur, la focalisation, l'ordre temporel... Dans cette perspective, on se servira de certains des outils d'analyse dégagés par les essayistes en les adaptant au support de la bande dessinée. La notion même de « réécriture » sera ainsi employée pour décrire la transposition diégétique qui touche à la narration du récit. Peu adaptée à la dimension visuelle du support, on préférera, pour les questions graphiques, la notion de « représentation » qui porte en elle l'idée d'une représentation fondée sur une iconographie antérieure et donc d'une re-création. La « re-présentation », calquée sur le modèle de la « ré-écriture », nous servira ainsi à désigner la représentation graphique de pastiches ou parodies de super-héros qui procèdent d'une intertextualité explicite, sortes de « représentations de représentation ».

L'analyse d'une bande dessinée relevant à la fois de l'étude du texte, de l'image, de la séquence et du rapport entre ces différentes dimensions, des ouvrages théoriques sur les arts visuels pourront rentrer dans ce cadre méthodologique. Ainsi du vocabulaire

¹⁶ GENETTE, Gérard, *Palimpsestes : la littérature au second degré*, Paris, Seuil, coll. « Points Essais », 1982, 573 p.

¹⁷ WAUGH, Patricia, *Metafiction : the theory and practice of self-conscious fiction*, Londres, New York, Routledge, coll. « New accents », 1984, 176 p.

¹⁸ DÄLLENBACH, Daniel, 1977, *Le récit spéculaire : Essai sur la mise en abyme*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 247 p.

cinématographique dont certains termes, renvoyant à une successivité des images proches de celle de la bande dessinée, sont susceptibles d'appuyer notre propos, à l'image des notions de « champs », « contre-champs », ou « zoom ». De plus, la technique filmique jouant un rôle important dans l'évolution de la bande dessinée, il est possible de s'y appuyer, comme par exemple pour le cas de vignettes, de plus en plus nombreuses, ayant la forme horizontale d'un écran de cinéma. Il en est de même pour les théories sur la peinture, la photographie, voire même sur l'album pour enfant.

On s'appuiera évidemment sur les ouvrages théoriques consacrés à la bande dessinée, dans la mesure où ils mettent en évidence des outils d'analyse primordiaux, tels, avec Harry Morgan, « les éléments morphologiques [...], la case [...], l'espace intericonique, la bulle, le strip, la planche, la double planche.¹⁹ » De même pour l'ouvrage fondamental de Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*²⁰, dans lequel l'essayiste présente le médium comme un système plutôt que comme un ensemble de codes ou un langage. Système double car prenant aussi bien en compte la conduite du récit que le traitement spatial de la planche au sein de la page. Groensteen s'intéresse effectivement à la distribution des vignettes dans le dispositif paginal et à leurs interactions et emprunte en ce sens à l'arthrologie, science de l'articulation : plusieurs modes de signification sont alors possibles, selon qu'on prenne en compte la vignette, unité de départ, de manière isolée, en fonction de celle qui la précède et celle qui la suit, ou encore en fonction de la planche, voire de la séquence ou de l'ensemble de l'œuvre elle-même. De plus, cet ouvrage, en réfutant la notion de langage pour lui préférer celle de système, est fondamental pour une réflexion sur un métadiscours propre au médium de la bande dessinée. En effet, certains des dispositifs qu'on abordera ne relèvent pas du domaine linguistique, mais d'une construction visuelle et spatiale qui se rapproche parfois d'une architecture bidimensionnelle.

Enfin, le genre superhéroïque procédant de manière très spécifique par rapport à ses homologues européens et asiatiques, on préférera distinguer les théories qui lui sont dédiées et les essais consacrés à la bande dessinée en général. Si en France il est

¹⁹ MORGAN, Harry, *Principes des littératures dessinées*, éditions de l'An 2, 2003, pp.347-348

²⁰ GROENSTEEN, Thierry, *Système de la bande dessinée*, 1999, PUF, coll. « Formes sémiotiques »

encore peu exploité sous cet angle théorique²¹, certaines réflexions trouvent leur place au sein d'ouvrages généralistes sur la bande dessinée, comme par exemple les analyses de Peeters²² à propos de *Watchmen* ou celles de Groensteen au sujet de *Dark Knight Returns*²³. La recherche anglo-saxonne étant de ce point de vue plus avancée, on aura davantage recours à elle pour toutes questions spécifiques à la question du super-héros, telles sa dynamique sérielle, sa longévité, ou encore les univers fictionnels dans lesquels il prend place.

Une fois définies les propriétés récurrentes du *metacomic*, on s'intéressera à la relation métatextuelle qui unit les œuvres du corpus à l'ensemble du genre superhéroïque. À partir de l'approche de Genette, qui entend la métatextualité comme une relation de commentaire, voire même de critique²⁴, on délimitera deux catégories de bandes dessinées dans le corpus : une partie de ces *comics* examine en effet le traitement idéologique et politique du super-héros, tandis qu'une autre, loin de ces interrogations, fait retour sur l'évolution esthétique du genre, réfléchissant son fonctionnement et ses modèles d'inspiration.

De fait, dans un premier temps, partant du postulat que la critique tend à *mettre en crise* l'objet dont elle s'occupe, on s'intéressera à la manière dont la valeur d'*exemplum* du super-héros, entendue comme le reflet du conservatisme des *majors* de l'industrie du *comic book*, est remise en cause dans les récits. S'agissant pour les auteurs de problématiser la pertinence d'une telle figure patriotique au sein du monde actuel, on s'attachera aux stratégies mises en œuvre pour formuler un métadiscours qui fait l'aveu de cette mise en crise. On verra alors que les super-héros y sont interrogés dans les valeurs qu'ils incarnent et deviennent par là des figures complexes, reflets d'une prise de position anti-impérialiste contre l'idéologie dominante. Entre

²¹ Depuis quelques années, la visibilité de ces études augmente cependant. On peut prendre pour exemple des articles parus dans la revue *9^e art* ainsi que le travail réalisé par Les Moutons électriques éditeurs qui ont publié plusieurs ouvrages sur des auteurs de *comic books* : sur Alan Moore, *L'hypothèse du lézard* (en 2005), sur Jack Kirby, *Les apocalypses de Jack Kirby* par Harry Morgan et Manuel Hirtz (en 2009) et sur Jim Steranko, un ouvrage éponyme écrit par Guillaume Laporie.

²² PEETERS, Benoit, *Lire la bande dessinée*, Paris, Flammarion, 1998, 194p.

²³ GROENSTEEN, Thierry, *Système de la bande dessinée*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Formes sémiotiques », 206p.

²⁴ GENETTE, Gérard, *Palimpsestes : la littérature au second degré*, Paris, Seuil, coll. « Points Essais », 1982, p.11

satire, ironie et lecture analogique, on démontrera comment les œuvres intègrent à leurs intrigues le modèle exemplaire du super-héros de la seconde Guerre Mondiale pour mieux mesurer le décalage de ses incarnations contemporaines. Cette démonstration aura deux effets : elle nous permettra tout d'abord de mieux comprendre comment le super-héros s'est érigé en symbole patriotique, jusqu'à devenir la figure même du consensus idéologique. Puis, par la mise en crise dont il est l'objet dans le *metacomic*, on verra comment les auteurs problématissent cette récupération idéologique en interrogeant le super-héros dans ses conditions extrêmes. On isolera ainsi plusieurs types d'incarnations superhéroïques récurrents dans le corpus, le justicier devenant tour à tour dictateur, soldat d'un gouvernement ou, à l'inverse, résistant d'un régime, voire même terroriste. Cette approche nous permettra de revenir sur les origines de cette tendance métafictionnelle, qu'on expliquera par trois facteurs en particulier : émancipation de l'auteur d'un système éditorial très contraignant, maturation d'un lectorat en demande d'histoires de plus en plus complexes, et, enfin, remise en cause, depuis la guerre du Vietnam, de l'idéologie impérialiste au sein même des États-Unis. Enfin, on verra comment ces métadiscours trouvent de nouveaux enjeux dans le genre uchronique auquel appartiennent certaines œuvres du corpus (*Watchmen*, *Red Son* et *Ex Machina*, en particulier). Celui-ci, ouvertement métafictionnel, permet en effet de problématister l'effet de la fiction superhéroïque sur le réel en interrogeant la valeur de vérité d'histoires immédiatement tenues comme imaginaires.

À partir de cet axe, c'est le lien même unissant le super-héros à la politique qui sera envisagé, ainsi que l'efficacité de ce dernier sur le réel. Et de fait, on s'intéressera aux diverses manières qu'a le super-héros d'être en prise avec son époque contemporaine. De la propagande à la dénonciation d'un système, en passant par la problématisation de sa fiction et de son rapport au réel, le super-héros a différentes façons d'être dans son temps, justifiant par là une approche critique s'inspirant de différents champs de recherche. C'est pourquoi, en plus des ouvrages théoriques sur la bande dessinée et le genre superhéroïque, on aura recours à des essais historiques et culturels qui nous permettront de mieux comprendre en quoi l'évolution du super-héros s'explique par des facteurs de différentes natures. À travers certaines stratégies semblables à ce que

certaines théoriciens constatent à propos de l'esthétique postmoderne, on verra comment les œuvres se fondent sur un *déjà lu* qui complexifie la nature du super-héros et en empêche dorénavant une représentation stéréotypée.

Car loin d'une rupture définitive avec son passé, le *metacomic* tend, par cette relation critique, à une identification et une exploration du passé du genre auquel il appartient. Aussi, s'il s'agit de mettre en crise la figure du justicier sur le plan idéologique, une autre tendance complémentaire vise à la réaffirmer sur le plan de sa fiction. C'est pourquoi on s'attachera en dernier lieu au rôle de légitimation de ces métadiscours. On verra ainsi comment les auteurs font retour sur les différents courants esthétiques du genre superhéroïque, interrogeant son fonctionnement dans une perspective *métagénérique*. Entre nostalgie et ironie, ils formulent un discours qui tend à prouver l'assise du justicier dans son histoire et son évolution. Ils questionnent par là le rapport même du lecteur à la fiction superhéroïque en interrogeant sans cesse l'illusion référentielle qu'elle a su mettre en place.

Si ces retours génériques ont trait à une forme de légitimation, on verra également comment ils servent à problématiser les différentes stratégies qui ont présidé la constitution des univers superhéroïques. On s'intéressera à la manière dont, en effet, ils tendent à rendre *explicites* les processus transfictionnels qui ont progressivement nourri le genre. Cette approche nous permettra ainsi de questionner la notion de transfictionnalité en bande dessinée : entre homogénéisation et problématisation, entre simplification et rupture graphique, les *metacomics* usent de diverses stratégies qui permettent rétrospectivement d'attirer l'attention sur les propres stratégies du genre superhéroïque. Et, par là même, ils questionnent la manière dont ce dernier s'est constitué en différents univers de fiction qui ne cessent de s'interroger en explorant leurs *narrations possibles*. Numéros spéciaux, collection « hors continuité », mondes parallèles, toutes sortes de stratégies sont utilisées dans le genre superhéroïque et systématisées dans le corpus, interrogeant par là notre manière même de lire les aventures du super-héros. Entre fantasme et réalité, entre ancrage historique et déréalisation outrancière, le *metacomic* rend visible les perturbations ontologiques dont le super-héros est l'objet depuis ses débuts, permettant ainsi de l'interroger sur son mode d'existence et dévoilant plusieurs manières d'être fictionnel.

Ces questions expliquent en cela notre démarche méthodologique de passer progressivement de la narratologie à une approche fictionnaliste, dont les articulations avec le *metacomic* permettent de souligner cette revendication de la fiction en tant que telle. En effet, les lectures possibles du *metacomic* tendent à montrer en quoi la mise en crise du super-héros sur le plan politique s'accompagne de sa réaffirmation sur le plan de l'imaginaire, réaffirmation qui se manifeste par des problématiques et des stratégies proches des théories de la fiction. En cela, les ouvrages sur la transfictionnalité ou sur l'étude littéraire des mondes possibles offrent des perspectives qui ont de réels enjeux dans une réflexion sur le genre superhéroïque, en ce qu'ils rendent compte du foisonnement narratif complexe dont il est l'objet. Et de fait, le –méta comme point de départ théorique de cette recherche nous permettra, par cette articulation aux théories de la fiction, de rendre visible des stratégies qui ont gouverné toute l'évolution du genre superhéroïque. On s'appuiera en cela sur les ouvrages fondateurs de Thomas Pavel²⁵ et Marie-Laure Ryan²⁶, mais aussi sur des théories plus récentes sur la question des univers de fiction, notamment dans la manière dont elle fut appliquée à la littérature de science-fiction avec, parmi d'autres, les essais de Richard St-Gelais²⁷. Le recours à la théorie littéraire des mondes possibles permettra en cela de montrer comment le *metacomic*, et plus largement, le genre superhéroïque, engagent une réflexion sur la façon de lire le *comic* de super-héros.

²⁵ PAVEL, Thomas, *Univers de la fiction*, Paris, Seuil, 1988, 210 p.

²⁶ RYAN, Marie-Laure, *Possible worlds, artificial intelligence, and narrative theory*, Bloomington, Indiana, Indiana University Press, 1991, 291 p.

²⁷ ST-GELAIS, Richard, *L'empire du pseudo : modernités de la science-fiction*, Québec, Editions Nota Bene, coll. « Littératures », 1999, 399 p. ou ST-GELAIS, Richard, « Le monde des théories possibles : observations sur les théories autochtones de la fiction », *La théorie littéraire des mondes possibles*, Paris, CNRS éditions, 2010, pp.101-124

Chapitre 1

L'industrie du *comic book*

Intoduction : « Understanding comic is a serious business »²⁸

Actuellement, le *comic book* est une revue de format 25.9 x 16.8 cm de vingt-quatre pages qui se compose d'une histoire de bandes dessinées, d'espaces dédiés aux encarts publicitaires et au paratexte journalistique (ours, courrier des lecteurs...). Soumis à cette condition tripartite, il révèle, dès les premiers abords, la nature complexe de sa forme. Le *comic book* est le principal véhicule de diffusion de la bande dessinée américaine et est fortement marqué par sa double nature. À la fois support de narration qui répond à des codes précis et périodique soumis aux contraintes de la presse, il relève d'une industrie bientôt vieille d'un siècle et difficilement appréhendable, tant elle a créé un univers à part, fermé sur lui-même.

Sa condition marginale trouve son reflet dans l'aménagement des *comic shops*, librairies spécialisées dans la vente de ces fascicules. Aménagés en plusieurs espaces, on y trouve traditionnellement des rayons dévolus aux anciens exemplaires, classés en général par série, des présentoirs sur lesquels sont exposés les nouveaux numéros, et, enfin, des stands pour les objets dérivés (jouets, tee-shirts...). Miroir d'une industrie complexe, le *comic shop* constitue l'entrée d'un monde inaccessible pour un novice : les nouveaux numéros, par exemple, se comptent tous les mois au nombre de plusieurs centaines et sont classés par éditeur, impliquant une bonne connaissance du domaine ; plusieurs séries sont de plus consacrées aux mêmes personnages, complexifiant leur visibilité ; enfin, l'orientation dans ces rayons demande la

²⁸ Expression empruntée à Scott MCCLLOUD, *L'art Invisible*, Paris, Vertige Graphic.

connaissance d'une triple classification, par éditeur, personnage ou par auteur. Au même titre, il s'ajoute au nombre déjà important de différents numéros, les rééditions de recueils de fascicules sous forme d'album (ou « *Trade Paperback*²⁹ »), demandant au lecteur une connaissance des politiques éditoriales qui procèdent par publication de bandes dessinées sous une multiplicité de supports différents. De plus, un *comic book* repose traditionnellement sur un rythme sériel et a une périodicité mensuelle ; les arrivages des derniers numéros se font donc toutes les semaines, impliquant un renouvellement régulier des présentoirs de nouveautés.

Le *comic shop* est donc non seulement le lieu d'une profusion de *comic books*, mais également le symbole d'une industrie qui procède par saturation d'informations paratextuelles. Ainsi d'une couverture traditionnelle de bande dessinée qui présente à la fois le titre de la série, le(s) personnage(s) mis en image dans son contenu, le label auquel elle appartient, l'éditeur qui la publie et, enfin, les scénaristes et dessinateurs qui ont collaboré pour le numéro.

C'est pourquoi, avant d'entrer dans une analyse plus profonde du *metacomix*, sur ses stratégies réflexives ainsi que sur l'objet et la portée de son discours, il convient de décrire les ressorts de l'industrie dans laquelle il a émergé et pris place. Ce premier chapitre a pour objectif de décrire l'objet-*comic book*, de son contenu à ses mécanismes de diffusion. Il s'agit là d'éclaircir un univers éditorial devenu éminemment complexe, voire rebutant pour un non habitué, et de pointer le paradoxe d'une littérature populaire, censée être accessible, qui s'est progressivement marginalisée dans une culture du fan. Déjà étudiée dans plusieurs ouvrages, on ne reviendra que brièvement sur la naissance de cette industrie et sur la progressive prédominance du genre superhéroïque en son sein. L'enjeu de cette partie étant d'expliquer les fonctionnements particuliers liés à la production du *comic book*, on s'attardera davantage sur l'une des caractéristiques fondamentales de cette industrie : le rapport étroit entre édition et création qui a conduit à l'émergence de monde fictionnel propre à chaque entreprise, les politiques éditoriales jouant un rôle certain dans l'esthétique même du genre superhéroïque. On dessinera ainsi une cartographie

²⁹ Le *trade paperback* désigne un « volume broché reprenant des bandes précédemment parues en *comic books* ou dans la presse quotidienne [...]. » (GABILLIET, Jean-Paul, *Des comics et des hommes*, Nantes, éditions du temps, 2005, p.434)

des différents secteurs éditoriaux, compartimentés en production « *mainstream* » assurée par les deux principales maisons d'édition (ou « *majors* »), DC et Marvel Comics, et publications d'entreprises indépendantes telles que Image Comics, Dark Horse ou, plus récemment, Dynamite. On verra alors comment le *comic* de super-héros, par la prégnance de ces multiples univers fictionnels, s'est fermé à un large public pour reposer en grande partie sur le fan. À ce stade, on abordera la façon dont la dynamique sérielle du genre superhéroïque s'incarne en diverses formes de récit afin d'atteindre un plus large lectorat. Cette étude convoquera alors la nécessité d'un catalogue définitoire de termes génériques utilisés pour désigner certains types de récit, tels le « *run* » ou le « *story arc* ».

On s'intéressera de fait aux problématiques liées à ce fonctionnement particulier, notamment à travers le double objectif de l'industrie de capter un nouveau lectorat tout en confortant celui déjà acquis. La question de la relance éditoriale, par voie de dérivation d'un même personnage sur différentes narrations, occupera le centre de ces interrogations. Les stratégies liées à ce que l'on peut appeler dans un premier temps « réécriture » permettront en effet de faire voir dans quelle dynamique s'inscrit le *metacomix* et comment, dans un même geste, les conditions paratextuelles de sa publication font qu'il s'en démarque.

Les débuts du *comic book* et de son industrie

Si le genre superhéroïque est encore peu étudié sous un angle esthétique, le support dans lequel il se développe, le *comic book*, est l'objet d'un certain nombre d'essais socioculturels et historiques dont, parmi d'autres, *Des comics et des hommes* de Gabilliet et *Comic Book Nation* de Bradford Wright. C'est la raison pour laquelle on ne reviendra que brièvement sur la naissance de l'industrie du *comic book*, celle-ci ayant déjà été abordée de manière approfondie dans ces deux essais.

1) De la réédition à la création : la naissance du *comic book* :

Le support du *comic book* est né au début du vingtième siècle d'un rapport étroit entre la littérature populaire et la presse. Il puise essentiellement son inspiration dans les magazines que l'on appelle « *pulp* » et qui désigne, selon Jean-Paul Gabilliet, « les revues de littérature populaire se présentant sous la forme de fascicules agrafés diffusés aux États-Unis des années 1880 au milieu des années 1950.³⁰ » À l'inverse du *comic book*, ils constituent pour la plupart des récits d'aventures peu illustrés.

L'objet-*comic book* est apparu dans les années vingt sous la forme de recueil de bandes dessinées prépubliées à l'origine dans les quotidiens. Gabilliet explique l'émergence de ce support suivant trois étapes :

[...] L'apparition du *comic book* se fit en trois étapes : tout d'abord, les fascicules reprenant des bandes déjà parues dans la presse furent gratuits, sous forme de cadeaux publicitaires obtenus en échange de coupons découpés sur des emballages, puis ils devinrent payants et en dernier lieu seulement commencèrent à proposer des contenus inédits.³¹

³⁰ GABILLIET (2005 : 434)

³¹ GABILLIET (2005 : 34)

Ainsi, peu à peu, des histoires inédites alternent avec les réimpressions, jusqu'à ce qu'en 1935 paraisse la revue intitulée *New Comics* qui répond, pour la première fois dans l'histoire de ce support, aux critères de définition du *comic book*, c'est-à-dire, selon Gabilliet, « un magazine de format réduit vendu en kiosque pour un prix modique et proposant des bandes dessinées inédites³² ». De fait, dès sa naissance, ce support fut soumis à un rapport particulier entre la création et la diffusion, appelant une dissociation nominative entre les planches publiées dans les journaux et le *comic book*, revue autonome. À l'instar du *pulp*, ce dernier propose des productions inédites sous forme de fascicule, vendues pour la plupart à un rythme mensuel.

Le *comic book* trouve sa véritable autonomie en 1938, lors de la publication du premier numéro de la série intitulée *Action Comics*. C'est en effet dans ce récit qu'apparaît le premier « super-héros », figure typique désormais indissociable du support : Superman. Avec l'entrée en guerre des États-Unis en 1941, le type du super-héros et son sous-texte patriotique vont engendrer la diffusion d'une série de nouveaux titres. Devant le succès rencontré par Superman, plusieurs nouveaux personnages répondant aux mêmes critères ont été créés, tels Batman, Sub-Mariner ou Captain America. La périodicité du *comic book* et la récurrence des personnages principaux ont permis l'instauration d'une dynamique sérielle qui s'est maintenue jusqu'à aujourd'hui.

La double nature du *comic book*, support de narration et périodique soumis au rythme de la presse, permet de souligner son double objectif, à la fois commercial et narratif, créant peu à peu une continuité sérielle liée à la périodicité mensuelle du médium. L'édition du *comic book* accorde une grande importance au lectorat puisque le périodique s'installe, par nature, dans une dynamique de fidélisation du public, facteur d'influence sur son contenu narratif. Ainsi, jusque dans les années soixante-dix, ces revues sont vendues dans des endroits accessibles, comme les supermarchés, et trouvent ensuite leur point de vente dans les *comic shops*. En cela, l'édition du *comic book* présente des modalités proches de certaines littératures de consommation, tels le *pulp* ou le roman populaire. En effet, il est vendu pour une somme modique et présente des couvertures accrocheuses, mettant l'accent sur l'importance de la

³² GABILLIET (2005 : 34)

dominante visuelle comme stratégie de vente, à l'instar des récits paralittéraires décrits par Couégnas :

Ce sont [...] des livres que, d'abord, on regarde : [...] ils affichent leur caractère populaire, bon marché – le prix est toujours, très visiblement, inscrit dans une pastille circulaire-, mais ils se veulent tout autant, et malgré tout, immédiatement séduisants, voire racoleurs, avec leurs couvertures illustrés polychromes, leurs titres de série et de volume.³³

À cette « identité paratextuelle³⁴ » similaire s'ajoute une dynamique sérielle qui conforte le lecteur dans la garantie du retour des mêmes personnages. Comme le récit populaire, le *comic book* a pour objectif de parfaire un équilibre entre familiarité et nouveauté : « À l'horizon de lectures nouvelles se profile le *déjà-lu*. Le texte procurera alors un sentiment de familiarité, mais ne produira pas d'effet de citation³⁵ ».

2) Vers la prédominance du genre superhéroïque

La création de Superman en 1938 rend compte de l'existence d'un public spécifique à conquérir : celui de l'enfant. La particularité de ce lectorat réside en effet dans le fait que, comme le démontre Jean-Paul Gabilliet, pour la première fois, l'enfant achète de lui-même ces revues :

Les *comic books* s'imposèrent au sein de l'offre culturelle de masse de la seconde moitié des années 1930 tant en raison de la prédominance des bandes dessinées dans leurs contenus pour un prix modique que de leur capacité à susciter une dépense d'argent indépendante de la médiation des adultes chez le public enfantin.³⁶

³³ COUÉGNAS, Daniel, *Introduction à la paralittérature*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 1992, p.31

³⁴ Cette expression est le titre du premier chapitre d'*Introduction à la paralittérature*.

³⁵ COUÉGNAS (1992 : 92)

³⁶ GABILLIET (2005 : 262)

Ainsi explique-t-il que « les *comic books* matérialisèrent la différence entre lire une revue choisie par un tiers et lire une revue achetée par soi-même.³⁷ » Cette spécificité met en évidence la primauté de ce lectorat dans l'édition du *comic book* et la façon dont l'évolution du genre superhéroïque va être guidée par ce rapport particulier. La périodicité du *comic book* met donc d'une part l'accent sur la nécessité d'une dynamique sérielle et, d'autre part, sur la particularité de ce public à conquérir. En ce sens, la spécificité du lectorat enfantin qui achète le *comic book* de lui-même va permettre d'expliquer l'hégémonie du genre superhéroïque dans ce support.

Après la seconde Guerre Mondiale, alors que l'essor de la télévision fait de ce médium un concurrent de plus en plus important, le *comic book* devient l'objet d'attaques de plus en plus répétées : populaire auprès des plus jeunes, il est perçu comme l'un des facteurs d'une potentielle délinquance juvénile. En effet, jusque dans les années cinquante, la production ne se limite pas seulement au genre superhéroïque qui représente alors une part minoritaire du marché. À cette époque, les maisons d'édition de *comic books* publient aussi bien des créations « tout public » comme les « *funny animals*³⁸ » qui mettent en scène des personnages animaux que des séries plus ambiguës comme les *crime comics* ou *horror comics* dont les censeurs dénoncent la représentation de la violence. Les *crime comics* connaissent leur apogée à la fin des années quarante. Se destinant davantage à un public adulte, ils constituent le support d'histoires policières, allant dans certains cas jusqu'à relater le déroulement de véritables crimes (par exemple, Lev Gleason avec *Crime Does Not Pay*). Leur notoriété est alimentée, entre autres, par « une campagne journalistique qui, à partir de 1947, stigmatisa la renaissance de la criminalité organisée après la Guerre (dans les faits, la criminalité organisée n'avait jamais connu de baisse de régime).³⁹ » Les *horror comics* constituent des recueils de bandes dessinées d'horreur. Leur représentant le plus connu est la firme baptisée « EC Comics » qui connaît un succès considérable au début des années cinquante, à tel point que les spécialistes du *comic book* présentent la

³⁷ GABILLIET (2005 : 262)

³⁸ Selon Gabilliet, ces derniers dominèrent même la production dans le début des années quarante : « Le genre le plus répandu durant la période 1940-1945 fut sans conteste les *funny animals*, ainsi nommés en raison de la distribution animalière de leurs bandes. L'apparent lien de parenté entre dessin animé et bande dessinée [...] et la popularité des premiers fascicules reprenant le matériel Walt Disney en sont à l'origine. » (GABILLIET (2005 : 49))

³⁹ GABILLIET (2005: 65)

période de 1950 à 1954 comme « l'âge d'EC »⁴⁰. La production de cette maison d'édition reposait alors essentiellement sur la bande dessinée policière, d'horreur, et de science-fiction. La série *Tales from the Crypt* est l'un de ses titres les plus connus.

Ces deux genres sont, entre autres, les cibles des détracteurs du *comic book* qui y voient, à travers la représentation de la violence, une influence sur la conduite des jeunes. Dans ce contexte, la publication en 1953 par EC Comics d'une revue mettant en scène le personnage du Père Noël divorcé peut servir d'illustration à ce phénomène, l'épisode ayant fait l'objet d'un scandale dans l'Etat du Massachusetts. La parution de titres destinés à un public adulte mais populaires auprès des jeunes amène la Commission des lois du Sénat à organiser en 1954 des audiences centrées sur le *comic book* et son contenu à la morale prétendument douteuse. Les principaux détracteurs du médium sont les groupes religieux, les éducateurs, les parents, ceux que Gabilliet appelle « les personnes ou groupes investis d'une autorité morale.⁴¹ »

Cette image négative du *comic book* entraîne la création en 1954 par les éditeurs de la *Comics Magazine Association of America* (ou CMAA) dont les représentants sont, parmi d'autres, Jack Liebowitz et Martin Goodman, respectivement fondateurs de DC Comics et de Marvel Comics⁴². L'association édicte un code d'autorégulation, le *Comics Code Authority*, qui vise à prohiber, entre autres, la représentation de scènes de violence, d'horreur et d'érotisme, comme le montrent les articles suivants : « Aucune bande dessinée ne doit présenter de manière explicite les détails et les méthodes d'un crime » et « Aucun magazine illustré n'utilisera le mot horreur ou terreur dans son titre »⁴³.

Des planches de bande dessinée sont alors retouchées et certains dialogues supprimés, en fonction des directives des membres de l'association auxquels sont soumises les pages avant publication. À partir de 1955, les revues publiées par les membres de la CMAA doivent porter en couverture un cachet signalant que leur contenu a été autorisé à la vente (Ill.1). À l'image d'EC Comics, disparue en 1955, ce

⁴⁰ GABILLIET (2005 : 68)

⁴¹ GABILLIET (2005 : 298)

⁴² On s'intéressera de manière plus approfondie aux conséquences de la CMAA dans le chapitre 3, notamment à travers la façon dont est envisagé le *Comics Code* dans le *metacomix*.

⁴³ Voir annexe

comité provoque l'extinction de plusieurs maisons d'édition, assurant la progressive hégémonie des deux futures *majors*, DC Comics et Marvel Comics, ainsi que l'explique Gabilliet :

On ne peut lui reconnaître [au *Comics Code*] que deux conséquences objectives : premièrement, l'annihilation temporaire des illustrés d'horreur [...] et celle définitive des *crime comics* ; deuxièmement, l'installation en position de suprématie des maisons qui allaient dominer le marché grand public pendant les années 60 (Archie, Charlton, DC, Dell/Western, Harvey, Marvel).⁴⁴

C'est dans ce contexte que progressivement, le genre superhéroïque, par son renouvellement, va s'imposer dans la production. Initié par DC Comics, avec, entre autres, une version modernisée du héros Flash dans *Showcase* en 1956, le retour de la figure du justicier est marqué, dès le début des années soixante, par l'apparition de nouveaux super-héros tels que Spider-man, les Fantastic Four ou Hulk. Comme l'explique Gabilliet, ce renouveau s'établit en fonction des prérogatives liées à l'impact du *Comics Code* :

Le recul [économique] amorcé en 1955 sous l'impulsion du *Comics Code* se trouva confirmé sept ans plus tard : l'avènement des super-héros du *Silver Age* n'était pas un retour de la bande dessinée américaine sur sa propre histoire, mais la conséquence d'une nouvelle sensibilité dans la culture de masse. Marvel, et DC dans une moindre mesure, créèrent un genre nouveau qui tirait son esprit de toutes les sources du discours ambiant – discours sur les jeunes, la classe moyenne, la puissance nucléaire, la conquête spatiale, entre autres – son souffle épique des superproductions américaine [...] et sa matière d'un imaginaire scientifique que ne s'était pas encore approprié la télévision.⁴⁵

Le type du super-héros est alors le plus à même de ne pas enfreindre les critères de la CMAA. En effet, ce renouvellement du genre présente des personnages issus d'une classe moyenne stéréotypée, constituant, toujours selon Gabilliet, « un modèle

⁴⁴ GABILLIET (2005 : 79)

⁴⁵ GABILLIET (2005 : 87)

d'individu conforme à la norme et s'employant à en préserver l'équilibre.⁴⁶ ». Cette codification très spécifique corrobore de plus la thématique du justicier aux pouvoirs surnaturels, ainsi que l'explique Anne Besson dans son ouvrage intitulé *D'Asimov à Tolkien* : « [La] quasi-invincibilité [des super-héros] garantit leur retour inchangé, que des ennemis obstinés vont pourtant toujours chercher à empêcher.⁴⁷ » De surcroît, ce renouvellement, en tant qu'il succède à la disparition de *crime comics* et d'*horror comics*, va provoquer une forme d'indissociabilité du genre superhéroïque et du *comic book*, dont le marché sera désormais essentiellement dominé par DC Comics et Marvel Comics. Cependant, celle-ci reste toute relative, née essentiellement de cette politique d'autorégulation. C'est pourquoi elle est à considérer avec distance, désignant là surtout la prédominance d'un genre narratif par rapport à d'autres dans la production.

3) Pour une périodisation du genre superhéroïque

Les deux maisons d'édition DC et Marvel, par leur progressive hégémonie, ont dessiné les modalités du genre superhéroïque dont l'évolution permet de délimiter différentes ères. Il a été créé de manière rétrospective une périodisation qui est reprise non seulement par les spécialistes, mais également par les revues de vulgarisation⁴⁸. Le « *Golden Age* » désigne le plus communément « la période qui va de l'apparition de Superman en 1938 à la disparition des super-héros All-American du catalogue DC en 1949.⁴⁹ » Bradford Wright mentionne également cette période comme la résurgence d'une forme de nostalgie pour l'époque précédant la Guerre Froide :

World War II was good for the comic book business. It marked a rare convergence of interests between publishers, creators, readers, and government policy. Comic book fans and collectors refer

⁴⁶ GABILLIET (2005 : 84)

⁴⁷ BESSON, Anne, *D'Asimov à Tolkien : cycles et séries dans la littérature de genre*, Paris, CNRS éditions, 2004, p.52.

⁴⁸ Voir notamment la revue américaine *Wizard* et, en France, *Comic Box*.

⁴⁹ GABILLIET (2005 : 432-433)

to this era as the “Golden Age of Comics”, with a fondness that approximates the general popular nostalgia for those “simpler” times before the Cold War made everything more complicated.⁵⁰

L’expression « *Silver Age* » désigne « la période qui s’étend de l’apparition du nouveau Flash dans *Showcase 4* [...] à la fin des années soixante.⁵¹ » Cette appellation met l’accent sur l’évolution du super-héros au début de la seconde moitié du vingtième siècle : dans les années soixante, les auteurs Stan Lee et Jack Kirby ont en effet créé pour Marvel Comics une dizaine de nouveaux personnages de ce type tout en leur ajoutant des caractéristiques humaines. À la quasi-perfection de personnages tels que Superman vont s’ajouter la timidité d’un Spider-Man ou la cécité d’un Daredevil. Le *Silver Age* renvoie ainsi au renouveau apporté par Marvel Comics lors des années soixante, grâce à la profusion de super-héros inventés par ces auteurs et dont les histoires sont plus en prise avec des problématiques adolescentes. Bradford Wright choisit, quant à lui, d’appeler cette période « The Marvel Age of Comics⁵² », lecture retrospective réalisée en fonction de l’hégémonie actuelle de l’entreprise : « Marvel’s introduction of ambiguity into the vocabulary of the comic book superhero fused the disorientation of adolescence and the anxieties of Cold War culture into a compelling narrative formula.⁵³ »

Ces différentes périodes mettent en évidence les principales étapes de l’évolution du genre superhéroïque, de sa création à son « humanisation ». Parallèlement au développement du *comic book* dit « *underground* », le super-héros se retrouve de plus en plus confronté à une forme de maturité, à travers la représentation de problèmes sociopolitiques et d’un esprit contestataire, suivant l’essor d’un lectorat étudiant

⁵⁰ WRIGHT, Bradford, *Comic Book Nation : the Transformation of Youth Culture in America*, Baltimore, Londres, The John Hopkins University Press, 2001, p.54 (Traduction : « La seconde guerre mondiale fut bénéfique pour l’économie du *comic book*. Ce fut l’un des rares moments où les intérêts des éditeurs, des créateurs, des lecteurs et de la politique du gouvernement convergeaient. Fans et collectionneurs appellent cette époque « l’âge d’or des *comics* », avec une tendresse proche de la nostalgie populaire ambiante pour ces temps plus « simples » avant que la Guerre Froide ne rendent les choses plus difficiles.)

⁵¹ GABILLIET (2005 : 434)

⁵² WRIGHT (2001 : 215)

⁵³ WRIGHT (2001 : 215) (Traduction : « L’ambiguïté introduite par Marvel dans le vocabulaire du *comic book* de super-héros mêlait la désorientation de l’adolescence aux anxiétés de la culture de la Guerre Froide dans une recette narrative attractive. »)

émergé dès les années soixante. Plusieurs de ces personnages vont par exemple remettre en question leur statut de super-héros. En témoigne la période durant laquelle Denny O'Neil scénarisa les aventures de Green Lantern et de Green Arrow (de 1970 à 1972) et où les deux protagonistes firent leur autocritique⁵⁴.

La succession de ces âges met également en évidence une remise en question périodique du genre superhéroïque dont les critères de définition sont sans cesse renouvelés. Avec l'esprit contestataire des années soixante et soixante-dix naît finalement le modèle d'un super-héros stéréotypé, incarné par des valeurs patriotiques et consensuelles, qu'il s'agit de critiquer. C'est à partir de cette période que les auteurs prennent conscience du potentiel métafictionnel du *comic book*, notamment dans le traitement idéologique de la figure du justicier. Cependant, ce procédé sera véritablement systématisé sous des formes réflexives au milieu des années quatre-vingt avec la parution d'œuvres telles que *Watchmen* ou *The Dark Knight Returns*. Il trouve son aboutissement dans la production contemporaine, comme en témoigne le corpus qui se rattache au *metacomic*.

L'appellation de ces différentes périodes est problématique dans la mesure où elle ne renvoie pas à des critères esthétiques : ainsi, l'âge d'or (« *Golden Age* » en français) n'est pas propre au *comic book* et peut s'attribuer à toutes formes expressives. Pourtant, chacune de ces ères reflète une période précise de l'Histoire des États-Unis et véhicule non seulement une (ou des) portée(s) idéologique(s), mais également des formes narratives spécifiques. Comme on le verra par la suite, ces différentes appellations ont toutes leur importance dans l'étude qui nous concerne, notamment dans la manière dont certains dispositifs de ces périodes sont réutilisés au sein de la bande dessinée contemporaine. C'est pourquoi on conservera cette périodicité, en tant qu'elle est garante d'une succession de différentes pratiques esthétiques au sein du genre superhéroïque qui seront définies au fil de cette étude.

⁵⁴ On examinera au chapitre 3 cette progressive émergence d'une tonalité critique au sein du genre superhéroïque comme facteur favorisant l'émergence du *metacomic*.

Une industrie marquée par le rapport entre édition et création

1) La fonction démiurgique de l'éditeur

La fondation de la CMAA par, entre autres, les éditeurs de DC et Marvel Comics, Jack Liebowitz et Martin Goodman, leur permit non seulement d'assurer une position dominante dans le marché du *comic book* mais également, à travers les différents codes qu'ils ont eux-mêmes édictés, d'avoir un certain contrôle sur leurs publications. Cette position démiurgique est d'autant plus manifeste que les deux entreprises sont propriétaires de la plupart des super-héros dont elles publient les séries, les créateurs de ces personnages leur ayant abandonné leurs droits. On peut prendre pour exemple Bob Kane, l'un des créateurs du super-héros Batman, qui vendit « les droits de Batman à DC tout en conservant un intéressement sur les profits engendrés par le personnage.⁵⁵ » De même, les inventeurs de Superman, Siegel et Shuster, intentèrent en 1947 un procès qu'ils perdirent à DC Comics pour récupérer leurs droits sur le personnage. La justice estima que « Superman appartenait sans conteste à la maison d'édition.⁵⁶ » Chez Marvel Comics, la plupart des personnages ont été inventés dans les années soixante par Stan Lee, devenu par la suite *editor* de la firme. De fait, ces super-héros appartiennent eux aussi à la maison d'édition. Une telle situation fait qu'aujourd'hui, les artistes travaillant pour ces maisons d'édition répondent généralement à des commandes dans le contexte du « *work-for-hire* » : le créateur loue alors ses services pour produire une œuvre dont il n'est pas propriétaire.

Cette position particulière est sous-tendue dans l'organisation hiérarchique des deux maisons d'édition qui répond au modèle anglo-saxon où sont distingués « *editor* » et « *publisher* », chacun ayant une fonction différente. Dans son ouvrage intitulé *Réinventer la bande dessinée*, Scott McCloud décrit l'entreprise éditoriale comme une structure se composant de trois groupes principaux : les créateurs (scénariste, dessinateur, encreur, coloriste et lettré), le chef d'édition et les responsables éditoriaux, et enfin l'éditeur. Les chefs d'édition et les responsables éditoriaux peuvent

⁵⁵ GABILLIET (2005 : 220)

⁵⁶ GABILLIET (2005 : 170)

être considérés comme des *editors*, ainsi que le sous-tend la définition apportée par Gabilliet : « *Editor* : responsable éditorial supervisant le travail des créateurs.⁵⁷ » Dans le cas de DC et Marvel Comics, propriétaires des personnages de leur catalogue, l'éditeur (ou *publisher*) se doit d'englober le projet éditorial dans une perspective économique tandis que l'*editor* intervient au niveau même du contenu des *comic books*. Son influence sera donc plus grande que dans le contexte d'une œuvre dont l'auteur détient les droits. La structure que McCloud met en image dans *Réinventer la bande dessinée* souligne l'optique du « morcellement du processus créatif en diverses parties » qui gouverne les deux entreprises (III.2). Cette présentation de l'organisation d'une maison d'édition souligne la fonction démiurgique de l'éditeur sur la création, ceci à travers la position supérieure qu'incarnent *editors* et *publisher*. C'est ainsi l'éditeur en chef, responsable des *editors*, qui décide du lancement d'une série et qui choisit quels artistes vont travailler dessus.

L'*editor* peut également assurer un travail de relecture et de correction des *comic books* dont il a la charge. Dans *Des comics et des hommes*, Gabilliet reproduit par exemple les retouches de Julius Schwarz sur le scénario de la série *Justice League of America* écrit en 1963 par Gardner Fox et intitulé « Crisis on Earth-One ! » (III.3). Comme on peut le voir, les corrections (en caractères romains) concernent principalement la présidence de l'assemblée qui, dans la version de Gardner, est assurée par Wonder Woman et, dans celle de Julius Schwartz, par Batman.

L'*editor* dirige également la relance de certains héros, à l'image de Julius Schwartz qui a supervisé le renouvellement des personnages du catalogue de DC Comics lors du *Silver Age*. En témoigne le cas de Batman, en 1964, pour lequel Schwartz a employé quatre scénaristes, chacun spécialiste dans un domaine, afin d'ajouter une tonalité policière à la série⁵⁸. Au même titre, c'est Stan Lee, alors *editor* de Marvel Comics, qui relancera en 1963 le personnage de Captain America en l'intégrant à l'équipe des Avengers de la série éponyme. De même, c'est Joe Quesada, lorsqu'il fut promu

⁵⁷ GABILLIET (2005 : 432)

⁵⁸ Broome était spécialiste dans l'analyse des personnages, tandis que Herron privilégiait l'intrigue. Garden Fox était chargé de créer des mystères insolubles de manière à faire de Batman le détective le plus réputé. Bill Finger, enfin, co-créateur du personnage, était familier de son univers. Sur la genèse de ce renouvellement, voir la préface de l'anthologie *Batman 1964* chez Panini Comics, collection « Archives DC ».

responsable éditorial chez Marvel Comics, qui eut l'initiative de créer le label « Ultimate », assurant ainsi une fonction précise dans le processus créatif des séries qui lui sont associées. Aujourd'hui, l'*editor* est symbolique d'une organisation collégiale de la création : il préside une réunion composée d'artistes où sont décidées les grandes lignes narratives des séries sur un certain nombre de mois, voire années.

Ces différents facteurs soulignent la position démiurgique du milieu éditorial dans le marché du *comic book* et permettent de témoigner du rapport étroit qui existe entre édition et création dans ce domaine. Au cours de l'histoire de l'industrie du *comic book*, cette position particulière a provoqué de nombreux antagonismes entre éditeurs et auteurs, amenant, dans les années soixante-dix, à une reconfiguration du secteur éditorial⁵⁹. En effet, le marché est désormais divisé en deux types d'édition : entreprises « mainstream » (DC et Marvel Comics) et firmes indépendantes où les artistes restent propriétaires de leurs créations et jouissent d'une plus grande liberté.

2) Cartographie du secteur éditorial

a) Les majors de la production

Actuellement, DC et Marvel sont les deux principales maisons d'édition de *comic book*. L'industrie comprend un certain nombre de créateurs (scénaristes, dessinateurs, encres, coloristes et lettrés) qui gravitent entre ces deux sociétés. Ces derniers sont parfois liés à l'une d'entre elles par des contrats d'exclusivité ou, au contraire, assurent une position d'artiste *free-lance*. La plupart d'entre eux ont en général officié au sein de ces deux entreprises.

DC (« Detective Comics ») est née en 1937 lorsque l'imprimeur des titres de National Allied Publications racheta ceux-ci à leur propriétaire. Cette maison d'édition publie en 1938 la revue *Action Comics* qui met en scène le personnage de Superman et est donc à l'origine du genre superhéroïque. Devant le succès rencontré par cette série, elle publie de nouvelles créations qui répondent aux mêmes critères de définition, telles

⁵⁹ On reviendra sur ce sujet au cours du chapitre 3.

que Batman en 1939 et Wonder Woman en 1940. Au fil des décennies, elle assure sa suprématie en rachetant les droits de personnages issus d'autres maisons d'édition telles que Quality en 1956 ou Charlton dans les années soixante-dix. La maison d'édition a également travaillé à une plus grande visibilité du genre superhéroïque, notamment grâce à des dérivés de ses titres sous forme de séries télévisées. Ainsi du feuilleton *Batman* qui, diffusé à partir de 1966 par ABC, connut un véritable succès et de *Wonder Woman* dont les aventures furent retransmises sur cette même chaîne dans les années soixante-dix. Depuis 1968, DC Comics est, en outre, une composante de Time Warner qui produit les principales représentations cinématographiques de super-héros telles que les *Batman* de Tim Burton ou, plus récemment, *Batman Begins* et *The Dark Knight* de Christopher Nolan. Cette fusion assure une plus grande visibilité médiatique du genre et permet à des personnages comme Superman, Batman ou Wonder Woman d'obtenir un statut d'icône populaire dans la culture américaine.

L'ancêtre de Marvel, Timely Comics, est né en 1939 sous la présidence de Martin Goodman. Suivant le modèle de DC Comics, cette maison d'édition publie, entre autres, des illustrés relatifs aux super-héros avec des personnages tels que Captain America, Sub-Mariner ou The Human Torch. En 1961, Stan Lee, directeur éditorial de la firme, crée, avec les dessinateurs Jack Kirby et Steve Ditko, une dizaine de nouveaux personnages tels que Spider-man, les Fantastic Four ou les X-Men. C'est donc principalement Marvel Comics qui, comme on l'a vu, assure le renouvellement du genre superhéroïque de l'après-guerre, à l'époque du *Silver Age*, dominant DC Comics dans le marché du *comic book* jusque dans les années quatre-vingt. Après quelques adaptations, telles que *X-Men* de Bryan Singer ou la trilogie *Spider-Man* de Sam Raimi produite par la Columbia, l'entreprise a débuté une politique d'autoproduction. La création de la filiale « Marvel Studios » a en effet permis la réalisation d'*Iron Man* de Jon Favreau qui a rencontré un certain succès. Enfin, depuis août 2009, l'entreprise Marvel Entertainment fait partie intégrante de la société Walt Disney Company.

Ce rapide aperçu du parcours de ces deux maisons d'édition⁶⁰ permet de rendre compte de l'ampleur qu'a prise le genre superhéroïque, se développant non seulement au sein du support de la bande dessinée mais également dans des adaptations cinématographiques, télévisuelles et ludiques (figurines, jeux vidéo...). Le nom de la société « Marvel Entertainment » souligne ce processus, l'édition relevant d'une entreprise plus globale de loisirs. La publicité présente dans les *comic books* reflète la façon dont ces maisons éditoriales ont progressivement mué en industrie de ce type, puisqu'elle fait généralement la promotion d'aventures de super-héros adaptées au cinéma, DVD ou jeu vidéo. En cela, l'emprunt aux autres industries du divertissement du terme générique « *major* » pour désigner l'hégémonie de ces deux maisons d'édition se justifie. *Majors* de la production du genre superhéroïque dans le sens où elles ont favorisé son embrasement médiatique, DC et Marvel Comics publient des revues ayant toutes une visibilité égale et visent un même lectorat. Leurs productions sont ainsi les plus vendues. Étant toutes deux en concurrence, leurs politiques éditoriales sont similaires et se répondent les unes aux autres, comme le montre la création en 2005 du label « All Star » chez DC Comics, liée directement à la popularité du label « Ultimate » de Marvel Comics⁶¹.

L'utilisation du terme « *major* » rend également compte du parallèle qui peut être fait entre l'industrie du *comic book* et celle, entre autres, du cinéma hollywoodien. Les producteurs américains peuvent se diviser en trois catégories : les *majors*, leurs filiales et les producteurs indépendants. Or, le secteur éditorial du *comic book* présente cette même configuration. En effet, DC et Marvel Comics, outre la publication de leurs séries régulières, possèdent toutes deux des labels indépendants de leurs principaux titres. Certains de ces labels ont été créés en réponse à l'émergence d'une production indépendante. Par exemple, le label Vertigo de DC Comics garantit plus de liberté aux auteurs qui y publient leurs séries. Créée en 1993, cette filiale vise à faire paraître des *comic books* fantastiques dont le contenu se destine davantage à public adulte. Elle est

⁶⁰ L'histoire officielle de ces deux maisons d'édition a été retracée par Les Daniels dans *Marvel : Five Fabulous Decades of the World's Greatest Comics* (Abrams, 1991) et *DC Comics : A Celebration of the World's Favorite Comic Book Heroes* (Watson-Guptill, 2003). Chacun de ces deux ouvrages est très complet. Cependant, étant des œuvres de commande, ils manquent d'objectivité concernant certaines positions discutables des éditeurs.

⁶¹ On reviendra sur la genèse de ces deux labels au chapitre 2, dans la partie intitulée « Le geste éditorial de la réécriture ».

surtout représentée par des auteurs britanniques, tels Neil Gaiman avec *Sandman* ou Garth Ennis avec *Preacher*. De même, Marvel Comics a créé le label « MAX », servant à la publication d'histoires de super-héros avec un contenu plus violent : Garth Ennis et Steve Dillon, notamment, y collaborent depuis 2004 pour leur reprise de la série *Punisher*. Certains labels ont d'autres vocations : les lignes « Ultimate » et « All Star », respectivement chez Marvel et DC Comics, présentent l'objectif de réécrire les origines des personnages les plus iconiques, tels Batman, Superman ou Spider-Man, afin de capter un public contemporain avec des contenus accessibles⁶². Les *majors* se constituent donc de différentes lignes de parution qui témoignent de la diversité de leur production et reflètent les problématiques auxquelles elles ont été confrontées : antagonismes avec les artistes, conquête d'un lectorat adulte...

b) Les maisons d'édition indépendantes

Les maisons d'édition indépendantes ont émergé à partir des années soixante, grâce à l'essor de la bande dessinée *underground*. Celle-ci repose avant tout sur un esprit de contestation idéologique et prône la liberté de l'artiste, à l'inverse des politiques des *majors*. Cette pensée contestataire s'explique notamment par le contexte historique de la Guerre Froide, ainsi que le démontre Gabilliet lorsqu'il aborde la genèse de ce mouvement :

Les *comic books* dits « underground » constituèrent une émanation directe de la presse indépendante apparue dans le sillage de la contre-culture, c'est-à-dire de la rébellion idéologique, sociale et culturelle de ceux des *baby boomers* qui, après avoir grandi dans le climat oppressant de la guerre froide et de la peur/fascination de la bombe atomique, s'étaient reconnus dans des expressions aussi diverses que les *comics* irrévérencieux de H. Kurtzman, la musique chaotico-comique de Spike Jones....⁶³

⁶² Certaines séries de ces labels appartenant au corpus du *metacomic*, elles seront étudiées de manière approfondie, notamment au chapitre 2 dans la partie intitulée « Le geste éditorial de la réécriture ».

⁶³ GABILLIET (2005 : 96)

Les artistes du mouvement *underground* se veulent provocateurs et irrévérencieux, offrant un contenu débarrassé de toute morale imposée par l'ensemble de l'industrie. De ce renouveau créatif est né le « *comix* », dérivé du *comic book* et vendu à l'origine à compte d'auteur. Le support corroborait alors la démarche contre-culturelle du mouvement *underground* jusque dans sa factualité même, puisqu'il se composait de papier de mauvaise qualité. L'exemple le plus probant du succès rencontré par ce type de fascicule est la parution du premier numéro de la revue *Zap Comix*, vendu dans la rue par son propre créateur, Robert Crumb. Après d'autres parutions similaires, le *comix*, publié tout d'abord à compte d'auteur, devint progressivement organisé par le circuit de maisons d'édition indépendantes. Cet attachement à une telle bande dessinée a montré que la notoriété d'une revue était liée aux capacités du créateur lui-même et explique la mise en avant de l'artiste dans ces entreprises, par opposition aux deux *majors* qui s'appuient davantage sur la valorisation des personnages de leur catalogue pour stimuler les ventes⁶⁴. On peut considérer le *comix* comme l'ancêtre du *graphic novel* dit « d'auteur » dont Art Spiegelman et Chris Ware sont, entre autres, les principaux représentants.

Dans le cadre du genre superhéroïque et, plus généralement, de la production *mainstream*, le mouvement *underground* a permis, dans les années soixante-dix, l'essor d'une production dite « *ground level* » qui visait à concilier un esprit provocateur avec une production grand public : « The term *ground level* was first applied by *Star*Reach* publisher Mike Friedrich in 1974 « to denote overground genres being explored with an underground sensibility. » (Sabin, *Adult* 270)⁶⁵ » Si le phénomène fut de courte durée, il repose sur une interaction alors inédite et que l'on retrouve aujourd'hui avec des éditeurs tels qu'Image, Dark Horse, ou l'ancien studio

⁶⁴ Cet antagonisme reflète un certain militantisme qui fera l'objet d'une étude au chapitre 3, notamment en ce qui concerne la portée idéologique du *metacomix*.

⁶⁵ DUNCAN Randy, SMITH Matthew J., *The Power of Comics : History, Form & Culture*, New York, The Continuum International Publishing Group Inc., 2009, p.64 (Traduction : « L'expression *ground level* fut employée pour la première fois en 1974 par l'éditeur de *Star*Reach* Mike Friedrich « pour décrire la manière dont les genres *mainstream* étaient explorés avec une sensibilité *underground*. »)

Wildstorm : « Ground-level comics that told stories in these genres attracted both fans of superhero comics and readers of underground comix.⁶⁶ »

Le studio Wildstorm, qui a publié un certain nombre des œuvres du corpus, a été à l'origine une entreprise indépendante créée par le dessinateur Jim Lee, en 1993. Aujourd'hui filiale de DC Comics, elle présente encore une autonomie par rapport aux publications de la *major*, dans la mesure où ses titres (comme la série *Planetary* de Warren Ellis et John Cassaday ou *Ex Machina* de Brian Vaughan et Tony Harris) constituent des réflexions plus matures sur le genre superhéroïque. Elle se compose également d'une sous-filiale, « ABC Comics », créée par Alan Moore en 1999 et dont les séries comme *Promethea* et *Tom Strong* relèvent du *metacomix*.

Le secteur éditorial de l'industrie du *comic book* présente donc de fortes analogies avec le cinéma hollywoodien, dans la mesure où elle se compose également de trois types de production. Le marché est de fait réparti en deux secteurs : la production « *mainstream* », représentée par DC et Marvel Comics et leurs labels, et l'édition indépendante. Cette configuration a, comme on va le voir, des conséquences sur la disposition narrative même du genre superhéroïque. En effet, la fonction démiurgique de l'édition sur la création est telle que chaque entreprise et chaque filiale présentent un univers fictionnel indépendant des autres.

⁶⁶ DUNCAN, SMITH (2009 : 64) (Traduction : « Les *comics ground-level* qui racontaient des histoires dans ces genres attiraient aussi bien les fans de *comics* de super-héros que les lecteurs de *comix underground*. »)

Conséquence de l'éditeur démiurge sur la fiction du genre superhéroïque

1) L'editor : entre édition et création

Pour expliquer le rapport étroit entre édition et création et ses conséquences sur la dimension narrative du *comic book*, il convient de revenir à nouveau sur le rôle de l'*editor*, symbolique de cette particularité. En effet, l'une des fonctions de celui-ci, en plus de retravailler la matière même du contenu d'un épisode, est de superviser la cohérence entre différents titres se rattachant aux mêmes personnages. On peut prendre pour exemple les *comic books* concernant les X-Men, équipe qui comprend une centaine de membres regroupés en différentes divisions et en différents titres comme *New X-Men*, *Uncanny X-Men*, *X-Force* ou encore, à une époque récente, *X-Treme X-Men*. Jason Liebig, l'un des *editors* de ces titres, met en évidence son rôle d'intermédiaire entre l'édition et la création lorsqu'il explique son rapport avec les scénaristes : « Chacun [des scénaristes] est dans son histoire alors que nous avons une vue plus large sur la totalité des titres que forme une ligne. [...] On lui demandera simplement d'effectuer des changements qui permettent aux lecteurs de mieux suivre l'histoire.⁶⁷ »

L'*editor* est apparu nécessaire à de nombreuses reprises comme lorsque, en 2001, le personnage du Fauve fut présent simultanément sous des formes différentes, dans les deux titres suivants, *New-X-Men* et *X-Treme X-men*. L'*editor* a alors eu pour rôle de supprimer le personnage de l'une des séries afin d'assurer la cohérence des différents titres, impliquant en cela une modification des scénarios. Sa fonction est donc de superviser les artistes afin de rattacher leurs histoires les unes aux autres. En ce sens, l'*editor* rend non seulement compte de la position démiurgique de l'édition sur la création mais également de l'existence d'un lien narratif entre différentes séries, et de

⁶⁷ Propos extraits de l'entretien avec Jason Liebig réalisé par Lise Benkemoun dans *Comic Box* n°10, Paris, TSC, 1999, avril, p.10

leur nature éminemment transfictionnelle⁶⁸. C'est dans cette perspective qu'il peut être considéré comme un intermédiaire entre édition et création. L'existence de ce lien est de plus confirmée par l'utilisation, récurrente dans la production des deux *majors*, du procédé du *crossover*.

2) Le *crossover* : un procédé narratif

Le *crossover* est un ensemble de *comic books* qui mettent en scène dans une même histoire des personnages issus de titres différents. Il peut prendre plusieurs formes : une intrigue peut commencer dans une série et se terminer dans une autre, ou alors elle peut être racontée au sein d'une série limitée, en dehors des titres réguliers. Le procédé en lui-même s'inscrit dans une dynamique initiée dès 1941, lors de la réunion de super-héros sous forme d'équipes comme la Justice Society of America dans la série *All Star Comics*. La revue intitulée *World's Finest Comics*, débutée la même année, souligne l'une de ses vertus économiques du *crossover* en présentant à partir de 1954 des aventures où se rencontrent Batman et Superman⁶⁹. En effet, le dispositif s'appuie en premier lieu sur la démarche publicitaire que représente l'alliance au sein d'un même récit de personnages populaires. Lorsqu'ils créent leurs personnages dans les années soixante, Stan Lee, Jack Kirby et le reste de l'équipe utilisent régulièrement ce procédé, introduisant par exemple un super-héros comme « guest star » dans une autre série pour en stimuler les ventes. On peut prendre comme exemple le onzième numéro de la série *Avengers*, datant de 1963, où l'intervention de Spider-Man est ainsi mise en

⁶⁸ Le terme « transfictionnel » est ici entendu dans son acception large, ainsi défini par St-Gelais : « On parlera de relations transfictionnelles lorsque deux œuvres ou plus (d'un seul auteur ou non), indépendantes en tant qu'œuvres, sont malgré tout liées à hauteur de fiction, soit par la reprise de personnages, soit par celle du cadre général où se déroulent les différents récits. » (ST-GELAIS, Richard, *L'empire du pseudo : modernités de la science-fiction*, Québec, Editions Nota Bene, coll. « Littératures », 1999, p.346). On verra au quatrième chapitre que le procédé renvoie cependant à une multiplicité d'usages n'ayant pas forcément les mêmes effets.

⁶⁹ *World's Finest Comics* n°71, New York, DC Comics, 1954, juillet/août. Auparavant, la revue constituait un recueil d'aventures séparées des héros de DC Comics qui n'étaient rassemblés que sur les couvertures. En 1954, le déclin du genre superhéroïque amena l'éditeur à réduire le nombre de pages du *comic book* (de 68 à 36 pages), ce qui en modifia la politique, les héros étant mis en scène non plus dans des récits séparés, mais dans une histoire commune, actualisant ainsi le processus du *crossover*.

évidence (III.4). Aussi bien sur la couverture que dans le *splash panel*⁷⁰ inaugural, le nom du personnage invité est en effet souligné avec autant d'importance, voire davantage, que celui des Avengers, illustrant alors le procédé de la « guest star ».

Chez DC Comics, la création de la Justice League of America (ou JLA), dans les années soixante, relève du même procédé puisque plusieurs personnages n'ayant pas forcément à l'origine de lien entre eux sont réunis au sein de la même équipe : on y trouve ainsi Batman, Superman, Wonder Woman et d'autres. Le procédé du *crossover* amène en ce sens les *editors* à superviser non seulement les aventures d'un personnage mais également ses interventions dans une équipe ou dans d'autres séries.

Aujourd'hui, le procédé du *crossover* a pris une telle ampleur qu'il est régulièrement employé par les deux maisons d'édition pour mettre en scène tous les personnages de leur catalogue. Il repose toujours sur une démarche publicitaire, présenté à chaque fois comme un événement qui modifiera le sort des héros qui y participent. On peut citer comme exemple le *crossover Civil War* paru chez Marvel Comics en 2006 : scénarisée par Mark Millar et dessinée par Steve McNiven, cette histoire traite d'un conflit interne entre les super-héros après la publication d'une loi visant à recenser tous les justiciers et à les embaucher sous l'égide du gouvernement. Chez DC Comics, le procédé du *crossover* est également utilisé de manière événementielle, ainsi qu'en témoigne la parution en 2004 de la série limitée *Identity Crisis* où tous les personnages du catalogue sont également mis en scène. Les super-héros constituant la propriété exclusive de la *major*, la construction de telles intrigues ne relève d'aucune décision de la part des créateurs originels. Avec la forme du *crossover*, c'est la transfictionnalité elle-même qui préside les séries d'un éditeur, à travers le regroupement dans une aventure commune de différents personnages qui ne sont pas issus des mêmes récits. (III.5).

Dans les deux maisons d'édition, l'utilisation récurrente du procédé du *crossover* rend compte de ce que la fonction de l'*editor* induisait plus haut : la mise en scène de tous les personnages du catalogue d'une des *majors* implique un souci de cohérence, représentatif du fait que tous les super-héros, quelles que soient les circonstances de

⁷⁰ Vignette occupant une place importante dans la page, souvent utilisée à l'ouverture d'un *comic book* pour présenter le titre de la série, les auteurs...

leur création, sont tous liés les uns aux autres, en dehors même du contexte de leur série originelle. La nécessité de l'*editor* ne s'applique pas uniquement à quelques titres d'une même ligne, mais également à l'ensemble du catalogue de Marvel Comics ou de DC Comics. Le procédé du *crossover* est donc représentatif du rapport étroit entre édition et création puisqu'il implique l'élaboration de liens narratifs entre tous les personnages appartenant à chacune des deux *majors*. Il permet de souligner la présence d'un univers fictionnel propre à chaque maison d'édition et préexistant à n'importe quelle série.

Ces univers de fiction sont distincts les uns des autres puisque, sauf avec l'accord de DC Comics et Marvel Comics, le lecteur ne peut avoir accès à un récit où se rencontrent Superman (qui appartient à DC Comics) et Spider-Man (qui appartient à Marvel Comics). Au niveau même des filiales d'une même entreprise, les mondes fictionnels que celles-ci représentent sont généralement indépendants les uns des autres. La fiction mise en scène dans le genre superhéroïque est donc étroitement liée au secteur éditorial puisque, comme l'explique Raphaël Colson, ces distinctions narratives soulignent les différentes composantes du marché du *comic book* : « L'univers mythologique du *comic book* se compose d'un ensemble de « galaxies identitaires » dominé par deux figures emblématiques, les *Big Two* : DC [...] et Marvel.⁷¹ »

3) Un univers fictionnel propre à chaque maison d'édition

L'existence d'un univers fictionnel propre à une maison d'édition ou à une ligne de parution est un phénomène traditionnel dans le marché du *comic book*, aussi bien dans les *majors* que chez les éditeurs indépendants. Par exemple, le label « America's Best Comics » d'Alan Moore se compose de diverses séries de super-héros qui appartiennent au même monde et qui se croisent régulièrement. Il en est de même pour l'ancienne maison d'édition Wildstorm qui met en scène plusieurs équipes de

⁷¹ COLSON, Raphaël, « L'art du conte : une évocation partielle de la tradition superhéroïque propre à la mythologie du *comic book* », *L'hypothèse du lézard*, Lyon, les Moutons électriques éditeurs, 2005, p.188.

super-héros liées les unes aux autres⁷². Certains labels créés par les *majors* présentent également leur univers autonome, telle la ligne « Ultimate » chez Marvel dont l'univers, composé d'actualisations des personnages les plus connus de l'éditeur, est parallèle et donc indépendant de sa version originelle. Cet aspect du marché du *comic book* est traditionnel à tel point que collectionneurs et lecteurs assidus parlent du « *DC Universe* » et du « *Marvel Universe* » pour désigner les deux plus anciens mondes fictionnels de l'industrie.

Chacun de ces univers se constitue de différents microcosmes interactifs représentés par un super-héros et son entourage. Dans le cas du « *DC Universe* », Batman possède son propre environnement situé dans les limites de sa ville, Gotham City, où il croise alliés (Robin, Batgirl...) et ennemis (le Joker, Catwoman...). Il en est de même pour Superman dont les aventures se déroulent à Metropolis. Chez Marvel Comics, Spider-Man réside à New-York, là où X-Factor, équipe dérivée des X-Men, mène ses enquêtes à Detroit. De fait, chaque super-héros contient dans ses titres son propre microcosme et cartographie ainsi les frontières des univers de DC et Marvel Comics.

Bien que relevant de thématiques similaires, ces deux mondes fictionnels se différencient sous plusieurs aspects. Le « *DC Universe* », pour son cas, est davantage métaphorique, comme le montre la création de villes imaginaires telles que Gotham City pour Batman ou Metropolis pour Superman. Cet univers présente une valeur cosmogonique que l'on ne retrouve pas dans le « *Marvel Universe* ». En effet, les principaux personnages du catalogue de DC Comics, Superman, Batman et Wonder Woman, peuvent tous trois être considérés comme une forme de trinité qui se composerait d'une allégorie du jour représentée par Superman, d'une autre de la nuit qui s'incarnerait dans le personnage de Batman et, enfin, d'un symbole de la féminité, avec le personnage de Wonder Woman, qui s'oppose aux deux hommes du groupe. Cette analogie est de plus renforcée par l'histoire de cette maison d'édition qui est née de la fusion de différentes firmes et donc de différents catalogues de personnages : Batman et Superman appartiennent à l'origine à DC Comics tandis que des personnages comme Flash ou Wonder Woman appartenaient auparavant à All-American. Ce phénomène laisse voir une construction fragmentaire du « *DC Universe* »

⁷² Sur ce sujet, voir notamment le chapitre 2, la partie intitulée : « Le monde fictionnel ellisien »

et des problèmes de cohérence qui aurait entraîné une attention plus importante à la valeur iconique de ces personnages.

À l'inverse, le « *Marvel Universe* » est dans une lignée plus réaliste puisque les aventures des personnages se déroulent dans des villes existant vraiment comme New York. De même, cet univers s'appuie davantage sur la cohérence de l'univers qu'il met en scène que sur la valeur iconique des personnages qui le composent. Cela s'explique peut-être par le fait que Stan Lee et Jack Kirby ont inventé la plupart des super-héros du catalogue : une seule équipe créative permettrait plus de cohésion entre les différents titres publiés. De plus, contrairement à l'univers fictionnel de DC qui s'est élaboré progressivement, par rajouts successifs de catalogues de personnages, celui de Marvel Comics s'est construit rapidement, de 1961 à 1963. Ces différents facteurs expliqueraient ainsi que, jusque dans les années quatre vingt, les ventes aient été meilleures pour Marvel Comics, s'appuyant sur un univers narratif plus cohérent. Cette dynamique est aujourd'hui poursuivie puisque Brian Bendis scénarise la plupart des séries et *crossovers* liés au « *Marvel Universe* »⁷³.

Ce parallèle met de plus en avant le fait que chacun de ces deux mondes fictionnels, d'un point de vue intradiégétique, date de la naissance de l'entreprise éditoriale dont il constitue la propriété. La position démiurgique des deux firmes se manifeste également de cette manière puisqu'elles sont toutes deux les architectes de leur propre univers fictionnel. Ces deux ensembles constituent chacun une narration multiple (en fonction du nombre de leurs microcosmes) et vieille de plusieurs décennies. En cela, la création de mondes fictionnels plus récents, tels l'« *Ultimate Universe* » au sein du label Ultimate ou celui représenté par le studio Wildstorm, se fait, par l'importance des références à ces deux univers, en miroir de ces derniers, tant leur prégnance est forte dans l'histoire du genre superhéroïque⁷⁴.

⁷³ Entre autres, *Alias*, *Daredevil*, *The New Avengers* et pour les *crossovers*, *House of M* et *Secret War*.

⁷⁴ Cette particularité d'un monde fictionnel propre à une maison d'édition fera l'objet d'une étude en interaction avec les théories de la fiction au chapitre 4.

4) La perception du temps dans le genre superhéroïque et le concept de « continuité »

La pérennité de la figure superhéroïque est induite par la dynamique sérielle qui lui correspond. La série, en effet, vise à la fidélisation du public par la récurrence de thèmes ou de personnages. Ce support constitue la dynamique du genre superhéroïque qui est né de la demande du lectorat de fournir une suite aux aventures de personnages tels que Superman ou Captain America. En ce sens, le monde fictionnel des deux *majors*, en tant qu'il trouve sa source dans la démarche publicitaire du *crossover*, répond à ces mêmes objectifs de fidélisation.

La particularité du « *DC Universe* » et du « *Marvel Universe* » est qu'ils exposent tous deux une narration multiple qui trouve son origine dans l'apparition des premiers super-héros, c'est-à-dire à la fin des années trente pour DC et au début des années quarante pour Marvel. Ces deux maisons d'édition suivent donc une ligne narrative qui date de plusieurs décennies. Or, étant donné que le motif du vieillissement n'est pas présent dans le genre superhéroïque, il se dessine dans ces deux univers une perception du temps qui est à l'origine même de l'identité de cette figure et de son monde.

Dans son article intitulé « L'art du conte (une évocation partielle de la tradition superhéroïque propre à la mythologie du *comic book*) », Raphaël Colson compare la figure du super-héros à celle du héros mythologique, notamment à travers leurs histoires qui « illustrent avec limpidité le principe apodictique du mythe, consistant à révéler des modèles exemplaires.⁷⁵ » Pour soutenir son argument, il mentionne le rapport qu'entretient le personnage par rapport au temps, présentant alors sa longévité comme la mise en situation d'« un présent quasi-immuable⁷⁶ » et d'un « Temps sacré du mythe⁷⁷. »

⁷⁵ COLSON (2005 : 187)

⁷⁶ COLSON (2005: 189)

⁷⁷ COLSON (2005: 190)

En effet, le genre superhéroïque emprunte beaucoup à la matière mythologique dont les références sont assez nombreuses. Certains personnages, par exemple, constituent des réutilisations de figures mythologiques de diverses origines comme le folklore nordique avec Thor et son frère Loki dans la série *Avengers*. De même, le personnage de Wonder Woman est mis en relation avec la mythologie grecque avec l'apparition de figures comme Athena. En outre, le thème de l'orphelin est un topos du genre superhéroïque puisque la plupart de ses représentants ont perdu leurs parents lorsqu'ils étaient enfants et sont devenus des héros conséquemment à cette perte. Il en est ainsi pour Batman, Spider-Man ou Superman, faisant alors écho à des personnages tels qu'Œdipe ou Electre dont la mort du père est le moteur même de leur quête de la vérité.

Pourtant, si une lecture mythologique du motif superhéroïque est tout à fait envisageable, il est davantage intéressant de voir en quoi ce dernier s'en démarque, fondant son identité dans une optique autre que l'exploitation de récits antiques. En effet, la structure narrative du *comic book* se différencie de celle du mythe dans le sens où ce dernier constitue un récit avec une fin en soi tandis que le genre superhéroïque trouve son origine dans le support de la série et donc dans une forme continue, voire *infinie*. Les aventures de ces personnages se situent certes dans « un présent quasi-immuable » mais celui-ci est toujours en prise avec le réel : en témoignent, par exemple, les origines des pouvoirs des super-héros de Marvel Comics qui naissent tous à partir de la radioactivité, à l'époque même, dans les années soixante, où celle-ci était à la source de frayeurs. De même, aujourd'hui, les ennemis des super-héros sont appelés « terroristes », notamment dans la série *Ultimates*, faisant écho au vocabulaire employé actuellement dans la réalité empirique. Cet ancrage dans le réel peut expliquer l'objectif même de la dynamique sérielle du *comic book* puisqu'elle tend à accompagner le quotidien du lecteur par sa périodicité : le héros et l'univers auquel il se rattache ne vieillissent pas et sont toujours contemporains du lecteur.

En ce sens, la perception du temps dans le genre superhéroïque est ambiguë puisqu'elle relève à la fois de l'éternel présent du mythe, mais également d'un temps historique en prise avec des faits réels. La longévité de ces mondes fictionnels accentue cette ambivalence : on peut alors parler d'un présent immuable d'où se

dégage pourtant un temps chronologique, c'est-à-dire un rapport au passé, au présent et au futur, qui lui-même est toujours en perpétuel mouvement, suivant le rythme des *crossovers*. C'est dans cette perspective que le genre superhéroïque se démarque du récit mythologique, le temps dans lequel se déroulent les aventures étant non fini, en évolution permanente.

Ces deux univers narratifs développent une chronologie qui est certes proche de celle de la réalité empirique, mais qui pourtant leur est propre. Cette forme de temporalité peut faire écho à des propos tenus par Anne Besson lorsqu'elle traite de « l'indépendance que recherche le temps fictionnel cyclique vis-à-vis d'un temps réel qui lui est extérieur, sa volonté de mettre en place une chronologie *autonome*⁷⁸. » C'est en ce sens que Colson explique la perception du temps dans le « *DC Universe* » et le « *Marvel Universe* » :

Pour soutenir la lisibilité de leurs identités respectives auprès du lectorat, les « galaxies » [les « *DC et Marvel Universes* »] développent un temps historique (généralement nommé « continuité » par les spécialistes du genre), qui s'inspire du réel et expose une société dont la sécurité est assurée par des ligues superhéroïques.⁷⁹

Le concept de « continuité » renvoie à toutes les intrigues qui se sont déroulées dans le « *DC Universe* » ou dans le « *Marvel Universe* » depuis leur naissance. Cette conduite amène les éditeurs et les créateurs à un respect de cette continuité en tant qu'elle est génératrice de la situation actuelle des héros mis en scène.

L'identité du monde superhéroïque s'enracine dans ce processus : chaque série, chaque épisode constitue une porte d'entrée sur un univers fictionnel préexistant, dont la pleine intelligibilité, tant d'un point de vue « géographique » que chronologique, ne peut être saisie par la lecture d'une seule intrigue. Le remaniement qu'induit la forme du *crossover* apparaît alors comme le véritable moyen d'accéder à ces mondes puisqu'elle permet finalement leur mise à jour. La perpétuelle évolution

⁷⁸ BESSON (2004: 151)

⁷⁹ COLSON (2005 : 188)

de ces univers fictionnels génère une véritable machine éditoriale : chaque *crossover* entraîne la création de séries limitées en quelques épisodes qui elles-mêmes permettront la fin ou le lancement d'autres séries. Il s'agit là d'un des facteurs qui a marginalisé le *comic book* dans une culture du fan, la lecture d'un épisode impliquant la conscience d'un monde fictionnel global sous-jacent et demandant alors une certaine érudition. Le repérage même d'une erreur de continuité (inévitables en soixante-dix ans) est devenu le jeu de chaque lecteur assidu. DC et Marvel Comics ont de plus publié des encyclopédies qui répertorient chaque personnage de leur catalogue, son histoire et ses liens avec d'autres super-héros. À titre d'exemple, l'encyclopédie de DC Comics datant de 2004 référence plus de mille personnages dont les aventures ont été dépeintes dans au moins une série⁸⁰.

En cela, le genre superhéroïque trouve ses limites dans ce concept de continuité qui, source de confusion, a entraîné une perte du lectorat. Le *comic book* représentant une industrie où se succèdent régulièrement différents auteurs, la continuité est devenue problématique pour les artistes et pour les éditeurs eux-mêmes, comme l'a montré en 1986 la publication chez DC Comics du *crossover* intitulé *Crisis on Infinite Earths*. Le « *DC Universe* » est né en 1938 avec la création de Superman mais il a connu un véritable équilibre lors de l'avènement du *Silver Age* dans les années cinquante. Le genre superhéroïque, après être devenu minoritaire dans le marché à la fin de la guerre, connaît un renouvellement mis en place par l'éditeur Julius Schwartz. L'objectif est alors de réinventer tous les personnages du catalogue de DC de manière à les adapter à la nouvelle génération de lecteurs : certains super-héros, comme Flash, se voient pourvus d'une nouvelle identité civile. Les anciens personnages, ceux du *Golden Age*, disparaissent jusqu'à ce qu'en 1961, le scénariste Gardner Fox publie une histoire où le Flash du *Silver Age* rencontre celui du *Golden Age*, dans le numéro 123 de la série éponyme. L'auteur y explique que tous ces anciens protagonistes se trouvent en réalité dans un monde alternatif baptisé « Terre-2 », par opposition à « Terre-1 », planète où se déroulent les aventures des héros actuels.

⁸⁰ BEATTY, Scott et al., *L'encyclopédie DC Comics : l'encyclopédie de l'univers DC*, Paris, Semic, coll. « Semic Archives », 2004, 350p.

À partir de ce scénario naît alors la marque identitaire du « *DC Universe* » qui mettra régulièrement en scène des rencontres entre les héros des deux Terres. Mais, progressivement, les auteurs inventent de nouvelles réalités parallèles si bien que des problèmes de cohérence apparaissent peu à peu, provoquant une perte du lectorat. Ce phénomène atteint un tel paroxysme qu'il oblige l'*editor* Marv Wolfman à écrire, en 1986, le *crossover* intitulé *Crisis on Infinite Earths* : dans le but de simplifier la continuité du « *DC Universe* », l'auteur supprime tous ces mondes parallèles de manière à ne conserver que le principal. Ce *crossover* remet donc à jour tout l'univers narratif de la maison d'édition⁸¹.

La genèse de ce *comic book*, par sa fonction de simplification et de réunification d'une profusion de titres au service d'un récit unique, est représentative des limites de la continuité du genre superhéroïque et dont le *crossover* constitue parfois une solution palliative. La continuité s'étendant sur plusieurs décennies, elle a pu provoquer des problèmes d'incohérence dans les intrigues des deux univers fictionnels et occasionner la perte d'un lectorat potentiel. C'est pourquoi la tradition de mondes clos sur eux-mêmes, pris dans le poids de la continuité, est l'un des facteurs qui, paradoxalement, rend le genre superhéroïque difficilement accessible, hormis pour le lecteur érudit (ou fan), sur lequel le marché se fonde désormais.

⁸¹ Phénomène approfondi au chapitre 4.

À la marge, le fan

1) La prédominance du lectorat

Dans le domaine du *comic book*, la prédominance du lectorat se manifeste à une double échelle, proportionnellement à la double nature de ce support, à la fois périodique et ensemble narratif. Dans un premier temps, le fascicule se structure à partir d'un engrenage journalistique qui reflète la primauté du lecteur dans cette industrie. S'il est moins utilisé à présent, l'abonnement, par exemple, a longtemps favorisé cette fidélisation puisqu'à travers ce processus, il s'établissait entre éditeur et lecteur un contrat d'ordre financier. Aujourd'hui, les collections de DC et Marvel sont numérisées et accessibles sur leur site par des abonnements payants. Si, chez DC, il faut acheter l'exemplaire pour pouvoir le consulter en ligne, Marvel propose, moyennant un forfait mensuel ou annuel, une très grande part de son fonds, des années quarante à nos jours.

La présence d'une page de courrier des lecteurs apparaît comme le symbole même de cette entreprise de fidélisation du lecteur. Cette pratique naît en 1958 de l'initiative de l'*editor* de DC Comics Mort Weisinger qui introduit un espace réservé à l'expression des lecteurs dans les revues concernant le personnage de Superman. Cette stratégie devient progressivement systématique : aujourd'hui, chaque *comic book* présente une ou plusieurs pages de cet acabit. Cette coutume correspond au même objectif que l'abonnement, si ce n'est que la relation qui s'établit entre éditeur et lecteur n'est plus cette fois d'ordre financier mais relève de l'intime, ainsi que l'explique Gabilliet : « En consacrant une page à un forum d'opinions sur la revue, une relation d'échange entre lecteurs et éditeurs était en passe de se créer qui aboutirait à un nouveau type d'intimité entre le consommateur et l'objet culturel.⁸² » Cette interactivité est toujours

⁸² GABILLIET (2005 : 85)

présente aujourd'hui, grâce aux sites internet des maisons d'édition où des espaces sont dédiés à l'expression des lecteurs (via Facebook ou Twitter, par exemple).

D'un point de vue narratif, cette entreprise de fidélisation du public se manifeste par la création de personnages en fonction d'un public précis. La mise en scène de super-héroïnes comme Wonder Woman ou Black Canary peut par exemple soutenir une stratégie de conquête d'un lectorat féminin. Au même titre, l'invention dans les années quarante du « *sidekick* », personnage type du garçon accompagnant le super-héros comme, par exemple, Robin, Jimmy Olsen, ou Superboy, résulte du même procédé puisqu'il peut servir un processus d'identification pour le lectorat enfantin et adolescent de l'époque.

L'établissement d'une dynamique sérielle favorise également l'émergence d'un lectorat suivi dans la mesure où la périodicité du *comic book* garantit la promesse d'un retour des personnages mis en scène. La série est la plus à même d'atteindre cet objectif puisqu'elle implique une structure narrative basée sur la notion de suspense : elle appelle en ce sens à continuer la lecture de l'histoire dans l'épisode suivant, certifiant le retour du public au même titre que celui du personnage.

Dans le cas du genre superhéroïque, la dynamique sérielle s'établissant sur plusieurs décennies, elle implique la conservation d'un lectorat sur une longue durée. On peut ainsi définir la production en fonction d'un type particulier de lecteur fidélisé appelé « fan » et que Groensteen définit comme étant « celui qui fréquente assidûment tel ou tel [...] domaine de la création artistique.⁸³ » De fait, l'intimité que confère la page du courrier des lecteurs permet à ces derniers d'obtenir un certain statut dans la production.

⁸³ GROENSTEEN, Thierry, *Un objet culturel non identifié*, Angoulême, éditions de l'An 2, 2006, p.70

2) L'empire du fan

Au cours de son évolution, le marché du *comic book* s'est progressivement fermé à un large public, notamment après l'application du système de la distribution directe, et s'est davantage concentré sur un lectorat fidèle, connaisseur assidu du genre superhéroïque. La distribution directe est un système de vente préconisé par Phil Seuling, organisateur de conventions sur la bande dessinée, et fut appliquée par DC Comics et Marvel Comics en 1973. La distribution directe « désigne », selon Scott McCloud, « les ventes de *comic books* à des magasins spécialisés sans possibilité de faire des retours.⁸⁴ » Elle permet aux maisons d'édition d'établir un nombre précis de tirage, en fonction d'une commande de librairie. Alors que la distribution traditionnelle contraint les éditeurs à un tirage hasardeux de leurs exemplaires, ce nouveau système permet de savoir avec précision la quantité d'exemplaires à imprimer et de prendre connaissance, à l'inverse d'auparavant, du succès éventuel d'un numéro et de la nécessité d'une seconde impression.

L'application de la distribution directe eut pour conséquence l'émergence de librairies spécialisées en bande dessinée. Alors qu'à l'origine, le *comic book* se vendait dans des endroits accessibles comme les supermarchés, le *comic shop*, bien que favorisant l'économie des maisons d'édition, marginalisait de la même façon ce type de support en le rendant moins accessible. Gabilliet décrit ce phénomène comme « la logique de ghetto culturel entretenue par le système de la distribution directe.⁸⁵ »

Ce système a permis de faire du *comic book* un objet de collection s'adressant à un lectorat quasiment élitiste et ayant la possibilité de se rendre dans ces librairies. En effet, la distribution directe implique l'absence de possibilité de retour des magazines non vendus par les libraires et entraîne un processus de stockage des exemplaires restants. Cette conservation permet aux lecteurs d'accéder aux anciens numéros d'une revue et de créer leur propre collection.

⁸⁴ MCCLOUD, Scott, *Réinventer la bande dessinée*, Paris, Vertige Graphic, 2006, p.70

⁸⁵ GABILLIET (2005 : 144)

Partant du constat de Gabilliet selon lequel « à l'aube du XXI^e siècle, [...], la bande dessinée n'est plus un média de masse⁸⁶ », il est possible de concevoir que la production du *comic book* constitue avant tout un marché fondé sur le « fan »⁸⁷. Ce phénomène s'est instauré dès les années quatre-vingt, après le recul de la lecture du *comic book* comme activité culturelle de masse. Le fan s'assimile au lecteur assidu évoqué plus haut. Ce type de public s'organise autour de collectivités appelées « *fandom* » qui, selon Gabilliet, « désigne la communauté formée par les individus qui entretiennent avec un moyen d'expression de masse un rapport personnel d'une grande intensité.⁸⁸ » Groensteen met en évidence cette même intensité dans son article intitulé « L'empire des séries » où il définit l'attitude du fan comme « une sorte de passion collective aveugle et compulsive.⁸⁹ » De même, il décrit avec précision les pratiques de ces amateurs :

Le fan collectionnera non seulement tous les volumes participant de sa série favorite, mais tout ce qui de près ou de loin s'y rapporte, jusqu'aux produits dérivés les plus triviaux. Il était lecteur, le voici devenu consommateur.⁹⁰

À partir de ces propos, il se dégage un nouveau type de lecteur : le collectionneur. Ce dernier a émergé suite à l'application de la distribution directe qui a permis aux éditeurs d'élaborer de nouvelles stratégies commerciales. Ce nouveau rapport du lecteur au *comic book* a favorisé des manœuvres éditoriales tendant à envisager le fascicule comme un véritable objet de collection avec, par exemple, le procédé de la *variant cover* où l'exemplaire correspondant est vendu à un tirage limité.

De même, l'émergence du collectionneur, caractérisé par un intérêt pour « *la nostalgie, l'odeur du vieux papier, le souvenir ému des lectures d'enfance*⁹¹ », a

⁸⁶ GABILLIET (2005 : 275)

⁸⁷ Aujourd'hui, on considère qu'un *comic book* connaît un vif succès lorsqu'il est vendu à 100000 exemplaires, contrairement à une quinzaine d'années où celui-ci se mesurait à plusieurs centaines de milliers d'exemplaires vendus.

⁸⁸ GABILLIET (2005 : 344)

⁸⁹ GROENSTEEN, Thierry, « L'empire des séries », *9^e art, Les cahiers du musée de la bande dessinée* n°4, Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, Angoulême, 1999, janvier, p.82

⁹⁰ Ibid

entraîné une réévaluation d'anciens numéros datant pour la plupart du *Golden Age* ; le *comic book* s'est alors trouvé pourvu d'une valeur spéculative favorisée par l'enthousiasme de ce type de lecteurs. Ce nouvel engouement permet aux éditeurs de rééditer régulièrement d'anciens exemplaires sous la forme de volume broché reprenant tous les numéros d'une série parus, par exemple, à une date précise. Groensteen énumère tous ces critères qui tendent à expliquer la mentalité du collectionneur : « Le principe de la série, la mise en avant du héros, la spéculation sur les éditions anciennes, la sacralisation de la dédicace sont autant de facteurs qui [...] tendent à transformer l'addiction en l'une de ses variantes : le collectionnisme.⁹² »

Ces divers facteurs expliquent que le fan soit en étroite adéquation avec la nature périodique du *comic book*. Ce phénomène se manifeste, entre autres, par l'organisation de conventions qui décernent des prix aux bandes dessinées les plus reconnues. On peut prendre pour exemple la cérémonie des « Wizard Fan Awards » qui distinguent, depuis 1996, les meilleurs auteurs de bandes dessinées pour grand public, notamment dans le cadre du genre superhéroïque. Cette institution est organisée par la revue spécialisée *Wizard* et comprend un nombre important de catégories, atteignant parfois la trentaine. Comme l'explique Gabilliet, la consécration du *comic book* par les fans tend, par l'entremise de ces conventions, à conforter « les lecteurs-collectionneurs-spéculateurs dans la logique de leur démarche.⁹³ »

Ces organisations illustrent la dimension active du fan et du collectionneur, et donc la particularité du rôle du lecteur dans l'industrie du *comic book*. Cette participation est d'autant plus accrue que les éditeurs s'appuient sur cette démarche pour influencer leur production. Ainsi, dans les années quatre-vingt, la mort du second Robin, Jason Todd, fut décidée par les lecteurs, lors d'un sondage téléphonique réalisé par DC Comics. De même, dans les années soixante, Marvel Comics lança un concours baptisé « No-Prize » qui consistait à mettre en avant les lecteurs ayant déposé des erreurs de continuité dans les séries publiées alors.

⁹¹ GROENSTEEN (2006 : 71)

⁹² GROENSTEEN (2006 : 70)

⁹³ GABILLIET (2005 : 340)

Dans cette optique, la continuité, en tant que narration infinie représentée par plusieurs centaines de séries, a favorisé l'émergence d'un tel lectorat, devenant même une stratégie éditoriale visant à le conforter dans sa pratique. Cependant, cette culture spécifique témoigne également de la nature à présent marginale de l'industrie du *comic book*. C'est dans cette optique que le concept de continuité trouve ses limites, notamment dans la captation d'un nouveau lectorat. En cela, la prolifération de séries, cause d'une régression des ventes, implique des stratégies éditoriales palliatives. La continuité apparaît comme un poids qu'il s'agit d'alléger via différentes structures narratives faisant figure de clôture formelle, afin de canaliser ce flux narratif et attirer un nouveau lectorat. Les éditeurs ont notamment mis en œuvre diverses politiques autour des notions de série et label. C'est la raison pour laquelle il convient à présent de s'intéresser aux formes dans lesquelles s'incarne le récit de super-héros. On verra alors en quoi ces structures purement narratives participent d'une politique de diffusion du *comic book* visant à attirer de nouveaux lecteurs.

Les formes sérielles du récit superhéroïque

1) La progressive instauration d'une dynamique sérielle

Dans la production contemporaine du genre superhéroïque, le principe de continuité est un dispositif qui régit chaque série. Dès lors, pour faciliter la lecture d'un épisode, cette prédominance implique la mise en place de formes de récit qui s'assimilent à des clôtures relatives de la narration : par exemple, la fin d'une aventure peut s'inscrire dans un arc narratif plus étendu et marquer un repère dans la lecture. Si dès les débuts du genre superhéroïque, le retour d'un ou de personnages réguliers dans un même titre constitue l'une des principales stratégies des maisons d'édition, le principe même de la série, en tant qu'elle implique la création de récits à suivre d'un épisode à l'autre, n'est pas de mise. L'idée première est alors de fournir des récits clos au sein d'un seul fascicule épais, à l'époque, de soixante-quatre pages : la conclusion d'une histoire ramène toujours le personnage à sa situation initiale, dans une forme de temps circulaire qui donnera lieu à une nouvelle aventure. Le rythme mensuel d'un titre ne semble alors pas propice à l'instauration d'un suspense : l'attente entre deux parutions est jugée trop longue, risquant de lasser un lectorat à peine naissant.

C'est l'évolution de l'objet-*comic book* lui-même qui va permettre l'instauration progressive d'une dynamique sérielle au sein d'un titre. Dans les années soixante, l'épaisseur d'un fascicule est passé à environ trente-deux pages, un certain nombre d'entre elles étant consacré à la publicité. L'espace même du récit se trouve alors réduit. À cette époque, DC préfère encore la structure du « *three-part novel* » : la narration d'un épisode y est découpée en trois chapitres, l'objectif prédominant étant toujours de présenter des histoires complètes dans un seul *comic book*. La réduction du nombre de pages dédiées au récit amène pourtant Marvel Comics à envisager une nouvelle structure. Ainsi, Stan Lee, Jack Kirby et Steve Ditko sont les instigateurs du principe de continuité au sein du genre superhéroïque, sous l'influence notamment du

feuilleton radiophonique. Les aventures de Spider-Man ou des Fantastiques se déroulent peu à peu sur trois, quatre, voire cinq épisodes. La clôture de ces histoires laisse alors des ouvertures qui seront elles-mêmes exploitées dans la suivante. C'est à la fin des années soixante que Marvel Comics impose la dynamique sérielle comme principe fondateur de ses titres. Le dispositif du *crossover* renforce le phénomène, le lecteur étant amené non seulement à lire une histoire au sein d'une même série, mais également à la poursuivre dans d'autres parutions. Cette stratégie sera également adoptée par DC Comics au début des années quatre-vingt. La profusion de titres (plusieurs centaines par maison d'édition) offre ainsi une vue générale des univers des éditeurs, chacun étant hiérarchisé par une dynamique sérielle multiple, à la fois précise et complexe.

L'examen de ces différentes formes permettra non seulement de comprendre comment s'organise la production de revues liée à un univers fictionnel, mais également de fournir un répertoire définitoire des termes utilisés pour désigner tel ou tel type de récit. Le classement qui suit va du plus global (comment s'organisent les mondes fictionnels des éditeurs et de leurs filiales) au plus particulier (quelles sont les unités narratives d'une série).

2) Les trois types de monde fictionnel des *majors*

Comme on l'a vu, l'organisation d'une maison d'édition telle que DC ou Marvel Comics est en étroit rapport avec la matière narrative dont elle détient les droits. Dans cette perspective, chacun de ses univers fictionnels constitue le reflet d'une démarche éditoriale sous-jacente. Dès lors, certaines formes répondent à des politiques de vente tout en ayant une fonction narrative précise. On peut en effet distinguer trois types de monde fictionnel au sein de ces entreprises.

a) Le « DC Universe » et le « Marvel Universe »

Ces deux appellations ayant déjà été explicitées, on ne reviendra que brièvement dessus. Il s'agit là des principaux mondes fictionnels représentés par les *majors*. Tous deux transparaissent via plusieurs centaines de séries publiées tous les mois et, dans une moindre mesure, se distinguent des univers parallèles de leurs labels.

b) Les labels créés par les majors

Deux types de label prédominent dans l'organisation des *majors*. Le premier concerne les labels créés par ces éditeurs eux-mêmes et qui relèvent d'une politique précise. Le label en général désigne une ligne de parution parallèle à la production traditionnelle et se base sur une autonomie narrative. Cette indépendance permet, entre autres, d'exploiter d'autres domaines que le genre superhéroïque, l'objectif premier restant d'attirer un nouveau lectorat.

Dans le cas du label créé par l'éditeur, les séries qui paraissent sous son égide présentent un univers fictionnel à part des « DC et Marvel Universes ». Cependant, étant lancées au sein même d'une *major*, elles présentent certaines similitudes. Ainsi du label « Ultimate » dont l'univers fictionnel se compose de versions à la fois modernisées et indépendantes des super-héros iconiques du « Marvel Universe ». Le monde fictionnel « Ultimate » est autonome dans le sens où aucun *crossover* n'a mentionné un quelconque lien avec l'univers originel de l'éditeur. Cependant, présentant des actualisations de personnages emblématiques, sa pleine intelligibilité implique, entre autres, une lecture sur un mode analogique d'un super-héros et de sa version « ultimate ». De même, le label « Vertigo » de DC Comics est distinctes du « DC Universe » par le fait que son univers découle davantage du genre fantastique que des histoires de super-héros, en adéquation avec un lectorat plus mûre. Pourtant, certains croisements ponctuels entre les deux mondes fictionnels ont déjà eu lieu. Par exemple, la série *Sandman*, publiée sous Vertigo et scénarisée par Neil Gaiman,

évoque l'asile d'Arkham où sont enfermés les ennemis de Batman une fois qu'ils sont arrêtés.

Ce type de label présente des univers fictionnels particuliers, dans la mesure où ces derniers sont autonomes mais, étant le résultat d'une politique éditoriale précise, sont également façonnés en regard de l'univers originel de l'éditeur. Ce phénomène a parfois pour conséquence que la proximité de deux univers étant trop forte, celui de la filiale finit par se fondre dans l'autre, comme ce fut le cas pour le label « Marvel Knights ». Créée en 1998 par Joe Quesada et Jimmy Palmiotti, cette ligne de parution visait à relancer des personnages secondaires, tels Daredevil ou la Veuve Noire. Ces séries rencontrèrent un fort succès, si bien qu'elles furent intégrées au réseau des titres réguliers du « *Marvel Universe* », amenant le label à s'éteindre en 2006.

c) Les labels rachetés

Le second type de label concerne les anciennes maisons d'édition qui ont été rachetées par les *majors*. Dans le cadre d'une étude sur le *metacomic*, le cas le plus significatif concerne le studio Wildstorm qui, après avoir été une composante d'Image Comics, a été racheté par DC Comics en 1998. L'entreprise était déjà connue pour son univers fictionnel, bâti grâce à des séries comme *WildC.A.T.S* ou *Stormwatch*. Une fois intégré à la structure de DC, le studio conserva l'autonomie de son univers dont la refonte fut assurée dès le rachat par Warren Ellis avec *The Authority* et *Planetary*. Comme on le verra au second chapitre, le scénariste créa un univers marqué par la présence d'une infinité de mondes parallèles, organisation multiverselle qui permet d'évoquer l'hypothèse selon laquelle le « *DC Universe* » serait l'une de ces variantes possibles. Ce monde fictionnel est donc demeuré autonome tout en étant parfois sujet à des croisements, comme avec le *crossover* intitulé *Planetary : Crossing Worlds* où l'organisation Planetary est confrontée à l'équipe emblématique du « *DC Universe* », la JLA.

La compréhension du genre superhéroïque implique en cela une prise de conscience de cette répartition de mondes fictionnels en fonction des éditeurs et filiales, chacun

étant séparé des autres par des frontières relativement étanches. Cette imperméabilité sera l'une des caractéristiques à prendre en compte pour l'étude du *metacomic* : en effet, l'introduction, par voie de pastiches ou de transformations (selon la terminologie de Genette sur laquelle on reviendra), de personnages issus des univers de DC et Marvel dans des mondes plus en marge possède éventuellement une charge réflexive. Parfois ironiques, parfois nostalgiques, ces reprises sont représentatives d'une préscience du genre superhéroïque et de son évolution, ce dont les œuvres du corpus ont fait l'objet de leur discours.

Chacun des titres issus de ces univers étant organisé sous forme de série, il convient désormais d'en répertorier les différents types développés dans la production contemporaine.

3) La série régulière et ses dérivés

Comme on l'a vu, le genre superhéroïque est structuré en de très nombreuses séries dont celles concernant les personnages les plus anciens sont vieilles de plusieurs décennies. La popularité de certains d'entre eux a de plus entraîné le lancement de nouveaux titres se rattachant à eux ou étant dérivés de leurs univers. Pour exemple, les X-Men se comptent par centaines et sont répartis en différentes factions. Cette organisation reflète le nombre de séries parues à leur sujet (en général un titre par groupe), les plus importantes en termes de vente étant celles qui regroupent les mutants les plus populaires (*New X-Men* et *Uncanny X-Men*). Afin de mesurer la profusion de séries qui mettent en scène un même personnage et son univers, on prendra comme point d'ancrage un super-héros iconique, Batman, pour définir les différents types de série qui existent dans l'industrie du *comic book*.

a) Les séries régulières

L'univers de Batman est né en 1939 : en soixante-dix ans, il s'est développé au sein de sa ville, Gotham City, évolution que la prolifération de séries à son sujet reflète. Deux titres, notamment, sont consacrés à ses aventures depuis son origine : *Detective Comics*, tout d'abord, qui a été le support de la première apparition de Batman⁹⁴ et *Batman*, lancé dès l'année suivante. Aujourd'hui, ces deux revues comptent chacune plusieurs centaines de numéros, auxquels sont venues s'ajouter d'autres séries, telles *Shadow of the Bat* et *Legends of the Dark Knight*. Bien que ces deux derniers titres soient actuellement suspendus, ils ont cependant tenus un rôle de série régulière, dans la mesure où leur lancement ne présageait pas de fin. Une série régulière, publiée dans la mesure du possible à un rythme mensuel⁹⁵, constitue le support principal des histoires d'un super-héros ou d'une équipe. Titrée généralement de manière éponyme, elle est le point de référence qui va permettre au lecteur novice de se repérer. Certaines d'entre elles ont été soumises à des relances par des redémarrages au numéro 1 : en ce cas, la série sera séquencée en « volumes ». Par exemple, la revue *Captain America* a été redémarrée quatre fois, si bien qu'elle comprend désormais cinq volumes. De fait, le numéro d'un épisode n'est pas forcément l'indice de nouveauté d'une série.

Malgré ces relances, une série régulière connaît généralement un succès assez conséquent pour qu'elle se destine à ne pas avoir de fin. Elle reflète le mouvement perpétuel, infini, du monde fictionnel dont elle est garante.

⁹⁴ KANE, Bob, FINGER, Bill, *Detective Comics* n°27, New York, DC Comics, 1939, mai.

⁹⁵ Le retard d'un dessinateur peut être parfois le facteur d'un report de parution.

b) Les « spin-off »

Le succès des aventures de Batman s'explique en partie grâce aux personnages secondaires dont certains, tels Robin ou Catwoman, ont connu une certaine popularité. C'est la raison pour laquelle les éditeurs ont lancé des séries dérivées du super-héros (ou *spin-off*), centrées sur un de ces protagonistes. Aux revues comme *Detective Comics* ou *Batman* s'ajoutent donc de nouveaux titres, tels que *Catwoman*, *Robin* ou *Batgirl*. Ces revues, suivant leur succès, ont également vocation à devenir des séries régulières.

c) Les séries limitées

Dans les années quatre-vingt, la production d'auteur se fait de plus en plus importante. En marge du genre superhéroïque, elle se compose de récits clos et n'appelle pas forcément de suite. Le concept de roman graphique (ou « *graphic novel* ») émerge progressivement comme indice d'une bande dessinée impliquant un temps de lecture plus long qu'un simple fascicule. Dans ce cadre, DC et Marvel Comics développent le concept de série limitée. Amenée à se conclure véritablement, à l'inverse des séries régulières, celle-ci se décline en deux versions : la « mini-série » qui comporte environ cinq ou six numéros et la « maxi-série » qui s'étend sur une douzaine d'épisodes. La fin programmée de ces récits est annoncée dès la couverture où est systématiquement indiqué le nombre d'épisodes que contient à terme la série. Par exemple, la numérotation du quatrième chapitre d'une mini-série de six épisodes sera présentée ainsi sur la couverture : « 4 of 6. » Ce geste paratextuel permet de dissocier une série limitée d'une série régulière dont chaque épisode est pourvu d'un numéro sans que soit annoncé un nombre final de volumes.

À l'origine, la série limitée était utilisée pour tester la viabilité de nouveaux personnages ou concepts, et avait donc vocation à muter en série régulière. Cependant, le succès de *graphic novels* tel *Watchmen* permit d'aboutir à une autre

conception de cette forme narrative. En effet, cette œuvre, à l'origine publiée en fascicule, fut rapidement rééditée dans leur totalité sous la forme du *graphic novel*, édition plus luxueuse possédant une durée de vie plus longue que le périodique. Le succès de ces deux œuvres entraîna, par la suite, l'émergence d'une politique de publication de bandes dessinées directement sous la forme d'album, notamment avec des récits comme *Arkham Asylum* de Grant Morrison et Dave McKean en 1989, ou *Batman : Digital Justice* de Pepe Moreno en 1990. Le plébiscite de cette forme a permis sa déclinaison en « *trade paperback* ». Cette formule se différencie donc du *graphic novel* puisqu'elle constitue la réédition d'une série parue en fascicules et non une œuvre originale. Pourtant, Gabilliet ajoute qu'« aux États-Unis, la presse professionnelle du monde de l'édition met les « *trade paperbacks* » dans la catégorie « *graphic novel* ». ⁹⁶ » Pour justifier sa publication en album, le *trade paperback* doit manifester une unité narrative reflétée, par exemple, par la série limitée dont la réédition en album permet le regroupement de tous les épisodes. Comme on le verra ensuite, cela entraîne, pour le cas de la série régulière, une nouvelle conception de sa forme. De même, le *trade paperback* résulte d'une stratégie visant à attirer un nouveau lectorat, puisqu'à l'inverse du fascicule, il trouve sa place dans les librairies généralistes.

La série limitée est donc devenue une forme à part entière et n'est plus forcément destinée à devenir régulière. Elle peut être le support d'un *crossover* comme avec les récents *Civil War* ou *Secret War*, ou bien l'occasion de mettre en valeur le travail de créateurs reconnus sur des personnages populaires. Ainsi de Jeph Loeb et Tim Sale qui ont collaboré sur deux séries limitées consacrées à Batman : *A Long Halloween* et *Dark Victory*. La forme de la série limitée permet, dans des cas comme celui-ci, de mettre en valeur des histoires détachées de toute continuité. C'est également dans ce cadre qu'ont paru certains *metacomics* comme *Watchmen* ou *All Star Superman*. Indépendante de la série régulière, la série limitée est l'indice d'une marginalisation narrative, dans la mesure où elle ne participe pas à la continuité d'un monde fictionnel. Pouvant cependant mettre en scène des personnages issus de ces univers sans qu'il y

⁹⁶ GABILLIET (2005 :434)

ait d'incidence sur la diégèse originelle de ces derniers, elle en est, de fait, le parallèle⁹⁷.

d) La « série fleuve⁹⁸ »

Une nouvelle forme s'est récemment développée dans l'industrie du *comic book*. Il s'agit d'une série à fin programmée mais qui comprend un nombre important d'épisodes. *Sandman* de Neil Gaiman en est l'exemple principal puisque, avec ses 75 numéros, elle constitue une unité narrative à part entière. En référence au « roman-fleuve », Jennequin propose l'expression « série fleuve » pour désigner cette forme de récit, mettant à la fois l'accent sur la longueur de la narration et sur le fait qu'elle constitue un tout. Le scénariste constitue en général l'instance décisionnelle de la création puisqu'il est le même tout au long de la série, tandis que les dessinateurs changent régulièrement. Brian Vaughan, créateur de *Y : the Last Man* (en 60 numéros) et d'*Ex Machina* (50 épisodes), en est l'un des auteurs les plus reconnus.

Compte tenu de leur longueur, la série régulière et la série fleuve impliquent une structure interne basée sur leur structure épisodique. Le récit est alors découpé en différentes unités narratives.

⁹⁷ On reviendra sur cette question de marginalisation au chapitre 4.

⁹⁸ Expression empruntée à Jean-Paul JENNEQUIN dans son article intitulé « *Comic book* : le feuilleton à géométrie variable », *Neuvième art* n°15, Angoulême, Cité Internationale de la Bande dessinée et de l'Image, 2009, janvier, p.152

4) Le découpage d'une série

a) L'épisode (ou « Issue »)

La première forme de découpage correspond à l'épisode qui constitue *de facto* la première unité narrative d'une série. Le déploiement du récit est pensé en fonction de cette répartition en plusieurs chapitres. Ces derniers se terminent en général par un « *cliffhanger* » (un arrêt de l'épisode au moment où un personnage, par exemple, se trouve dans une situation critique, créant ainsi le suspense), de manière à attirer le lecteur vers le numéro suivant.

b) Le « story arc »

À l'instar du roman-fleuve qui se divise en différents tomes, une série de *comic books* se compose de différentes unités qui maintiennent un équilibre entre leur relative indépendance et leur participation à l'ensemble de la narration. Ces chapitres sont appelés « *story arc* » et se composent généralement de quatre à six épisodes. Un véritable travail éditorial a été réalisé autour de cette forme car, constituant une unité narrative, elle permet la réédition sous forme de *trade paperback* de la totalité des épisodes qui la composent. Le « *story arc* » possède suffisamment d'autonomie pour être accessible à un nouveau lecteur tout en laissant assez de suspense pour le conduire au prochain volume. De nouveaux labels tels qu'« *Ultimate* » ont été pensés en fonction de cette formule. Les séries *Ultimate Spider-Man* et *Ultimate X-Men* sont par exemple constituées de différentes intrigues qui se divisent généralement elles-mêmes en six chapitres. C'est dans cette perspective que se situe Mark Millar lorsqu'il décrit les différents *story arcs* d'*Ultimate X-Men* :

Ce que j'essaie de faire, c'est d'être fidèle à cet esprit du film qui a plu aux gens. Le premier *story arc* [...] se rapproche de l'aventure de Magneto dans le film, la présentation des personnages également. Quant au deuxième *story arc*, il sera plus centré sur Wolverine, comme le deuxième film.⁹⁹

Pour souligner ce nouvel aspect de la dynamique sérielle, Millar ajoute : « Je tâche de traiter ces histoires comme des petits films.¹⁰⁰ » L'emploi du terme « films » renvoie en effet à cette même idée d'un ensemble narratif indépendant.

Dans la série *Ultimates*, l'auteur approfondit plus encore le concept. L'œuvre se divise en effet en trois parties dont les deux premières ont été scénarisées par lui-même. Ces deux ensembles comprennent chacun treize épisodes et constituent une entité narrative propre menant à une conclusion. Mark Millar a adopté les termes de « saison 1 et 2 » pour qualifier ces deux intrigues, les rapprochant du concept de la série télévisuelle. L'autonomie de ces saisons est visible dans l'intrigue grâce à l'ellipse d'un an qui sépare les deux aventures. Certaines séries, telles *Astro City*, présentent des *story arcs* indépendants les uns des autres : chacune des intrigues se situe dans le même univers (en l'occurrence, la ville Astro City), mais ne font pas intervenir les mêmes personnages, assurant de fait leur autonomie.

À travers ces procédés, la série se rapproche du cycle romanesque, ainsi envisagé par Anne Besson : « Le cycle peut se définir comme l'ensemble romanesque qui cherche à atteindre l'équilibre le plus efficace entre une indépendance relative des volumes et une totalisation par transcendance de l'ensemble.¹⁰¹ »

⁹⁹ BENKEMOUN, Lise, « Image de Mark » in *Comic Box* n°35, Paris, TSC, été 2001, p.15

¹⁰⁰ Ibid

¹⁰¹ BESSON (2004 : 57)

c) Le « run »

La découpe narrative d'une série se réalise également par le changement d'une équipe de créateurs. Ainsi, un duo de scénariste et dessinateur est généralement programmé pour un certain nombre d'épisodes d'une série. L'intervention des créateurs, limitée dans le temps, est alors appelée « run ». Celui-ci peut constituer une unité narrative, l'équipe engagée amenant généralement la conclusion de leur histoire au terme de leur participation. *The Authority* a par exemple été soutenue par différents *runs* d'artistes : Warren Ellis et Bryan Hitch ont lancé la série en 1999 avec trois *story arcs* de quatre épisodes chacun. Leur intervention se termine l'année suivante sur la mort du personnage principal de l'équipe, signe d'une conclusion programmée dès les débuts de leur collaboration¹⁰². La série est reprise dès l'année suivante pour un nouveau *run* par Mark Millar et Frank Quitely.

La succession de ces différents *runs* est très proche de la dynamique de la « suite », ainsi décrite par Genette dans *Palimpsestes* : « La suite [...] ne continue pas une œuvre pour la mener à son terme, mais au contraire pour la relancer au-delà de ce qui était initialement considéré comme son terme.¹⁰³ » En effet, le changement d'une équipe créative corrobore cette définition car il fait office de relance narrative : les nouveaux auteurs ouvrent leur intrigue sur les conséquences de la conclusion amenée par le duo précédent.

Les différents termes et phénomènes répertoriés ici permettent désormais de situer précisément les œuvres du corpus dans l'industrie du *comic book* (type d'édition, d'univers fictionnel, et de série). C'est de cette façon que l'on pourra souligner, au terme de ce premier chapitre, les points communs entre les œuvres du corpus, de manière à ébaucher un cadre pragmatique du *metacomic*. Il convient toutefois de

¹⁰² Voir chapitre 2, « De l'univers fictionnel au puzzle ellisien »

¹⁰³ GENETTE, Gérard, *Palimpsestes : la littérature au second degré*, Paris, Seuil, coll. « Points Essais », 1982, p.282

préciser auparavant les trois particularités de l'industrie du *comic book* qui serviront pour la suite de cette étude.

Comme on l'a vu, le rapport étroit entre édition et création a pour conséquence l'émergence de mondes fictionnels propres à un label ou une entreprise éditoriale : ces univers se fondent à partir de séries régulières qui supportent le poids d'une continuité vieille de plusieurs décennies. À cela viennent s'ajouter les séries limitées qui puisent dans la matière de ces fictions tout en restant en marge d'elles puisqu'elles n'ont pas de conséquence narrative sur leur déroulement. Il faut donc retenir comme point central la nature transfictionnelle du genre superhéroïque, un personnage étant susceptible d'intervenir dans une autre série que celle qui lui est dévolue. Cette particularité est devenue une norme, puisqu'un lecteur connaisseur du genre a conscience de ce processus et sait que chaque entreprise représente son propre univers.

L'industrie du *comic book* représente un certain nombre de séries qui reposent sur une dynamique de la suite, telle que l'entend Genette. Par la relance des personnages auxquels elles sont dédiées, ces dernières s'installent donc dans un registre hypertextuel. En effet, la relance éditoriale est l'occasion d'un changement d'équipe artistique et donc d'une re-présentation des héros, si bien que ceux-ci sont devenus l'objet de nombreuses réécritures. Le justicier s'incarne dans une multiplicité de différentes visions et représentations, selon le nombre d'auteurs qui se sont succédés sur sa (ses) série(s). Les repreneurs d'une série, procédant par rajouts ou mises à jour d'un univers, dessinent alors diverses formes hypertextuelles qui peuvent évoquer les catégories développées par Genette dans *Palimpsestes*.

Conclusion

La place du *metacomic* dans l'industrie du *comic book* : premier cadre conceptuel

Cette présentation de l'industrie du *comic book* a permis de dégager certains outils d'analyse spécifiques et de situer précisément les œuvres se rapportant au *metacomic*. Pour plus de clarté, on choisira de présenter ces cadres pragmatiques sous forme de tableaux.

Le premier concerne le type d'édition dans lequel chacune des œuvres est parue. Les *comic books* sont classés par date de sortie, du plus ancien au plus récent ; les types d'édition sont classés en fonction de leur proximité avec la production « *mainstream* » (symbolisée par les « *DC* et *Marvel Universes* »). Le label lancé par les *majors* est considéré comme le plus proche. Le label racheté ayant été créé dans un contexte d'édition indépendante, il apparaît ensuite, et précède la maison d'édition alternative, considérée comme le type d'édition le plus lointain de la production « *mainstream* ». L'expression « *mainstream* » désigne une création destinée à viser tout type de public et donc plus fédératrice. Cependant, elle n'est pas forcément représentative d'un plus grand succès par rapport aux titres publiés par des éditions indépendantes. Les œuvres mentionnées en gras, enfin, sont celles qui seront étudiées de manière plus approfondie dans les chapitres suivants.

Le second tableau concerne les formes sérielles adoptées par les auteurs en fonction de leur production. Y sont ainsi reprises les appellations dégagées en amont. La catégorie « série organisée par run » concerne essentiellement les œuvres dont les équipes successives ont fait état de toute une démarche publicitaire, davantage que les personnages mêmes du titre. La promotion d'une nouvelle équipe met en effet l'accent sur le concept de relance en tant que re-présentation artistique et réinterprétation du matériau en fonction de ces nouveaux auteurs. Ainsi de la série *The Authority* avec Warren Ellis et Bryan Hitch, puis Mark Millar et Frank Quitely, et

Ultimates avec Mark Millar et Bryan Hitch et dont la troisième saison a été fortement promue par sa nouvelle équipe, composée d'artistes réputés : Jeph Loeb et Joe Madueira.

Tableau 1 : le *metacomix* en fonction des types d'édition

Œuvres	DC/Marvel Universes	Labels créés par DC ou Marvel	Labels rachetés	Editeurs indépendants
Années 80				
<i>Watchmen</i> - 1986			X	
<i>The Dark Knight Returns</i> - 1986	X			
<i>Animal Man</i> - 1988		X		
Année 90				
<i>Astro City</i> - 1995				X
<i>Supreme</i> - 1996				X
"ABC Comics" - 1999			X	
<i>The Authority</i> - 1999			X	
<i>Planetary</i> - 1999			X	
Année 2000				
<i>Ultimates</i> - 2002		X		
<i>Ex Machina</i> - 2004			X	
<i>All Star Superman</i> - 2006		X		
1985 - 2008	X			
<i>Kick-Ass</i> - 2008		X		
<i>Black Summer</i> - 2008				X
<i>Batman (Morrison)</i> - 2006	X			

Tableau 2 : les formes sérielles adoptées pour le *metacomix*

Œuvres	Séries composées de tomes				
	Séries régulières	indépendants	Séries organisées par <i>run</i>	Séries fleuves	Séries limitées
Années 80					
<i>Watchmen</i> - 1986					X
<i>The Dark Knight Returns</i> - 1986					X
<i>Animal Man</i> - 1988			X		
Année 90					
<i>Astro City</i> - 1995		X			
<i>Supreme</i> - 1996			X		
" <i>ABC Comics</i> " - 1999				X	
<i>The Authority</i> - 1999			X		
<i>Planetary</i> - 1999				X	
Année 2000					
<i>Ultimates</i> - 2002			X		
<i>Ex Machina</i> - 2004				X	
<i>All Star Superman</i> - 2006					X
<i>1985</i> - 2008					X
<i>Kick-Ass</i> - 2008					X
<i>Black Summer</i> - 2008					X
<i>Batman (Morrison)</i> - 2006	X				

Ces deux tableaux permettent tout d'abord de souligner l'évolution du *metacomic* en fonction des œuvres sélectionnées. Dans une limite chronologique de vingt ans, on remarque trois périodes significatives. Le *metacomic* a émergé dans les années quatre-vingt chez DC Comics avant de véritablement se développer dans les années quatre-vingt-dix dans des maisons d'édition indépendantes. De fait, il faut prendre en compte que le studio Wildstorm, principal éditeur des œuvres de cette période, était indépendant jusqu'à son rachat en 1998. Ainsi, *Astro City*, lancé en 1995, est paru dans ce contexte et non pas dans celui d'une filiale liée à DC Comics.

Enfin, les années 2000 sont symboliques d'une récupération par les *majors* du potentiel métatextuel du *comic book*, allant jusqu'à l'exploiter pour des personnages populaires tels les Vengeurs avec *Ultimates* et Superman. Ce tableau rend ainsi compte d'une progressive standardisation du *metacomic* dans la production *mainstream*. Il s'agit donc d'une forme qui n'est pas soumise à des contingences éditoriales : le *metacomic* s'est certes développé au sein d'entreprises indépendantes, mais ce contexte de parution n'est pas nécessaire à son évolution. De même, l'édition *mainstream* n'est pas antinomique à son développement. Au même titre qu'il a émergé dans une *major* pour se développer dans un autre secteur, le *metacomic*, au vue de sa standardisation, consacre une forme évolutive qui pourrait bien atteindre les univers fictionnels de DC et Marvel Comics eux-mêmes. C'est pourquoi on parlera davantage d'une tendance dans l'évolution du genre superhéroïque que d'une forme qui lui serait distincte. Cependant, ce tableau révèle tout de même l'importance de la liberté croissante de l'auteur dans sa création comme l'un des facteurs ayant permis le développement du *metacomic*, non seulement chez les éditeurs indépendants mais aussi, plus tard, au sein des *majors*.

Le second tableau met l'accent sur les formes sérielles adoptées par les auteurs qui privilégient davantage la série à fin programmée, quel qu'en soit le nombre d'épisodes. L'engrenage métatextuel du *metacomic* s'inscrit pour la plupart dans des récits clos, menés vers une véritable conclusion qui insiste sur la cohérence narrative des œuvres. Certains auteurs revendiquent cette nouvelle conception de l'histoire, à l'instar d'Alan Moore qui rejette la mécanique traditionnelle : « Dans les *comics*, lorsqu'on écrit la troisième partie de l'histoire, la première est déjà imprimée. Tout ce que j'ai fait a

toujours été un premier jet. S'il y a une idée dont je pense qu'elle ne marche pas comme je le voudrais, je n'ai pas l'occasion de changer.¹⁰⁴ » De même pour Grant Morrison lorsqu'il parle de la genèse d'*All Star Superman* :

I plotted the whole story in 2002 and drew tiny colored sketches for all 12 covers. The entire book was very tightly constructed before we started – except that I'd left the ending open for the inevitable better and more focused ideas I knew would arise as the project grew into its own shapes.¹⁰⁵

De plus, étant donné le nombre de numéros qui composent chacune des intrigues, le *metacomic* est également significatif d'une nouvelle pratique de la bande dessinée : son volume atteignant parfois plusieurs centaines de pages, elle implique une lecture de longue durée, plus attentive et réfléchie que celle du simple fascicule.

Le choix de la série limitée insiste aussi sur le développement de narration débarrassée du poids de la continuité. En ce sens, il met également l'accent sur le travail scénaristique et artistique des auteurs. Hormis quelques exemples, ces œuvres ne constituent pas des suites et mettent en scène des fictions indépendantes, non contraintes de continuer une intrigue précédente. Cette situation amène à considérer également ces *comics* comme le fruit d'une création relativement libérée, tant des problématiques liées à la continuité narrative, que des contraintes éditoriales. Grant Morrison mentionne ce phénomène à propos d'*All Star Superman* : « The fact that it could be a non-continuity recreation made the idea even more attractive and more achievable.¹⁰⁶ » En ce sens, il s'agira d'envisager les stratégies hypertextuelles autres que la suite qui sont utilisées par les auteurs du corpus : en effet, s'ils sont débarrassés

¹⁰⁴ MOORE, Alan, *L'hypothèse du lézard*, Lyon, Moutons électriques éditeurs, 2005, p.264.

¹⁰⁵ Propos recueillis par Zack SMITH, « All Star Memories : Grant Morrison on *All Star Superman* », Newsrama, 2008, octobre : <http://www.newsarama.com/comics/100821-All-Star-Morrison> (Traduction : « J'ai conçu la totalité de l'histoire en 2002 et dessiné de petits croquis en couleurs des douze couvertures. Le livre en entier était très précisément construit avant même que nous commencions – excepté le fait que j'avais laissé la fin ouverte pour profiter des idées inévitablement meilleurs et plus réfléchies qui, je le savais, allaient apparaître au fur et à mesure que le projet prendrait forme. »)

¹⁰⁶ Ibid (Traduction : « Le fait que cela puisse être une recreation hors-continuité rendait l'idée encore plus attrayante et réalisable. »)

du poids de la continuité, ces derniers n'usent pas moins d'une intertextualité massive et explicite qui implique différents effets de lecture.

De plus, comme on l'a vu, la série limitée est privilégiée pour des narrations en marge des univers de DC et Marvel, même lorsqu'elles se consacrent à des personnages iconiques tels Superman et Batman. Cette tendance est également visible dans le premier tableau : le *metacomic* s'établit généralement dans des mondes fictionnels à part et s'écrit en regard des univers de DC et Marvel. En effet, comme on le verra, les œuvres du corpus s'élaborent à partir de différentes formes de réécritures du super-héros. C'est pourquoi, à l'instar de la production traditionnelle, elles s'inscrivent dans une conception hypertextuelle du genre superhéroïque, en tant qu'elles sont liées à cette matière narrative « d'une manière qui n'est pas celle du commentaire.¹⁰⁷ » La notion de commentaire est entendue ici dans son sens le plus dénotatif comme désignant un propos factuel qui traduirait un regard scientifique. À l'inverse, l'hypertextualité renvoie à des relations unissant essentiellement des œuvres de fiction, tel le *metacomic* avec le genre superhéroïque : « L'hypertexte est [...] considéré comme une œuvre « proprement littéraire » - pour cette raison simple, entre autres, que généralement dérivé d'une œuvre de fiction (narrative ou dramatique), il reste œuvre de fiction.¹⁰⁸ » Par « hypertexte », Genette entend « tout texte dérivé d'un texte antérieur [l'hypotexte].¹⁰⁹ »

Le paratexte du *metacomic* dessine donc l'ambiguïté qui le lie au genre superhéroïque : puisant dans cette matière, il en est pourtant en marge, comme en témoignent la forme de la série limitée et les labels sous lesquels il est publié. C'est pourquoi il s'agit désormais de voir comment et par quelles formes les œuvres du corpus dérivent de la matière narrative du genre superhéroïque tout en se distinguant de la production traditionnelle. Le chapitre suivant sera ainsi consacré à une étude formelle des œuvres du corpus : il nous permettra de définir les propriétés récurrentes qu'elles sont toutes en mesure d'exemplifier et de justifier par là l'appellation « *metacomic* ».

¹⁰⁷ GENETTE (1982 : 13)

¹⁰⁸ GENETTE (1982 : 16-17)

¹⁰⁹ GENETTE (1982 : 16)

Chapitre 2

Le metacomic : perspectives formelles

Introduction

Parmi les bandes dessinées appartenant au corpus, une image particulièrement semble révélatrice des questions posées par le *metacomic* (Ill.1) : une pleine page, issue du premier épisode de *Planetary*, où est représentée une équipe de super-héros inconnus. Les personnages n'ont que peu d'importance dans l'intrigue, n'y demeurant que le temps de quelques vignettes : à peine ont-ils surgi qu'ils sont déjà tués par le héros de l'histoire. La pleine page n'ayant que valeur de détail, elle est par nature paradoxale : pourquoi les auteurs de cette série ont-ils choisi de mettre en porte-à-faux l'économie du *comic book* (un fascicule contient traditionnellement 24 pages) en accordant autant d'importance à une apparition si fugitive, à des figurants ?

Après une minutieuse observation, le lecteur s'apercevra que les super-héros représentés, bien qu'inconnus, font appel à la mémoire d'un genre, à un savoir intertextuel. En effet, chacun des membres de l'équipe évoque des souvenirs de lecture. Par exemple, la femme, seule représentante du genre féminin, arbore un costume, un bouclier et des bracelets qui ne sont pas sans rappeler la tenue d'une amazone que l'on prête plus volontiers à une autre superhéroïne, également seule femme de son équipe : Wonder Woman.

De même, l'homme habillé de blanc et de rouge se tenant à ses côtés serait anodin s'il n'arborait pas une cape gonflée par le vent qui à elle seule annonce la présence implicite d'un autre super-héros connu pour ce même attribut : Superman. Car c'est bien par la voie du costume et de ses détails révélateurs, métonymiques, que chacun des représentants de cette équipe semble évoquer un autre groupe, celui-ci bien

connu du grand public, la Justice League of America. Ainsi, à l'instar de la cape rouge ou du maillot de la femme, les cornes du personnage vêtu d'un sombre costume violet semblent empruntées au personnage de Batman, au même titre que sa cape élimée. Pour les amateurs du genre superhéroïque, les autres personnages, moins célèbres, seront également identifiables, par leurs détails, à d'autres membres de la JLA : Flash, Green Lantern, Martian Manhunter...

En une seule pleine page, ces figurants deviennent porteurs de la mémoire d'un genre : ils sont imitations, variations, références. Et c'est par l'importance accordée à ces personnages dans le dispositif du *comic book* que le détail de leur présence point, mettant à jour la problématique des formes intertextuelles et hypertextuelles engagées dans les *metacomics*. Car les autres œuvres du corpus sont également parsemées de références du même type. On reviendra évidemment sur ce point mais de manière superficielle, on peut déjà citer l'équipe de super-héros créée par un savant fou dans *The Authority* ou encore les photographies d'anciens justiciers, régulièrement représentées dans l'œuvre de Moore (Ill.2). Toutes ces illustrations constituent des références instantanées, des re-présentations fugitives de super-héros iconiques, vieux de plusieurs décennies, tels que Superman, Batman, Captain America ou encore Spider-Man. Et dès les premiers abords se donne à voir dans ces images la différence de leur nature, entre détournement de personnages précis ou simple inspiration.

La dynamique intertextuelle et hypertextuelle sur laquelle repose le *metacomic* est alors évidente : littérature d'emprunt, la bande dessinée imite et pastiche la figure matricielle du super-héros. Pourtant, tout en s'affirmant par cette particularité, le *metacomic* pose également à travers elle un premier obstacle à son étude. Car en effet, cette tendance à réécrire la figure du justicier n'est pas neuve et, à l'inverse, remonte même aux origines du genre superhéroïque. Depuis sa naissance en 1938¹¹⁰, ce dernier n'a eu de cesse de se décliner en différentes versions d'un même modèle. Que ce soit sous l'influence du succès commercial de l'archétype Superman, par besoin d'exprimer une forme d'admiration ou, à l'inverse, de problématiser la portée idéologique du super-héros, les auteurs de *comics* usent depuis plusieurs décennies d'une même poétique de l'hypertextualité. Dès lors, en quoi le registre du *metacomic*

¹¹⁰ SIEGEL, Jerry, SHUSTER, Joe, *Action Comics* n°1, New York, DC Comics, 1938, juin.

se distingue-t-il de cette tendance et justifie-t-il une distinction par rapport au *comic book* en général ?

Un premier élément de réponse se trouve dans le choix du terme « *metacomical* ». En effet, si celui-ci nous paraît pertinent pour désigner cet ensemble générique, c'est parce qu'il fait immédiatement référence au discours réflexif construit au sein des narrations et ayant pour objets le *comic book* et la figure du justicier. Par la présence du préfixe *-meta*, la notion de « *metacomical* » nous permet en premier lieu de la rapprocher du registre de la « métafiction » et de l'intégrer à un large paradigme :

Terms like « metapolitics », « metarhetoric » and « metatheatre » are a reminder of what has been, since the 1960s, a more general cultural interest in the problems of how human beings reflect, construct and mediate their experience of the world. Metafiction pursues such questions through its formal self exploration.¹¹¹

La métafiction, comme tout autre discours se reflétant en lui-même, se caractérise par la construction d'un langage ayant pour objet son propre artifice. Waugh parle d'un « métalangage » qui présiderait à toutes les déclinaisons de ce paradigme : « [The linguist Hjelmslev] define [the metalanguage] as a language which, instead of referring to non-linguistics events, situations or objects in the world, refers to *another* language: it is a language which takes another language as its objects.¹¹² » Cette tendance à la réflexivité et au commentaire n'est pas neuve, ayant émergé dans de nombreuses œuvres et à divers moments de l'Histoire, de *Don Quichotte* à la fiction bourgeoise, en passant par *Jacques le fataliste* ou Woody Allen. La métafiction s'ouvre sur un vaste paysage d'œuvres et s'est incarnée dans la recherche par un champs lexical varié, ainsi

¹¹¹ WAUGH, Patricia, *Metafiction: the theory and practice of self-conscious fiction*, Londres, New York, Routledge, coll. « New accents », 1984, p.2 (Traduction : « Des notions comme « métapolitique », « métarhétorique » et « métathéâtre » sont des réminiscences de ce qui, depuis les années soixante, a été un intérêt culturel plus général pour la manière dont les êtres humains réfléchissent, construisent et transmettent leur expérience du monde. La métafiction travaille ces questions à travers l'exploration de sa propre forme. »)

¹¹² WAUGH (1984 : 4) (Traduction : [Le linguiste Hjelmslev] définit [le métalangage] comme un langage qui, au lieu de référer à des événements, des situations ou des objets non linguistiques dans le monde, réfère à un autre langage : c'est un langage qui a comme objet un autre langage. »)

énuméré par Laurent Lepaludier dans l'introduction de *Métatextualité et métafiction: théorie et analyses* :

Réflexivité ou auto-réflexivité (Boyd, Siegle, Ashmore), mise en abyme, écriture en miroir, specularité (Ricardou, Rose, Dällenbach, Bal), récit narcissique ou fiction auto-référentielle (Alter, Hutcheon, Waugh), antifiction, non-fiction, récit anti-mimétique (Zavarzadeh, Hume), surfiction, [...] nouveau roman ou fiction post-moderne (Thiher, Newman)¹¹³.

Ces termes renvoient à la fois à des procédés, à des formes de récit ou à des courants, et recouvrent par là un large panorama de pratiques. Malgré la différence de leur nature, ils ont en commun de toujours désigner un type de récit qui « appelle l'attention du lecteur sur le fonctionnement de l'artifice de la fiction, sa création, sa réception et sa participation aux systèmes de signification de la culture.¹¹⁴ »

C'est donc autour des notions de métafiction et de métalangage que va s'articuler ce second chapitre, de manière à identifier et mettre en évidence les marqueurs strictement formels du *metacomic*. Il conviendra de voir comment les auteurs de chacune de ces bandes dessinées élaborent un métadiscours propre à cet ensemble, une parole réflexive sur le *comic book* et le genre superhéroïque, nourri de procédés spécifiques au médium de la bande dessinée. Cette étude formelle nous permettra de conceptualiser le *metacomic* en fonction de deux critères qui justifient le choix de ce terme pour désigner cet ensemble : en premier lieu, son appartenance au registre de la métafiction, dans la façon dont les œuvres renvoient à leur artifice, puis par là, la manière dont elles inaugurent un registre hypertextuel distinct de celui traditionnellement utilisé dans le genre superhéroïque. En cela, notre démarche, partant de la théorie de Schaeffer, consiste à identifier des « propriétés récurrentes¹¹⁵ » qui permettent de légitimer ce regroupement au sein de l'appellation commune « *metacomics* » : « Une relation générique est exemplifiante dès lors que la

¹¹³ LEPALUDIER, Laurent, *Métatextualité et métafiction : théorie et analyses*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, coll. « Interférences », 2002, p.9

¹¹⁴ Ibid, p.10

¹¹⁵ SCHAEFFER, Jean-Marie, *Qu'est-ce qu'un genre littéraire ?*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 1989, p.157

définition de la classe générique se réfère à des propriétés partagées par tous ses membres, c'est-à-dire dès lors que les propriétés impliquées par le nom de genre sont récurrentes.¹¹⁶ »

Ainsi, on s'intéressera aux propriétés récurrentes qui, présentes dans l'ensemble du corpus, contribuent à l'élaboration d'un métalangage du *comic book*. On verra alors que ces formes réflexives s'établissent en fonction de trois orientations : dans un premier temps, on abordera la façon dont les auteurs travaillent à une prise de conscience du registre hypertextuel dans lequel se situent leurs œuvres, à travers le signalement constant d'un lien entre hypotexte et hypertexte. L'hypertextualité participant d'un réseau de figures réflexives plus large, intertextualité et références feront l'objet de l'étude suivante, de manière à voir comment l'image de l'autre est sans cesse convoquée dans le corpus, impliquant alors un mode de lecture analogique. Enfin, on s'intéressera à la déclinaison de la figure du même dans les œuvres, à travers l'usage massif par les artistes de mises en abyme et de formes réflexives. Ces études permettront de souligner la présence de procédés communs à ces différentes œuvres, les rapprochant alors du paradigme métafictionnel et justifiant leur regroupement au sein d'un même corpus.

Par la suite, on abordera la manière dont les auteurs mettent chacun en évidence une dimension, différente mais complémentaire, de ce métadiscours. On verra tout d'abord comment Alan Moore utilise au fil de son œuvre la figure de la métalepse pour désigner la factualité du médium de la bande dessinée. On s'intéressera également à la façon dont Warren Ellis, à travers ses deux séries emblématiques *The Authority* et *Planetary*, a assuré la refonte de l'univers narratif du studio Wildstorm de manière à en désigner sa fictionnalité. Enfin, on s'interrogera sur la réflexion que mène Grant Morrison, à travers un certain usage de la prolepse dans *All Star Superman*, sur l'acte de narration.

¹¹⁶ Ibid

Les propriétés récurrentes du *metacomic*

1) Les spécificités de l'hypertextualité portée par les *metacomics*

a) *L'hypertextualité, une tradition dans le genre superhéroïque*

La description du genre superhéroïque a permis de relever au chapitre précédent différentes étapes dans son évolution. Ses débuts dans les années quarante ont vu l'instauration de ce qui a été rétrospectivement baptisé le *Golden Age*. Sujette à la prolifération de figures exemplaires et inébranlables, nécessaires pour combattre le fléau de la seconde guerre mondiale, cette période est marquée par le développement du stéréotype du super-héros, véhicule de valeurs universelles et fédératrices. Le *Silver Age*, symbolique de la naissance du *Comics Code*, renvoie à la progressive humanisation au cours des années cinquante et soixante de la figure du justicier, victime, à l'instar des X-Men, de rejet ou, comme Spider-Man, pétrie de complexes. À cette tendance se superposent les influences de plus en plus prégnantes de la science-fiction sur le genre. Radiations, voyages cosmiques, représentation de mondes nouveaux, enfouis sous terre ou extra-terrestres, les thématiques correspondent alors aux préoccupations de l'époque : découverte et fantasme des potentiels de l'énergie atomique, des expéditions dans l'espace... Enfin, à partir des années soixante-dix, après la guerre du Vietnam, prime la représentation de plus en plus problématisée du personnage superhéroïque, jusqu'à devenir l'objet d'une mise en crise idéologique servie par un engrenage métatextuel de plus en plus constant¹¹⁷. Cette succession de différentes périodes reflète la nécessité d'un renouvellement régulier du genre, de manière à s'adapter à un lectorat de plus en plus divers. Il s'y dessine alors une tradition de la relance, déclinée en différentes stratégies qui évoquent les théories de l'hypertextualité.

¹¹⁷ Question traitée au chapitre 3.

La suite : la relance sérielle

La suite, au sens que lui prête Genette, consiste, dans le cadre du genre superhéroïque, à engager une équipe artistique pour relancer une histoire terminée au-delà même de sa conclusion. L'aventure d'un super-héros est toujours destinée, selon la volonté des éditeurs, à être poursuivie et reprise, à travers par exemple le développement d'éléments secondaires qui feront l'objet de nouvelles intrigues. Cette dynamique nourrit le genre depuis ses origines, ayant progressivement conduit à l'émergence de véritables univers (trans)fictionnels. La suite est le moteur d'une mécanique narrative en perpétuelle évolution, induisant parfois la réexploration des intrigues précédentes, à l'image, dans *Ultimates*, du robot Ultron qui fait figure de passerelle entre la seconde et la troisième saison de la série. Créé par l'un des membres de l'équipe, cet automate fait une apparition ponctuelle dans l'intrigue de Millar et Hitch, le temps d'une scène humoristique où il flirte avec un autre protagoniste, la Sorcière Rouge. Ce traitement, à valeur anecdotique, n'avait alors qu'une fonction burlesque dans la narration. Pourtant, Loeb et Madueira, lorsqu'ils ont repris la série pour une troisième saison, ont fait de cette scène le point de départ même de leur intrigue : Ultron, amoureux éconduit, assassine l'objet de son désir et, avec ses avatars robotiques, décide de prendre la place des Ultimates. Cette relance donne ainsi lieu à une réexploration de l'épisode de leur rencontre. Dans la seconde saison, l'intrigue, mineure, est représentée en arrière-plan, par le dessin évasif, secondaire, d'un seul échange de regards entre les personnages. Elle est à nouveau mise en scène au cours de la troisième saison, cette fois-ci au premier plan, racontée du point de vue d'Ultron et re-présentée par le filtre du style proche du manga de Madueira. Par un phénomène d'inversion, l'échange de regards est alors exposé au premier plan. (III.3)

Cet exemple en particulier montre à quel point la suite installe le genre superhéroïque dans le registre hypertextuel, appelant une continuation narrative et une nouvelle représentation de certaines scènes. Le procédé du *crossover* induit également ce phénomène, les aventures communes à tous les personnages étant à nouveau vécues

dans les titres individuels des super-héros concernés. De même, son mouvement conclusif, en entraînant une mise à jour des univers fictionnels des éditeurs, participe également, au même titre que la suite, à une stratégie de la relance.

L'imitation générique : évolution du genre superhéroïque

A travers les exemples de la suite et du *crossover*, le registre hypertextuel qui nourrit le genre superhéroïque donne à voir la logique qui a gouverné son évolution depuis ses débuts. Au-delà même d'une stratégie de relance, l'hypertextualité s'y décline en plusieurs formes dont la suite n'est qu'un exemple parmi d'autres. La figure superhéroïque s'est également développée grâce à l'imitation générique, plus traditionnelle dans l'évolution d'une forme narrative. C'est de cette manière que Schaeffer accepte la notion d'hypertextualité, dans l'idée que certains récits aient pu servir de modèles génériques ayant conduit, par voie d'imitation, de plagiat ou d'inspiration, à la construction d'un genre :

J'accepte comme relation générique hypertextuelle toute filiation plausible qu'on peut établir entre un texte et un ou plusieurs ensembles textuels antérieurs ou contemporains dont, sur la foi de traits textuels ou *d'index* divers, il semble licite de postuler qu'ils ont fonctionné comme modèles génériques lors de la confection du texte en question.¹¹⁸

Dans une démarche similaire, Genette aborde également cette pratique d'« hypertextualité mimétique¹¹⁹ », en insistant toutefois davantage sur les contingences pragmatiques de cette évolution : « Un genre ne répond pas seulement à une situation et à un « horizon d'attente » historiquement situés : il procède également [...] par contagion, imitation, désir d'exploiter ou détourner un courant de succès et [...] de « prendre le train en marche ». ¹²⁰ »

¹¹⁸ SCHAEFFER (1989 : 174)

¹¹⁹ GENETTE (1982 : 287)

¹²⁰ GENETTE (1982 : 287)

Dès les années quarante, la progressive hégémonie du genre superhéroïque dans l'industrie du *comic book* a permis l'essor de personnages s'inspirant d'une matrice commune. Clark Kent, individu anonyme d'une foule métropolitaine qui sort de sa triste condition en revêtant le costume de Superman, a trouvé, à mesure que le nombre de séries publiées grossissait, de multiples réincarnations : comme lui, Batman arbore costume et masque et doit cacher son identité civile afin de protéger ses proches et poursuivre sa croisade contre le crime. Comme lui, Peter Parker est un individu pétri de complexes, rejeté par les autres, à qui le rôle de Spider-Man offre une alternative de s'extraire de sa vie, de se révéler meilleur. Comme lui, enfin, les X-Men, mis au ban de la société en raison de leurs différences génétiques, tentent de revendiquer leurs droits en se faisant justiciers.

La duplication de la figure du justicier, la création d'avatars d'un même personnage et la distorsion des traits d'une figure archétypale se justifient par un besoin éditorial de reproduire un succès identique à celui qu'a rencontré Superman. C'est ainsi qu'est né le genre superhéroïque, par dissémination et imitation de thématiques et motifs similaires : masque, costume, rejet, intégration et intégrité, guerre contre le crime...

La réécriture des origines : renouvellement du catalogue

Au fur et à mesure que la société évoluait, l'industrie du *comic book* s'est confrontée à de nouvelles problématiques : maturation du lectorat, revendication des artistes, rejet d'une civilisation uniforme... Progressivement, l'imitation générique s'est muée en une nécessité de renouvellement : dès lors, il ne s'agissait plus de créer de nouveaux personnages mais d'adapter ceux déjà existants, devenus iconiques, à ces nouveaux facteurs. En 1987, Batman a vu ses origines réécrites sous la plume de Frank Miller et David Mazzucchelli¹²¹ : le personnage devient alors plus violent et radical, confronté à une autorité mise à mal par des policiers corrompus ; la frontière entre justice et crime, entre Bien et Mal, se fait moins étanche, jusqu'à disparaître parfois. Le passé d'autres super-héros a également été revisité, toujours pour le besoin d'adapter

¹²¹ MILLER, Frank, MAZZUCHELLI, David, *Batman : Year One*, New York, DC Comics, 1987

les personnages à de nouveaux contextes. La manipulation génétique a supplanté les super-pouvoirs issus de l'énergie atomique. La figure de l'ennemi, symbolisée de manière consensuelle par le Nazi, s'est altérée, devenant tour à tour communiste, terroriste, jusqu'à transparaître derrière les traits de l'Américain lui-même.

La « réécriture des origines » a pris de plus en plus d'ampleur et fait office d'actualisation, en ce sens qu'il s'agit de reproduire des mêmes scènes essentielles tout en les adaptant au public contemporain. Ainsi d'*Ultimate Spider-Man* de Bendis et Bagley où la genèse du héros est déplacée au vingt-et-unième siècle et occupe l'ensemble d'un *story arc*, là où dans l'hypotexte, seules quelques pages du premier épisode de la série y étaient consacrées. La réécriture, dans ce cas, est assez proche de ce que Genette appelle la relation de transformation entre un texte et son dérivé. Le procédé fait en effet appel à des transpositions aussi bien quantitatives (par accroissement, concision...) que diégétiques ou symboliques.

Il en va de la sorte avec, par exemple, « l'extension thématique¹²² », qui procède « par addition massive¹²³ » et qui tendrait à une augmentation de l'histoire originelle par le rajout de nouvelles scènes. Or, à travers le dispositif du *story arc*, c'est exactement dans cette perspective que se situe la réécriture des origines d'un personnage, les auteurs *amplifiant* une seule histoire par l'ajout de nouveaux chapitres et de nouveaux épisodes. Par exemple, les auteurs d'*Ultimate Spider-Man* utilisent régulièrement ce dispositif, notamment pour le premier *story arc* de la série. La mort du personnage de l'oncle Ben, fondamentale dans la genèse du héros, n'est mise en scène que dans le cinquième épisode tandis que dans la version originelle de Stan Lee et Steve Ditko, en 1962, elle apparaissait dès la neuvième page du premier numéro de la série. Cette dilatation de la narration permet alors d'approfondir la relation qui unit les deux personnages et de mieux comprendre les raisons qui conduisent Peter Parker à devenir Spider-Man (III.4). En ce sens, ces transformations quantitatives, en tant qu'elles approfondissent les ressorts de l'intrigue originelle, permettent à la réécriture d'acquérir une valeur explicative par rapport à l'hypotexte, faisant écho à certains

¹²² GENETTE (1982 : 375)

¹²³ GENETTE (1982 : 364)

constats de Genette : « On observera [...] qu'après coup l'hypotexte d'une amplification fait assez facilement figure de résumé.¹²⁴ »

Ce rapide aperçu du registre dans lequel se situe le genre superhéroïque a permis de dégager certaines catégories hypertextuelles récurrentes, telles que la suite, l'imitation générique ou la transformation par réécriture des origines d'un personnage. Littérature d'emprunt, le *metacomic* l'est donc dans son origine même, puisqu'il appartient à un genre qui use abondamment de ces stratégies. Les œuvres du corpus, en s'inscrivant dans une mécanique sérielle, exemplifient également ces marqueurs, problématisant alors la définition des frontières du *metacomic*. C'est la raison pour laquelle il convient de voir à présent comment leur dynamique peut être distinguée de l'hypertextualité traditionnelle du genre superhéroïque, posant là un premier cadre conceptuel. Deux catégories sont notamment à prendre en compte car, communes à toutes les œuvres du corpus, elles assurent l'autonomie du *metacomic* dans son appréciation esthétique. Suivant la terminologie de Genette qui distingue dans l'hypertextualité des processus d'imitation et de transformation, il s'agira de voir en quoi le traitement de ces deux formes dans les œuvres du corpus donne à voir leurs similitudes en entraînant chez le lecteur, par diverses stratégies, la prise de conscience d'une écriture qui leur est spécifique.

b) Une hypertextualité consciente

L'imitation ostentatoire : la dissémination de pastiches

Comme on l'a vu en guise d'ouverture, l'analyse de l'illustration 1 permet de dégager une première forme de dérivation régulièrement utilisée dans le corpus, à travers un travail de l'imitation aussi bien graphique que narrative. Les références sont alors identifiables à des degrés divers en fonction de la compétence générique du lecteur. Se distinguant du plagiat ou de l'imitation générique, elles se construisent

¹²⁴ GENETTE (1982 :375)

dans leur relation *désignée* avec l'hypotexte, notamment à travers l'exemple de pastiches. La production d'Alan Moore en est particulièrement représentative. Dans la manière dont sont traités les personnages, l'auteur y revendique en effet, par divers dispositifs, un processus d'imitation récurrent.

Dans *Watchmen*, par exemple, le Hibou est le protagoniste dont la conception du justicier correspond le plus à l'image traditionnelle du super-héros. Dans cette perspective, il est le personnage de l'intrigue le plus référencé, constituant en effet une imitation du personnage de Batman et ne pouvant être appréhendé autrement, tant les points communs entre les deux super-héros sont nombreux. Le principe d'imitation se manifeste par l'accumulation de motifs empruntés à l'univers fictionnel de Batman, à l'image de la cave, par exemple, qui établit une allusion directe à la « Batcave » du héros, élément constitutif du folklore originel. Le refuge est présenté, tant dans l'hypotexte que dans l'hypertexte, comme un lieu servant de cachette, un endroit souterrain qui reflète une noirceur commune aux deux justiciers. Les noms de ces deux personnages se font de plus en plus écho puisqu'ils renvoient tous deux à un animal nocturne, le hibou ou la chauve-souris. De même, le costume du Hibou est presque identique à celui de Batman : on y retrouve en effet la ceinture jaune, deux cornes au niveau de la tête ainsi que des couleurs sombres (Ill.5). L'imitation réalisée dans *Watchmen* s'inscrit donc dans plusieurs dimensions du médium de la bande dessinée : d'un point de vue narratif avec le motif de la cave, sous un angle graphique avec le costume et, enfin, jusque dans la symbolique des animaux totémiques.

L'énumération de ces divers éléments permet d'affiner le concept d'imitation qui régit le *metacomic* : celle-ci, davantage qu'une simple influence, s'enracine dans un processus cumulatif de signes distinctifs immédiatement identifiables à l'hypotexte, en l'occurrence, ici, la fiction de Batman. Ce premier exemple met l'accent sur une forme d'imitation métonymique comme principal indice de cette dérivation, un motif en particulier devenant le signe implicite de tout un univers fictionnel.

Ce procédé est également utilisé dans une autre œuvre d'Alan Moore, *Supreme*, où l'on retrouve cette même accumulation de détails significatifs. L'intrigue de cette série, débutée en 1996, repose sur la quête d'un super-héros amnésique, Supreme, qui, au fil

de ses aventures, recouvre progressivement la mémoire à mesure que son univers fictionnel se reconstruit autour de lui. Dans leur article intitulé « Alan Moore le gentleman de Northampton », Jennequin et Pennaud apportent la théorie suivante sur la genèse de cette œuvre : « Ce personnage [Supreme] est un décalquage à peine déguisé de Superman, l'idée étant sans doute de l'utiliser pour raconter toutes les histoires que l'original ne pouvait pas vivre, pour des raisons éditoriales et commerciales.¹²⁵ » Cette interprétation a l'avantage de souligner effectivement le parallèle qui existe entre Supreme et son hypotexte. Cependant, l'idée selon laquelle Alan Moore a repris cette série pour exploiter des aventures de Superman, impossibles à raconter pour des motifs pragmatiques, est problématique. Présentant l'imitation comme la cause d'une simple restriction, cette lecture nie en effet le processus dynamique qu'elle induit, comme on va le voir, au sein de l'œuvre. Alan Moore y reprend les nombreux éléments qui composent l'histoire de Superman. Les surnoms des deux personnages, Supreme et Superman, sont tout d'abord similaires, tant dans leur signification que dans leur sonorité. Leurs origines sont construites à partir de mêmes motifs : un enfant adopté est investi de pouvoirs surnaturels et est allergique à une pierre, la Kryptonite dans *Superman* et le Supremium dans *Supreme*, qui lui retire toutes ses capacités. Leurs origines diffèrent en cela que Superman est explicitement un extra-terrestre tandis que la provenance de Supreme reste mystérieuse.

Les protagonistes secondaires qui parsèment l'intrigue sont également semblables. Les personnages féminins, Judy Jordan et Diana Dane, ont des rôles identiques à ceux des deux héroïnes de *Superman*, puisque la première, à l'instar de Lana Lang, est l'amour de jeunesse du héros tandis que la seconde, comme Lois Lane, est sa collègue et sa nouvelle passion. L'onomastie des personnages révèle une même base de construction puisque les initiales de leur nom sont composées des mêmes lettres. De plus, le terme « Dane » est proche de « Lane », accentuant le parallèle entre ces deux figures. Le principal ennemi de Supreme est une reproduction de celui de Superman. Leurs noms, Darius Dax pour le premier et Lex Luthor pour le second, sont également similaires, se faisant notamment écho à travers la récurrence d'un terme monosyllabique se terminant par un -x, « Lex » ou « Dax ».

¹²⁵ JENNEQUIN, Jean-Paul, PENAUD, François, « Alan Moore le gentleman de Northampton », *L'hypothèse du lézard*, Lyon, Les Moutons électriques éditeurs, 2005, p.109.

Les deux super-héros ont de plus un chien identique comme allié, à la fourrure blanche et habillé d'une cape rouge. Enfin, le personnage d'Ethan Crane (Supreme en civil) utilise les mêmes ressorts que Superman pour camoufler son identité puisqu'il se cache avec des lunettes, son vrai visage étant celui qu'il expose lorsqu'il est déguisé en super-héros.

Encore une fois, c'est dans l'accumulation de motifs repris de l'univers de Superman que se fonde l'imitation qui relie les deux fictions. En ce sens, l'apparente fugacité du détail peut être rapprochée de la métonymie car tous deux trouvent leur origine dans une discrétion qui secrète le paradoxe de leur importance. Ainsi, une des vignettes de *Supreme* est une reproduction exacte de la couverture du magazine où apparaît Superman pour la première fois, si ce n'est que, par jeu de miroir, elle est inversée par rapport à son modèle (Ill.6). Or, dans la narration, cette re-présentation intervient dans un récit enchâssé où s'accumulent les vignettes, rendant sa présence fugitive, comme pour mieux souligner la valeur paradoxalement significative de son détail : par la présence de ce dernier, la relation d'imitation n'est pas seulement présente, elle est *signalée*. Cette cumulation permet de la sorte d'ériger Supreme non pas comme un avatar substitutif de Superman mais bien comme une reconstruction hypertextuelle dont le renvoi réflexif assure la spécificité.

On retrouve ce même phénomène dans le dixième épisode de la série *Planetary*, dans un esprit qui se rapproche de l'illustration étudiée en introduction de cette analyse. La série en général traite de trois justiciers qui, sortes d'archéologue, sont chargés de résoudre les énigmes du monde, une fois l'incident intervenu : il ne s'agit nullement d'action ici (le coupable, s'il y en a un, n'est pas forcément puni), mais bien de mystères et d'enquêtes à partir de traces du passé¹²⁶.

L'épisode qui nous intéresse ici se découpe en cinq parties : le personnage principal, Elijah Snow, arrive sur une scène de crime où sont entassés trois objets : une cape, un jeu de bracelets et une lanterne. Ces derniers, appartenant aux victimes, sont le moteur de trois *flashbacks* qui, centrés sur chacune d'elles, vont détailler la manière

¹²⁶ Voir la partie 3 de ce présent chapitre : « De l'univers fictionnel au puzzle ellisien »

dont elles ont été tuées. Enfin, la dernière partie, en guise d'excipit, expose les conclusions du héros.

L'intérêt de cet épisode réside dans le traitement des trois objets, aussi bien présentés comme des indices pour mener l'enquête de la diégèse que comme des métonymies destinées au lecteur. En effet, le chapitre s'ouvre sur une page composée de quatre cases qui énumèrent les motifs : dans la première est représentée la cape rouge, dans la seconde, la lanterne, et dans la troisième, les bracelets. Dans la dernière vignette, enfin, les trois objets sont regroupés sur le sol : la scène du crime est posée (Ill.7). Mais, superposé à elle, c'est bien le signalement de l'imitation lui-même qui fonde le moteur de l'intrigue. Cette énumération inaugurale accordant toute leur importance à ces indices, elle permet de leur conférer une valeur métonymique : la cape est rapidement identifiable à celle de Superman, la lanterne à celle de Green Lantern, et enfin les bracelets à ceux de Wonder Woman. L'incipit de l'épisode est révélateur : ces objets appartiennent à des imitations. Car évidemment, les victimes ne sont pas les super-héros que l'on vient de nommer, mais des avatars, des doubles. La scène du crime s'assortit alors d'une réflexion métadiscursive sur la portée d'un simple motif devenu indice non seulement d'une enquête, mais également d'un double niveau de lecture.

Les *flashbacks* ont alors pour mission de vérifier cette hypothèse. Ainsi, le propriétaire de la cape se révèle avoir exactement la même histoire que son modèle : il s'agit d'un bébé extraterrestre, envoyé par ses parents dans l'espace car leur planète est au bord de la destruction. La cape fait alors office de couffin. Il en est de même pour les deux autres victimes : le propriétaire de la lanterne, à l'instar de Green Lantern, fut nommé policier de l'espace par une organisation interplanétaire tandis que la femme à qui appartenait les bracelets, imitation de Wonder Woman, est une habitante d'une île en marge de la Terre où n'habitent que des représentantes de son sexe, dans une sorte d'utopie pacifique, en avance sur la civilisation humaine. En ce sens, les personnages sont d'exactes reproductions de leur modèle. Les détails qui les constituent sont alors autant d'indices de lecture qui permettent de signaler la relation imitative qui unit cet épisode à ses hypotextes. L'événement a lui-même quelque chose du détail : mis en images dans un épisode appartenant à un système global (la série), le triple meurtre a

presque valeur d'anecdote. La portée métonymique des objets reflète ainsi la nature de ce chapitre également métonymique, indice, lui aussi, du système réflexif de l'ensemble de l'œuvre.

L'usage du détail est à double entente dans le *metacomic*. Dans un premier temps, il est ce qui va permettre, dans son accumulation, la construction d'une intrigue ou de personnages. Mais, par jeu de renvoi d'une bande dessinée à une autre, le détail est également éminemment réflexif : assimilable à la figure métonymique, il est la partie symbolique d'un système global, à savoir le discours réflexif développé dans le *metacomic*. En effet, dans son processus cumulatif, par la manière dont il sature les différentes intrigues, le détail permet de signaler une imitation à outrance. Les pastiches de super-héros sont alors désignés comme tels, par l'exacerbation de leur fonction mimétique et du « régime non satirique de l'imitation¹²⁷ » dans lequel ils se situent. Et c'est dans ce signalement même que le détail métonymique est représentatif du caractère métafictionnel des œuvres, présentant la réécriture comme artifice. Intervenant dans toutes les dimensions de la bande dessinée (narrative, graphique, textuelle), la métonymie réflexive s'incarne comme forme omniprésente dans le *metacomic*, omniprésence qui fait écho à l'écriture métafictionnelle. En effet, celle-ci s'identifie par le haut degré d'affichage de ses stratégies, comme le montre Waugh en insistant sur l'exhibition dont procède cette forme de littérature :

Metafiction is not so much a sub-genre of the novel as a tendency *within* the novel which operates through exaggeration of the tensions and oppositions inherent in all novels : of frame and frame-break, of technique and counter-technique.¹²⁸

C'est donc par exagération de ses formes que le *metacomic*, tout en affirmant sa filiation au genre superhéroïque, peut être revendiqué comme forme spécifique car, à l'inverse de l'hypertextualité traditionnelle du *comic book*, celle-ci est exposée comme

¹²⁷ GENETTE (1982 : 129)

¹²⁸ WAUGH (1984 : 14) (Traduction : « La métafiction n'est pas tant un sous-genre du roman qu'une tendance *interne* au roman qui fonctionne par l'exagération des tensions et oppositions inhérentes à tous les romans : de la structure et de son démontage, de la technique et de la contre-technique. »)

une stratégie réflexive. En effet, la réécriture imitative, par son caractère hyperbolique, se fait ostentatoire et, par ce biais, renvoie à son propre artifice.

Le geste éditorial de la réécriture

La seconde forme de réécriture à nous intéresser procède de la même manière, bien qu'à un degré différent. Il s'agit ici des œuvres qui entretiennent avec leur hypotexte des relations de transformation : un même personnage, le plus souvent connu du grand public, est repris et retravaillé au sein d'une nouvelle œuvre. Relevant en général d'un geste éditorial, la transformation découle de facteurs résolument commerciaux.

En effet, dans l'industrie du *comic book*, elle s'est développée grâce, entre autres, au succès qu'ont rencontré les adaptations cinématographiques de super-héros réalisées depuis les années quatre-vingt¹²⁹. Profitant du regain d'intérêt entraîné par ces films, les maisons d'édition DC et Marvel Comics, propriétaires des super-héros dont elles publient les titres, ont eu tendance à engager la réécriture des origines de ces derniers. C'est dans ce contexte qu'ont été lancés les labels « Ultimate » chez Marvel et « All Star » chez DC, dont certaines séries ont trait à la poétique du *metacomic*.

Le label « Ultimate » est créé en 2000 dans la maison d'édition Marvel Comics de l'initiative de Bill Jemas et de Joe Quesada alors que celui-ci vient d'être promu rédacteur en chef. Cette ligne de parution compte tout d'abord à son actif deux séries, *Ultimate Spider-man* et *Ultimate X-Men*, auxquelles viendront s'ajouter *Ultimates* en 2002, et *Ultimate Fantastic Four* en 2004. Ces quatre titres correspondent à l'actualisation respective de Spider-man, des X-Men, des Avengers (Vengeurs, en français) et des Fantastic Four. Le label « Ultimate » consiste à créer un univers fictionnel parallèle à celui du « *Marvel Universe* ». À travers ces quatre séries, les auteurs reprennent les principales figures du catalogue de la maison d'édition en les transposant dans un univers plus actuel et en créant une nouvelle continuité. Ce

¹²⁹ Parmi elles, on peut citer les *Batman* de Tim Burton et Christopher Nolan, la trilogie *Spider-Man* de Sam Raimi et, enfin, les *X-Men* de Bryan Singer.

monde fictionnel, baptisé l'« *Ultimate Universe* », établit une nouvelle dynamique sérielle en apparence vidée de toute référence au passé des personnages puisque ces derniers sont parallèles et donc distincts de leurs versions originelles.

Le label « All Star » est créé en 2005 par DC Comics en réponse au succès rencontré par le label équivalent de son concurrent. Il se compose de deux séries : *All Star Batman and Robin the boy wonder* et *All Star Superman*. Ces *comic books* constituent non seulement la réécriture des origines des super-héros éponymes mais témoignent également de leur statut d'icône populaire au sein de la culture américaine, à travers la synthèse des divers éléments fondamentaux qui composent chacun des personnages. La politique éditoriale établie par DC Comics avec le label « All Star » se différencie de celle de Marvel Comics par les procédés de réécriture usités. Il ne s'agit pas ici de construire une nouvelle continuité mais d'élaborer différentes histoires n'ayant pas forcément de lien entre elles. Ce label consiste en la synthèse des différents motifs les plus connus qui composent la matière des différents super-héros réécrits. Or, les mythes littéraires que constituent les personnages de Batman et de Superman s'alimentent non seulement des intrigues développées dans les *comic books* respectifs mais également des séries télévisées et films qui ont été réalisés autour de ces deux figures. De la sorte, le label « All Star » se constitue d'intrigues se situant hors de la continuité du « *DC Universe* » et s'établit, comme l'écrit Xavier Fournier, à partir du statut d'icône populaire des personnages de son catalogue :

Quand on ouvre les pages de *All Star Batman & Robin the boy wonder* ou de *All Star Superman*, les principaux héros sont déjà en costume et n'ont pas besoin de justifier leur existence par une simplification de leurs origines. Ils sont dans un état « iconique ». Et même si vous ne connaissez Batman et Superman que par l'intermédiaire de films, de séries TV [...], vous savez tout ce que vous devez savoir en ouvrant les pages d'un titre All Star.¹³⁰

Résultant d'une ambition commune de conquérir un nouveau lectorat en exploitant le succès d'adaptations cinématographique, les séries de ces deux lignes de parution

¹³⁰ FOURNIER, Xavier, « DC All Stars : un peu plus près des étoiles », *Comic Box V.II* n°1, Paris, Custom Publishing France, été 2005, p.32

procèdent par transposition diégétique, c'est-à-dire par « un mouvement de translation [...] *proximisante*.¹³¹ » Plus précisément, « l'hypertexte transpose la diégèse de son hypotexte pour la rapprocher et l'actualiser aux yeux de son propre public.¹³² » Ainsi, les mondes fictionnels mis en image dans ces *comic books*, contemporains de leur époque de parution, sont précisément datés : l'intrigue d'*Ultimates* se déroule au cours des années 2002 et 2004. Au même titre, le récit d'*All Star Superman* a lieu, lui aussi, au 21^e siècle, comme le suggère le héros éponyme : « If I win, you get in Samson's chronomobile and leave the 21st century right now.¹³³ »

Comme on le verra par la suite, les séries *Ultimates* et *All Star Superman* sont particulièrement représentatives des procédés réflexifs du *metacomic*. Dans la continuité des œuvres procédant par imitation, la réécriture est ici également signalée, mais de manière différente puisqu'elle est annoncée dès le paratexte. Dans le cas du label de Marvel Comics, le geste de la réécriture est explicitement désigné par le patronyme « Ultimate » qui sert de préfixe à chaque série¹³⁴. Ce label, par son nom même (« ultime » en français), présente le procédé de la réécriture comme un élément promotionnel, puisque la version « ultime » d'un personnage implique que ce dernier existe déjà dans l'univers fictionnel d'origine développé par Marvel Comics. Au même titre, le label de DC Comics, en tant que réponse directe de la concurrence, relève du même processus, l'expression « All Star » présidant au titre de chaque série et annonçant une orientation similaire. Ces politiques éditoriales relèvent d'une tendance réflexive en ce qu'elles ouvrent sur des perspectives variées qui ont notamment trait aux théories de la fiction et des mondes possibles. Elles présagent d'une complexité narrative que les auteurs vont exploiter, approfondissant, comme on le verra, des questions liées à la métafiction, telles que la relecture idéologique pour *Ultimates* ou l'instabilité ontologique pour *All Star Superman*.

¹³¹ GENETTE (1982 : 431)

¹³² GENETTE (1982 : 431)

¹³³ « Si je gagne, tu grimpes dans la chronomobile de Samson et vous quittez le XXI^e siècle sur le champ. » (Trad. Khaled Tadil)/MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°3, New York DC Comics, label « All Star », 2006, mai. – Toutes les traductions d'*All Star Superman* sont de Khaled Tadil.

¹³⁴ À noter que la série *Ultimates* devait à l'origine s'intituler *Ultimate Avengers*.

La réécriture étant ainsi signalée dès le paratexte, elle obtient d'emblée une valeur contractuelle, guidant la lecture vers un mode analogique entre l'œuvre concernée et son hypotexte. En ce sens, cette opération se rapproche de propos tenus par Genette sur la façon dont l'hypertextualité, annoncée en tant que tel, institue une double dynamique de lecture : « La transposition est donc spécifiée par un contrat en bonne et due forme, qui est aussi un mode d'emploi et un guide de lecture.¹³⁵ » La dimension analogique des bandes dessinées, convoquée dès le paratexte, fait intervenir l'intertextualité comme un enjeu central du pacte de lecture, à travers, comme on le verra¹³⁶, la manière dont est suggéré le rapport de comparaison entre elles et leur hypotexte. C'est par ce fait que la transformation peut être considérée comme l'un des éléments du métadiscours tenu dans les séries appartenant à ces deux labels.

Le corpus de *metacomics* se décline donc en un double paradigme de réécriture. Par voie d'imitation, tout d'abord, où l'hypotexte est sans cesse révélé par la saturation de ses signes distinctifs. Par transposition, ensuite, où le geste hypertextuel devient l'enjeu d'un pacte de lecture. Ces deux modes opératoires permettent de dissocier le *metacomix* du genre superhéroïque dans la mesure où la pratique de la réécriture y est rendue ostentatoire, engageant une prise de conscience de sa nature de la part du lecteur. C'est la raison pour laquelle il est possible de rapprocher cet ensemble de la métafiction en général. Ce signalement entraîne en effet une reconnaissance de l'artificialité des bandes dessinées, perturbant par là l'illusion référentielle du récit. L'hypertextualité, ainsi dévoilée, permet la systématisation d'un discours réflexif inhérent au *metacomix* qui s'enracine dans un réseau plus large de propriétés communes à l'ensemble des œuvres du corpus.

¹³⁵ GENETTE (1982 : 432)

¹³⁶ Voir notamment le chapitre 3 : « Le modèle superhéroïque »

2) L'écriture intertextuelle du *metacomic*

Si le *metacomic* trouve sa source dans l'affichage de son principe hypertextuel, il fait également émerger, parallèlement à ce processus, un important réseau intertextuel qui vient consolider ce discours réflexif. En effet, imitation et transformation, clairement signalées par les noms des personnages, leur représentation ou des indices paratextuels, s'accompagnent de références au genre superhéroïque dont on peut distinguer différents types : allusions, citations, ou encore indices spécifiquement liés au médium de la bande dessinée et à sa mise en page.

a) Les degrés de présence de l'allusion

La pratique intertextuelle se manifeste dans un premier temps par l'emploi récurrent de l'allusion, définie par Genette comme « un énoncé dont la pleine intelligence suppose la perception d'un rapport entre lui et un autre auquel renvoie nécessairement telle ou telle de ses inflexions.¹³⁷ » La notion de perception renvoie alors au caractère implicite, sous-entendu, de l'allusion, lui supposant un certain degré de présence qui varie ici selon les œuvres.

Dans la série *The Authority* de Warren Ellis et Bryan Hitch, certaines propriétés de Superman et Batman transparaissent dans la représentation des personnages Apollo et Midnighter. Ces deux super-héros affichent en effet une même symbolique cosmogonique, sous-tendue par la nature même de leur surnom. Le nom « Apollo », par exemple, renvoie à l'image du dieu solaire éponyme tandis que « Midnighter » fait intervenir le sème de la nuit (« night »), permettant de présenter les deux personnages comme les allégories respectives du jour et de la nuit (Ill.8). Cette configuration touche également la nature de leurs pouvoirs, puisque Apollo tire ses facultés du Soleil, à l'inverse de Midnighter qui opère dans la pénombre et dont la puissance se révèle

¹³⁷ GENETTE (1982: 8)

dans la peur qu'il inspire à ses ennemis : « I'm what soldiers dream of growing into. I'm what children see when they first imagine what death is like.¹³⁸ »

Or, ces caractéristiques évoquent la présence sous-jacente des deux super-héros iconiques dans la construction des personnages : la binarité qui confronte les motifs du jour et de la nuit est en effet régulièrement utilisée, telle une métaphore filée, pour décrire la rivalité qui unit Superman à Batman. Cette référence au genre superhéroïque est à nouveau convoquée lorsque Jenny Sparks, chef de l'équipe « The Authority », baptise le couple « dynamique duo », appellation utilisée par DC Comics pour présenter les aventures de Batman et Robin. Ces divers indices participent à la tonalité humoristique de la série : la relation homosexuelle de ces personnages revêt un certain comique dès lors que le lecteur a pris conscience du caractère allusif qui les nourrit.

L'allusion, d'abord implicite, suggérée par le graphisme des représentations, s'explique par voie textuelle avec des références directes aux modèles dont elle s'inspire. Dans un même ordre d'idée, les Quatre Fantastiques sont régulièrement évoqués au sein des œuvres du corpus. Dans *Promethea* d'Alan Moore et de J.H. Williams, l'héroïne éponyme est par exemple souvent confrontée à une équipe dont le surnom, « Les Cinq Formidables », est la réminiscence même de cette référence. Il repose en effet sur la même base nominale, à travers la coprésence d'un adjectif numéral et d'un adjectif mélioratif. De même, à l'instar des quatre Fantastiques, chacun des membres est réduit à un archétype représentatif de ses facultés. Ainsi, l'équipe est composée d'un « Génie », d'un « Voyant » ou encore de « Muscles », là où les quatre Fantastiques sont constitués, entre autres, d'une « Invisible » et d'une « Torche », surnom en référence immédiate à leurs pouvoirs. (III.9)

Le degré d'évidence de l'allusion varie donc en fonction des formes qu'elle prend dans les récits, étant tour à tour maintenue dans le silence du dessin ou, à l'inverse, identifiée par les dialogues et textes narratifs. Touchant généralement des personnages secondaires, elle s'avère moins explicite que le surlignement du régime

¹³⁸ « Je suis le rêve des soldats. Je suis ce que voient les enfants quand ils imaginent la mort. » (Trad. Stéphane Deschamps)/ELLIS, Warren, HITCH, Bryan, *The Authority* n°2, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, juin.

mimétique dont procèdent les pastiches, héros principaux des intrigues. De même, elle n'opère pas forcément par une saturation de détails métonymiques qui tendrait vers l'idée d'une reproduction stricto sensu de l'hypotexte. Ainsi d'Apollo qui, s'il s'inspire de Superman, s'en différencie aussi par son costume, par exemple, ou par son origine, à l'inverse de Supreme dont l'identité se fonde sur une relation de forte ressemblance avec ce personnage. Malgré son caractère implicite, l'allusion consolide cependant le discours réflexif des œuvres par sa tonalité humoristique, comme par exemple avec le grotesque des surnoms des « Cinq Formidables ». Le comique de la référence installe en effet le lecteur dans une mise à distance de la fiction, permettant le signalement sur un mode léger du double niveau de lecture intrinsèque aux *metacomics*. De même, lorsque Mark Millar et Frank Quitely reprennent la série *The Authority* en 2000, ils créent en guise d'ennemi à l'équipe une version décalée des Vengeurs, peut-être en prémisses du futur travail du scénariste sur *Ultimates*. Au travers du grotesque de la représentation, on y retrouve une même tonalité humoristique qui s'élabore à partir de la réflexivité de la série (Ill.10).

b) Le dispositif de la bande dessinée au service de l'allusion

Dans *Planetary*, les trois archéologues sont également confrontés à une réplique des Fantastiques baptisée « les Quatre » et dont les membres présentent les mêmes facultés que leur modèle. La référence est explicite, comme en témoigne la fin du douzième épisode, lorsque Elijah Snow trace dans un parc un immense chiffre 4 gelé, renvoyant au même signe, d'ordinaire enflammé, que dessine la Torche dans le ciel pour appeler les siens quand il est en situation de danger (Ill.11). L'objectif est ici inverse puisque le symbole permet à Snow de signifier le début de la bataille finale contre eux.

En plus de faire référence aux super-héros par le contenu même de l'illustration, cet extrait a également pour intérêt de mettre en valeur la façon dont le dispositif paginal d'un *comic book* peut servir l'expression d'un régime allusif. En effet, le dessin du chiffre par Elijah s'étend le long de trois pages, les deux dernières étant dépourvues de

dialogue ou tout autre texte narratif. Ce mutisme confère un immobilisme dramatique et une dilatation narrative, également soulignés par le peu de cases qui composent ces pages : en effet, à une planche de quatre vignettes va succéder, par voie de zoom arrière, une construction en deux cases se superposant l'une à l'autre, l'importance étant accordée à une pleine vue sur le numéro « 4 ».

À l'instar de l'illustration étudiée à l'ouverture de ce chapitre, cet étirement de la scène permet d'interroger le paradoxe existant entre la valeur minimale d'un élément de l'intrigue et la façon dont sa représentation accroît son importance. Il apparaît en effet que l'économie du *comic book*, c'est-à-dire son découpage narratif, le rapport quantitatif entre la scène qui se déroule et sa production formelle, peut également être un moyen de renforcer la portée d'une allusion. Dès lors, la référence se distingue de ce qu'on a vu en amont en ce qu'elle s'explique par la le découpage des planches.

Cette dilatation narrative est l'un des éléments d'une technique de narration spécifique à la bande dessinée baptisée « décompression ». Cette technique a été développée aux États-Unis à partir des années quatre-vingt-dix. *The Authority* en est l'un de ses principaux représentants, son succès ayant permis sa standardisation. La décompression, sous l'influence du manga et notamment de Tezuka, désigne l'adoption d'un style cinématographique au sein de la bande dessinée : elle renvoie à un étirement de la narration, à travers la représentation d'une même scène sur plusieurs pages, avec peu de cases et parfois même sans phylactère ni onomatopée. Cette technique, relevant d'un caractère contemplatif, renforce non seulement la dramatisation de certains points de l'intrigue mais sert également, entre autres, l'approfondissement des relations entre les personnages et l'instauration d'ambiances particulières.

La décompression, en laissant la primauté à l'iconographie aux dépens du texte, permet la mise en image de scènes détaillées et implique alors une attention minutieuse du lecteur devenu spectateur. Avec ce procédé, certaines illustrations, occupant parfois toute la largeur d'une page, voire même sa totalité, deviennent le lieu d'expression idéal de l'allusion. Cette dissémination de la représentation sur l'espace global de la page facilite en effet la mise en valeur d'un nombre plus important de

personnages, terrain privilégié du réseau intertextuel du *metacomix*. La décompression permet de remodeler l'économie du *comic book*, accordant par exemple plus d'importance aux pleines pages. Ainsi, comme on l'a déjà vu avec l'illustration 1, la réplique de la JLA atteint réellement son statut d'allusion à partir du moment où la place qui lui est donnée en permet une représentation dans le détail, pouvant être saisie comme telle par le lecteur. En cela, la décompression corrobore la théorie de Harry Morgan selon laquelle le *splash panel* en bande dessinée, c'est-à-dire une case occupant une partie importante de la page, voire sa totalité, est propice à la dissémination du détail :

Lorsque les *splash panels* se présentent comme des tableaux, ils font progresser le récit, mais selon une modalité particulière. [...] Il faut souvent, pour comprendre la nature des événements diégétiques, chercher le détail dans l'image.¹³⁹

Cette attention privilégiée implique alors la réduction de l'espace dédié au texte. Encore une fois, l'illustration 1 rend compte de ce phénomène puisque les deux phylactères qui y sont présentés sont repoussés aux extrémités de la page, en haut à gauche et en bas à droite, laissant toute la primeur à l'image allusive. En ce sens, la référence graphique peut s'assortir d'une disqualification provisoire de l'espace textuel pour consolider sa portée.

La représentation de la référence en bande dessinée procède d'un travail de la minutie particulièrement apparent dans les planches dépourvues de texte. Dans *Top Ten* d'Alan Moore et Gene Ha, certaines allusions s'expriment par le silence d'une image, comme par exemple avec ces deux super-héros qui, à l'instar de Batman et Robin, s'approchent d'une voiture semblable à la Batmobile (Ill.12). La différence de taille des personnages renforce le caractère allusif de la représentation, à l'instar du prénom de l'héroïne (à gauche de la vignette), Robyn, homonyme du jeune allié suggéré.

¹³⁹ MORGAN, Harry, HIRTZ, Manuel, *Les apocalypses de Jack Kirby*, Lyon, 2009, les Moutons électriques éditeurs, coll. « Bibliothèque Miroir », pp.110-111

Cet étirement de l'image permet également de repenser la séquentialité de la bande dessinée : plusieurs intrigues peuvent par exemple se dérouler au sein d'une même vignette, à l'instar de l'arrestation du docteur Incroyable, toujours dans *Top Ten*. Celle-ci se superpose simultanément, dans une case, au témoignage de sa femme et à un plan sur une photo de leur mariage, où le couple, alors jeune, semble être une reproduction de monsieur Fantastique et de sa femme, l'Invisible (deux des membres des Fantastiques) (Ill.13).

S'accompagnant d'un élargissement de l'espace graphique, par le biais de pleine page ou de vignettes à format cinématographique, ces découpages de planche rompent avec la dynamique habituelle de lecture. Ces extraits impliquent en effet une observation attentive de l'image, mettant en évidence, pour le cas de la décompression, les potentialités allusives de l'iconographie muette. Or, ce procédé souligne l'un des fondements de la bande dessinée, comme l'écrit Peeters dans son ouvrage intitulé *Lire la bande dessinée : case, planches, récit* : « La bande dessinée repose à chaque instant sur une tension entre le récit et le tableau. Le récit qui, englobant l'image dans une continuité, tend à nous faire glisser sur elle. Et le tableau qui, l'isolant, permet qu'on se fixe sur elle.¹⁴⁰ » En effet, une illustration en pleine page, par exemple, confère une forme d'autonomie de sa représentation, car elle implique de suspendre la lecture d'une bande dessinée sous son mode séquentiel. Peeters suggère ainsi les deux dynamiques de lecture intrinsèques à la bande dessinée, entre parcours de l'œil sur la planche et observation d'une vignette « autonome », envahissant un espace paginal plus important¹⁴¹.

Le détail est alors rendu dans sa spécificité, isolé du reste de la séquence par son importance dans l'économie de la planche ou du fascicule. Cette rupture de dynamique, passant de la lecture d'une bande à l'observation d'une case en particulier, opère une forme de distanciation de l'acte de lecture. Elle reflète l'une des caractéristiques de l'écriture intertextuelle : le lecteur, devenu spectateur devant une pleine page, est contraint d'interrompre sa lecture et d'opérer un mouvement de

¹⁴⁰ PEETERS, Benoit, *Lire la bande dessinée*, Paris, Flammarion, coll. « Champs », 1998, p.34

¹⁴¹ Harry Morgan et Manuel Hirtz développent ainsi une théorie équivalente à propos du *splash panel* : « [Il] interrompt la séquence imagière, même s'il en prend la suite. Il est une façon de poser le regard du lecteur, en détachant un incident sur le fond du récit. » (MORGAN, HIRTZ (2009 : 110))

translation entre différents *comic books* pour repérer les allusions et concrétiser les intentions signifiantes de l'intrigue. L'acte de lecture de la bande dessinée est rendu doublement complexe, impliquant une oscillation entre récit et tableau, mais également entre intrigue et références. De fait, c'est également dans la construction même du fascicule, dans le dispositif des planches, que le support du *comic book* permet la peinture d'allusions qui va servir le discours réflexif des œuvres du corpus.

c) Ex Machina : la pratique de la citation

L'écriture intertextuelle du *metacomic* procède également d'un travail sur la pratique citationnelle. La série *Ex Machina* en est particulièrement représentative puisqu'elle emprunte à l'univers de Superman en le mentionnant explicitement. L'œuvre s'ouvre sur un *flashback* dans lequel le héros, alors enfant, énumère un certain nombre de personnages du catalogue de DC : « Is it like the Justice League ?¹⁴² » ou « Oh, 'cause Wonder Woman's okay, but I like Aquaman better than...¹⁴³ » Cette nomination diffère du régime allusif en cela que la référence désigne des personnages tenus ouvertement comme fictionnels, justifiant là le recours au procédé de la citation. En effet, le cas d'*Ex Machina* va permettre de voir comment peut être représentée la citation en bande dessinée, tant d'un point de vue textuel que graphique, et en quoi celle-ci constitue un moteur dynamique dans la narration, générant un certain type de discours réflexif.

Superman apparaît le long de l'œuvre comme une sorte d'analogie omniprésente, servant sans cesse de point de comparaison à l'Illustre Machine, héros de l'intrigue. Son importance est soulignée dans le *flashback* inaugural de la série. Celui-ci se ferme sur l'enfant arrêtant son énumération sur le héros, dans une vignette mise en valeur par sa forme circulaire et par le renversement de point de vue dont elle procède. Le nom « Superman », détaché de toute phrase, est souligné par son isolement dans le phylactère dans lequel il s'inscrit, à l'inverse des autres super-héros cités (Ill.14).

¹⁴² « C'est comme la Ligue des Justiciers ? » (Trad. Teshi Bharucha)/VAUGHAN, Brian, HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°1, DC Comics, Wildstorm, 2004, août.

¹⁴³ « Oh, j'aime bien Wonder Woman mais je préfère Aquaman... » (Trad. Teshi Bharucha)/VAUGHAN, Brian, HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°1, DC Comics, Wildstorm, 2004, août.

La pratique citationnelle induit un mode de narration analogique qui sera exploité à plusieurs reprises. Au cours du premier *story arc*, les auteurs reviennent sur la genèse du super-héros où l'univers de Superman est mentionné comme élément de comparaison. Le personnage de Kremlin, vieil immigré, sorte de père adoptif du héros, se présente comme une réplique de Jimmy Olsen, ami de Superman : « No, I have been looking out for you. Your pin told me when you were in trouble, like signal watch Superman gave to his young friend.¹⁴⁴ » Au même titre, Bradbury, un autre ami du super-héros, mentionne sur un mode léger la Kryptonite de Superman, pierre qui a pour faculté de lui retirer tout pouvoir : « And here I thought cheese was your Kryptonite... You lactose-intolerant fuck.¹⁴⁵ » La pratique citationnelle se manifeste également dans la dimension graphique de la bande dessinée. Le mode analogique, annoncé dès l'incipit de la série, implique en effet que certaines vignettes puissent être interprétées comme des références à Superman, à l'image de la scène où l'Illustre Machine s'envole avec une femme dans ses bras, comme pour rappeler les nombreux sauvetages de Lois Lane tombant d'un immeuble (Ill.15). Cet extrait, bien qu'essentiellement suggestif, est rendu explicite dès lors qu'il est considéré comme l'une des déclinaisons de l'écriture citationnelle.

Dans l'histoire, ce mode analogique est essentiellement entretenu par Kremlin qui a convaincu Hundred, le personnage principal, de devenir super-héros. C'est notamment grâce au *comic book* que Kremlin, immigré, a appris l'anglais et a pu s'intégrer à la société américaine. Au même titre, c'est lui qui a initié Hundred au genre superhéroïque en lui achetant, dans son enfance, ses premières bandes dessinées. Pourtant, dans le présent diégétique, alors que Hundred a abandonné son costume pour devenir maire, Kremlin est toujours convaincu du bien fondé de l'action superhéroïque alors que le héros lui-même s'épanouit dans son nouveau rôle. Il tente à plusieurs reprises de convaincre le protagoniste de reprendre son costume, arguant que le justicier sera plus efficace que le politicien, comme il l'exprime dans ces propos :

¹⁴⁴ « Je prends soin de toi. Ton épingle m'a avertie que tu étais dans la merde, comme la montre que Superman a donnée à son ami Jimmy Olsen. » (Trad. Teshi Bharucha)/VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°5, New York, DC Comics, Wildstorm, 2004, décembre.

¹⁴⁵ « Et moi qui pensais que le fromage était ta Kryptonite... Rapport à tes allergies aux produits laitiers. » (Trad. Teshi Bharucha)/VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°5, New York, DC Comics, Wildstorm, 2004, décembre.

« I only hope your NYPD will handle this as well as the Great Machine and his team would have. ¹⁴⁶ » Le personnage, réparateur de manège, est directement lié à un imaginaire de l'enfance, prêt à croire en l'existence d'un véritable super-héros. De la sorte, il fait écho à l'un des thèmes fondamentaux de l'œuvre, les rapports entre fiction et réalité, généré d'un point de vue structurel par la pratique citationnelle.

Celle-ci, en effet, va aboutir à une forme narrative spécifique lors du *story arc* intitulé « Fact v. Fiction ». L'histoire débute par un *flashback* où Hundred, dans un *comic shop*, est en quête d'un *comic book* introuvable, le numéro 265 de la série *Adventure Comics*. Le magasin est représenté avec précision, notamment grâce à la reproduction de couvertures d'autres séries du studio Wildstorm, telles *Planetary* ou *The Authority*, trouvant là une nouvelle occurrence de la pratique citationnelle où le *comic book* référencé est mentionné dans la matérialité de son image. Par effet de réel, cette illustration sous-tend alors la portée de la citation : celle-ci présente une œuvre tenue pour fictive dans un univers diégétique considéré, lui, comme le réel des personnages (Ill.16).

Un parallèle est alors possible avec *1985* de Mark Millar et Tommy Lee Edwards qui s'ouvre également sur une scène située dans un *comic shop*. Cette série conte les aventures, en 1985, d'un jeune lecteur assidu des *comics* de Marvel et dont l'univers (tenu pour réel) se verra envahir par tous les ennemis du monde fictionnel de Marvel. À l'instar d'*Ex Machina*, l'incipit de la série tient le « *Marvel Universe* » pour distinct du monde du lecteur, à travers la mention d'auteurs ou de résumés de *crossover*. Ici également, le propos génère une pratique de la citation qui sert à désigner la fictionnalité (provisoire) des *comics* de super-héros. Dès lors, cette scène du *comic shop* peut se rapprocher de celle mise en image dans *Ex Machina* dans la mesure où y sont également représentées des couvertures de séries de l'époque. Pourtant, la pratique citationnelle est ici altérée par le filtre stylistique de l'artiste qui représente ces couvertures sans les reproduire à l'exactitude, les immergeant alors dans son propre univers graphique. À l'inverse, dans *Ex Machina*, par jeu de collage, les *comics* cités interviennent, dans leur factualité même, en tant que fragment d'une autre

¹⁴⁶ « J'espère que ta police municipale va aussi bien s'en charger [une enquête] que [l'illustre Machine] et son équipe l'auraient fait. » (Trad. Teshi Bharucha)/VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°5, New York, DC Comics, Wildstorm, 2004, décembre.

œuvre, opérant alors une rupture graphique entre le style du dessinateur de la série et de celui dont l'œuvre est citée. De fait, ce parallèle souligne les différents degrés de la citation graphique : ces derniers se mesurent en fonction de l'exactitude de la représentation et de l'imperméabilité manifeste qui la sépare du récit-cadre (Ill.16).

Dans « Fact v. Fiction », cette pratique citationnelle constitue un noyau narratif matriciel. En effet, le motif de la bande dessinée recherchée génère la narration même du récit-cadre : elle y raconte, selon l'un des personnages, la première apparition d'un robot conçu par Superman pour pouvoir éventuellement le remplacer. Or, l'intrigue du récit premier repose sur la recherche d'un même robot qui, voulant reprendre le rôle de « l'Illustre Machine », devenu maire de New York, fait preuve d'une violence qui l'amène à être considéré comme un criminel. Le parallèle posé entre la narration citée et celle racontée, les anciens alliés du super-héros se mettront à la recherche du dangereux justicier. Celui-ci se révélera finalement humain, fils de l'homme qui tenait ce même *comic shop* sur lequel s'ouvrait l'histoire. Le criminel, pour se défendre, se servira d'exemples d'histoires de super-héros pour justifier sa conduite : « When Batman disappeared, Azrael stepped to the plate. When Supes died, Steel took the reins. When the Machine quit, someone had to fill the void.¹⁴⁷ »

Ce *story arc* montre ainsi comment la pratique citationnelle peut instituer un rapport trouble entre réalité et fiction. Cette histoire reflète l'ensemble de l'œuvre puisque l'Illustre Machine, sans cesse comparé à Superman (fictif dans son réel), est renvoyé à sa propre fictionnalité. L'intrusion de la citation entraîne en effet une confusion, un jeu de miroir entre ce qui, dans l'histoire, est considéré comme réel ou comme fiction : par la nature même de la citation, les aventures de Superman, et du super-héros en général, sont d'emblée tenues comme fictives. Cette frontière ambiguë est servie par le fort ancrage de l'illusion référentielle dans l'univers diégétique de la série, notamment à travers une description détaillée de la machine politique de New York. La représentation du *comic shop* renforce cette dimension, par l'exactitude de la reproduction des couvertures : ce réalisme corrobore le jeu réflexif de la bande

¹⁴⁷ « Quand Batman a disparu, Azrael l'a remplacé. Quand Supes est mort, Steel était là. L'Illustre Machine parti, fallait combler le vide. » (Trad. Laurence Belingard)/VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°14, New York, DC Comics, Wildstorm, 2005, novembre.

dessinée puisqu'il tend à souligner le caractère factuel des *comic books* mentionnés par voie de citation. Kremlin, lorsqu'il démasquera le super-héros remplaçant, insistera lui-même sur ce fait : « Anyone who would pretend to be a goddamn android is the kind of man who would trade one fantasy world for another. ¹⁴⁸ » L'événement superhéroïque est alors forcément tenu comme fictif, appartenant au registre de la science-fiction, notamment dans une diégèse aussi réaliste. Dès lors, il apparaît que l'ensemble de l'œuvre opère un jeu de revirement entre ce qui est tenu pour fictif et le réel de l'intrigue. Ainsi, le passé superhéroïque de *Hundred*, achevé, isolé par son statut d'analepse et donc de récit enchâssé, semble appartenir à une autre fiction, à l'image des aventures de Superman si souvent citées. La forte illusion référentielle du présent diégétique, par contraste, tend à renforcer ce fait. Pourtant, étant uchronique (l'illustre Machine a en effet sauvé une des Twin Towers lors des attentats du 11 septembre 2001), ce dernier repose sur une dynamique contrefactuelle, sur un discours de l'impossible et est donc lui-même dénoncé comme fictionnel : la référence à Superman semble alors être un moyen de signaler le masque d'un réalisme mis à nu et de valoriser le discours réflexif de la série. En effet, la pratique citationnelle génère un métadiscours camouflé par l'intrigue elle-même ; à l'instar d'une démonstration, elle sert d'appui, d'éclairage au texte en mettant l'accent sur sa propre fabrique.

Hundred sera contraint lui-même d'avouer ce propre fait, dès les premières pages de la série qui annoncent la chute du maire :

Everyone was scared back then, and when folks are scared, they want to be surrounded by heroes. But real heroes are just a fiction we create. They don't exist outside of comic books. [...] Anyway this is the story of my four years in office, from the beginning of 2002 through godforsaken 2005. It may look like a comic, but it's really a tragedy¹⁴⁹.

¹⁴⁸ « Celui qui se prend pour un foutu androïde ne peut que mélanger science-fiction et réalité. » (Trad. Laurence Belingard)/VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°14, New York, DC Comics, Wildstorm, 2005, novembre.

¹⁴⁹ « Tout le monde avait peur à l'époque avait peur à l'époque et quand les gens ont peur, ils cherchent des héros. Mais les héros sont imaginaires. Ils n'existent que dans les B.D. [...] Ceci est l'histoire de mes quatre ans à la mairie, de début 2002 jusqu'à 2005. On dirait une B.D., mais c'est une tragédie. » (Trad. Teshi Bharucha)/VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 2004, août

À travers ces propos se dessine un discours réflexif qui sera complexifié ensuite par le paradoxe d'un univers prétendument réel et le refus d'un passé superhéroïque devenu imaginaire. La pratique citationnelle, forme de rappel de la fictionnalité de l'œuvre dans son ensemble, constitue le point d'orgue de cette réflexivité : elle véhicule le métadiscours amorcé dès le prologue, dissimulé par la suite au cours des intrigues, et qu'il s'agira pourtant de rendre visible.

L'écriture intertextuelle est manifeste dans le *metacomic* par la présence d'un régime allusif ou l'utilisation récurrente de la citation. Image de l'autre au sein de la bande dessinée, l'intertextualité convoque un mode de lecture analogique qui, sous forme de mise à distance (il s'agit de *sortir* de l'histoire pour la comparer à une autre), reflète la propre artificialité des œuvres. Dès lors, elle trouve son corollaire dans la figure de la mise en abyme qui constitue la déclinaison de la figure du même au sein des *comic books*.

3) Le *comic book* spéculaire¹⁵⁰ : les « différentes espèces de réflexion »

Le *metacomic* repose sur une dynamique intertextuelle qui, par voie de réécriture, d'allusions ou de citations, ne cesse de renvoyer l'œuvre à son propre artifice. Cette réflexivité trouve également son expression dans la déclinaison de mises en abyme ayant pour même fonction de signaler la facticité du *comic book*. Suivant la définition de Dällenbach, on considèrera comme mise en abyme « tout miroir interne réfléchissant l'ensemble du récit par réduplication simple, répétée ou spéculaire¹⁵¹ ». De même, suivant les divers objets réfléchis, soient « les divers aspects du récit¹⁵² », on

¹⁵⁰ DÄLLENBACH, Daniel, *Le récit spéculaire : Essai sur la mise en abyme*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 1977

¹⁵¹ DÄLLENBACH (1977 : 52)

¹⁵² DÄLLENBACH (1977 : 61)

reprendra sa distinction de plusieurs formes de réflexion, de l'énoncé, de l'énonciation et du code¹⁵³, pour nous intéresser plus particulièrement aux deux premières.

a) La mise en abyme de l'énoncé : la duplication du même

Dans un premier temps, Dällenbach considère l'énoncé comme « *histoire racontée*¹⁵⁴ » pour le redéfinir ensuite comme « le *résultat* d'un acte de production¹⁵⁵ », ayant pris en exemple des mises en abyme issues de différents média¹⁵⁶. De fait, dans le cadre des *metacomics*, l'énoncé peut se réfléchir sous diverses formes (bande dessinée, roman...), certaines ayant déjà été entraperçues, telles les *comics* mis en abyme dans *Ex Machina*. Cependant, à l'inverse de ce dernier cas, il s'agit ici de voir en quoi la mise en abyme de l'énoncé, au-delà du fait d'intégrer une histoire seconde, une histoire *autre*, constitue une réduplication du récit même qui l'ençâsse.

Watchmen apparaît comme l'un des exemples les plus significatifs de ce procédé, de nombreuses mises en abyme parsemant l'ensemble de l'œuvre. L'une, notamment, consiste en la représentation récurrente d'une bande dessinée traitant de l'histoire d'un naufragé qui tente de rejoindre sa patrie. Elle est mise en avant par le biais de scènes où un jeune homme est en train de la lire, près d'un kiosque à journaux. Cette mise en abyme a tout d'abord une fonction de dramatisation : en effet, elle permet de souligner les événements qui se déroulent dans le récit-cadre. Par exemple, la fuite du docteur Manhattan sur la planète Mars est racontée à la lumière du texte de ce récit enchâssé, évoquant par là-même l'aspect dramatique de la scène : « Was he really

¹⁵³ « Il convient [...] de nous demander si le déploiement du terme *récit* ne permettrait pas de qualifier la réflexivité en question, si nous ne pourrions pas, en d'autres termes, distinguer plusieurs espèces de réflexions en considérant les divers objets – les divers aspects du récit – sur lesquelles cette réflexion porte. [...] Nous croyons légitime de [...] distribuer les réflexions en réflexion de l'énoncé, réflexions de l'énonciation et réflexions du code. » (DÄLLENBACH (1977 : 61))

¹⁵⁴ DÄLLENBACH (1977 : 76)

¹⁵⁵ DÄLLENBACH (1977 : 100)

¹⁵⁶ DÄLLENBACH (1977 : 95)

there ? Had he been there once, but now departed ? ¹⁵⁷ » (Ill.17) Les ressorts de cette histoire renvoient donc à l'artificialité de *Watchmen* puisque, dans leur fonction d'exemplarité, ils rendent compte des techniques dramatiques utilisées par les auteurs. Ce type de réflexivité fait écho aux propos tenus par Dällenbach à propos de cet effet de signifiante : « En tant que *second* signe en effet, la mise en abyme ne met pas seulement en relief les intentions signifiantes du *premier* (le récit qui la comporte), elle manifeste qu'il (n')est lui aussi (qu')un signe. ¹⁵⁸ »

Étant parallèle au récit-cadre, cette intrigue seconde sert finalement à l'annoncer et à l'illustrer. Or, la particularité de cette mise en abyme est qu'elle est elle-même mentionnée dans un interlude où est mis en évidence le succès des histoires de pirates dans la bande dessinée. L'article a alors valeur de prolepse car son auteur y raconte la fin du *comic book* dont le jeune homme vient de commencer la lecture dans un chapitre précédent : « In the final scenes, thanks to the skillful interplay of text and pictures, we see that the mariner, through he has escaped from his island, is in the end marooned from the rest of humanity in a much more terrible fashion. ¹⁵⁹ » Et de fait, c'est bien ce à quoi assistera le lecteur lorsqu'il aura fini la lecture de cette bande dessinée, au dixième épisode de *Watchmen*. C'est en ce sens que cette histoire, rapidement interprétable comme la mise en relief des intentions du récit-cadre, présente l'intrigue première comme une chute annoncée car, dès lors que le lecteur connaît l'issue malheureuse du naufragé, il est en mesure de deviner le dénouement même de *Watchmen*. C'est pourquoi cette mise en abyme renvoie une nouvelle fois à l'artificialité de l'intrigue : évoquant la fin de l'intrigue dès le cinquième chapitre, elle laisse pressentir l'organisation préétablie d'un scénario déjà pensé avant même la publication du dernier épisode.

La représentation du journal de Rorschach peut également être considérée comme une mise en abyme. Parallèlement à l'intrigue, le héros y retrace son enquête à propos

¹⁵⁷ « Etait-il vraiment là ? Avait-il été là jadis, et s'en était-il allé ? » (Trad. Jean-Patrick Manchette)/MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°3, New York, DC Comics, 1986, novembre, p.21 – Toutes les traductions de *Watchmen* sont de Jean-Patrick Manchette.

¹⁵⁸ DÄLLENBACH (1977 : 78)

¹⁵⁹ « Dans les scènes finales, grâce à la subtile interaction du texte et des images, nous voyons que le marin, bien qu'il se soit échappé de l'île, n'est plus qu'un « naufragé » - exclu du genre humain d'une manière bien plus terrible. »/MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°5, New York, DC Comics, 1987, janvier, p.31

du meurtre du Comédien. Les extraits sont clairement dissociés du reste de la narration par le motif du cadre réservé au texte qui renvoie à l'image de papiers déchirés, voire brûlés. Cependant, l'intrigue s'ouvrant sur son contenu, il est, malgré cette distinction, le jeu d'une confusion entre narrations première et seconde. Par là, ce journal a une fonction narrative précise : en dévoilant la véritable identité du meurtrier du Comédien et donc de l'organisateur de la catastrophe finale ayant lieu à New York, il participe à l'effet de boucle sur lequel l'œuvre est construite. La dernière vignette de *Watchmen* présente l'ouvrage, prêt à être lu, voire publié, par les rédacteurs auxquels Rorschach l'a envoyé, révélant l'identité de l'instigateur de l'apocalypse dont ont été victimes les Américains. *Watchmen* débute ainsi par un extrait du journal et se referme sur une représentation de l'objet même, passant de la diégèse à sa forme narrative et graphique, et dessinant de fait un geste de distanciation (Ill.18).

Cette fonction permet de définir ce journal comme une forme d'autoreprésentation de *Watchmen*. En effet, cet aspect de la mise en abyme se vérifie lorsqu'un des journalistes ouvre le livre et en lit à voix haute les premières lignes qui sont également les premiers mots du *comic book*. Cette mise en abyme illustre alors le caractère autoréférentiel de l'œuvre, générant le jeu de répétition et de miroir sur lequel repose la bande dessinée.

Ce principe de l'autoreprésentation de l'œuvre est également repris dans une autre série d'Alan Moore, *Tom Strong*, cette fois illustrée par Chris Sprouse. Dans le premier épisode est en effet racontée l'histoire d'un garçon entamant la lecture du *comic book* que le lecteur tient également entre ses mains. Dès la première planche, alors que l'enfant vient de recevoir par courrier son fascicule, l'autoréférence se fait significative puisqu'il se devine la mise en abyme d'une bande dessinée dont la couverture est identique à celle du *comic book* lui-même (Ill.19). On peut alors parler de mise en abyme gémellaire, qui consiste à dupliquer l'œuvre elle-même dans son exactitude.

Le cadre narratif est donc double : dans le récit enchâssant, les auteurs décrivent le trajet du petit garçon, immergé dans sa bande dessinée, tandis que le récit enchâssé traite des origines du super-héros Tom Strong. Cette dualité interroge l'étanchéité des

deux narrations, à l'image du zoom arrière utilisé pour illustrer le passage entre intrigues enchâssée et enchâssante (Ill.20). Ce jeu de renversement est également rendu par le fait que le lecteur, ouvrant le premier numéro de *Tom Strong* s'attend, par sa connaissance du genre superhéroïque, à la présentation des origines du personnage éponyme. Or, c'est par voie de récit mis en abyme, et donc détournée, qu'il accède à ces informations. La mise en abyme elle-même est problématisante car elle fournit des éléments de la diégèse enchâssante. En effet, le super-héros interviendra en fin d'épisode dans l'univers même du garçon.

La construction réflexive de l'épisode rend compte d'un effet d'étrangeté et signifie la dimension aporétique de sa structure, la renvoyant en effet à son propre artifice. L'épisode est lui-même ponctué d'une pleine page où les héros invitent à lire les aventures de Tom Strong tous les mois¹⁶⁰. Cette introduction permet, en problématisant la figure de la mise en abyme, d'annoncer le reste de la série comme résolument fictionnel. De plus, le récit dans lequel intervient le garçon faisant partie du *comic book* lui-même, il est possible d'envisager que celui-ci soit en train de lire ses propres aventures, renforçant ainsi le caractère énigmatique de l'intrigue.

La mise en abyme comme représentation de l'œuvre elle-même trouve une nouvelle occurrence dans la série *Planetary*. Les trois enquêteurs de l'intrigue y travaillent pour le compte d'une mystérieuse organisation également baptisée « Planetary ». La communauté de ce nom et du titre de la série permet d'assimiler le contenu de la série (l'intrigue) à son contenant (le livre), interrogeant de fait son caractère autoréférentiel. Cette inclination est renforcée par le fait que, la société existant depuis le début du siècle dernier, les membres qui en font partie sont tenus de recenser leurs affaires dans des carnets appelés « guides Planetary », publiés « annuellement et confidentiellement depuis 1925¹⁶¹ ». Ils constituent la chronique des histoires vécues par ces enquêteurs, à l'instar de la série elle-même. Composée d'épisodes relativement autonomes (chacun d'eux traite d'un nouveau mystère), celle-ci procède

¹⁶⁰ « And don't forget that you can read about us every month here in *Tom Strong Magazine!* » (Traducteur non mentionné)/ MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, *Tom Strong* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, juin.

¹⁶¹ « It's a book that's been published underground annually since 1925. » (Trad. Alex Nikolavitch)/ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°12, DC Comics, Wildstorm, 2001, janvier

en effet de manière semblable, les faits sur un domaine précis étant consignés dans le respect d'un ordre chronologique. La dimension autoréférentielle de ces guides est alors signifiée par leur titre, commun à celui de la série, mais également par le jeu de certaines couvertures, comme celle du 24^e épisode où cette assimilation est affichée explicitement (III.21).

Le guide Planetary est un moteur fondamental de l'intrigue, la découverte d'un des exemplaires étant l'un des facteurs qui va permettre à Elijah Snow, amnésique, de recouvrer la mémoire. À partir du douzième épisode, il comprendra qu'il est lui-même l'auteur de ces livres, générant alors le développement de *flashbacks* extraits de ces guides. Par exemple, le dix-septième épisode de la série repose sur la découverte par Snow, en 1933, d'une terre inconnue appelée Opak-Re : si la narration est traitée sous forme de bande dessinée, les différentes vignettes sont tout de même encadrées d'un espace textuel reproduisant le style d'un carnet de bord, comme l'annonce le préambule du chapitre : « April 18, 1933. Elijah Snow's Planetary field journal. ¹⁶² » (III.21)

Cette mise en abyme permet de suggérer que la représentation de ces extraits est réalisée par la même voie que l'intrigue première. La bande dessinée se révèle être le support narratif du guide, interrogeant alors la nature de la série elle-même. En effet, la dimension autoréférentielle du carnet ne signifierait-elle pas que *Planetary* est également une chronique publiée dans un nouveau guide, ainsi qu'en témoigne la couverture de l'épisode 24, et donc racontée *a posteriori* ? En ce sens, l'hypothèse selon laquelle chaque épisode est une narration rétrospective permet de considérer l'autoréférence du guide « Planetary » comme un indice de la facticité de la série même.

Le principe spéculaire de l'œuvre mise elle-même en abyme est également manifeste dans *1985* où le héros, une fois adulte, décide d'écrire l'histoire que le lecteur vient de lire. Ce mouvement conclusif permet de décliner à nouveau la figure du même au sein de la narration. En effet, une vignette est consacrée à l'écran d'un ordinateur où le récit en abyme est en train d'être écrit. On peut y discerner un emprunt au vocabulaire

¹⁶² « 18 avril 1933. Journal de bord Planetary d'Elijah Snow. » (Trad. Jérémy Manesse)/ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°17, New York, DC Comics, Wildstorm, 2003, décembre

de la bande dessinée avec l'expression « Marvel-style splash », faisant référence à l'éditeur de la bande dessinée (Ill.22).

Dans les exemples énumérés, la mise en abyme s'incarne en une figure réflexive de l'identique, où l'œuvre, auto-représentée, crée sa propre énigme, une aporie qui touche à sa facticité même. Elle participe donc au métalangage développé dans le *metacomic* dans la mesure où elle génère un discours sur les artifices narratifs des intrigues.

b) La mise en abyme de l'énonciation : représentation du circuit du comic book

Comme on vient de le voir avec l'exemple d'Elijah Snow dans *Planetary*, la mise en abyme de l'énoncé, en tant qu'objet fini, peut entraîner la représentation de la figure du créateur. Plus largement, c'est le processus créatif du *comic book*, de son élaboration à sa lecture et sa compréhension, qui peut être réfléchi au sein du récit. On rejoint alors la notion de mise en abyme de l'énonciation, telle que la conçoit Dällenbach :

L'on entendra par *mise en abyme de l'énonciation* 1) la « présentification » diégétique du producteur ou du récepteur du récit, 2) la mise en évidence de la production ou de la réception comme telles, 3) la manifestation du contexte qui conditionne (qui a conditionné) cette production-réception.¹⁶³

La figure du créateur apparaît notamment dans *Supreme* où la profession du personnage éponyme, en civil, est dessinateur de *comic books*. Plusieurs extraits le mettent en scène au sein de la maison d'édition pour laquelle il travaille, en compagnie de divers scénaristes tels que Diana Dane ou Bill Friday. Ce procédé produit alors un effet de réel puisque plusieurs auteurs existants sont mentionnés, comme en témoigne ce dialogue :

¹⁶³ DÄLLENBACH (1977 : 100)

Diana Dane : « How can you work with that guy ? Are all british writers like that, or just the one I met ? »

Ethan Crane (Supreme) : « I met Neil Gaiman once. He seemed stressed. Mind you, i twas at San Diego »¹⁶⁴

La représentation de la figure du créateur peut entraîner la mise en image de tout un contexte pragmatique, entre la promotion de *comic books* lors de convention ou des confrontations avec des éditeurs. Ethan Crane et Diana Dane collaborent par exemple sur une série baptisée *Omniman*, reflet de l'œuvre *Supreme* elle-même. Par ce biais, la fin de la série est l'occasion de revenir, par effet de boucle, sur les débuts de sa relance par Alan Moore, puisque Diana Dane présente à son éditeur le projet similaire de réécrire les origines d'Omniman :

Diana Dane : Listen Carl, we wanted to talk to you anyway. Me and Ethan have put together some pages of that Omniman issue I suggested.

Carl [l'éditeur] : Ooh, the one you mentioned about the world of revised Omnimen ? That sounded cool. What do you have ?

Ethan Crane : Uh, well, I did a dummy cover, and Diana came up with some copy...

Il lui présente le croquis.

Carl : Oh... I get it ! This is like the cover of Omniman number one, from the forties ! And this sort of retro text... Maybe we could get Albert over at *Comicraft* to do it ?¹⁶⁵

Ce dialogue souligne de plus les différentes étapes de la réalisation d'un *comic book*, de l'ébauche d'un script, de crayonnés, jusqu'à la présentation d'un projet à l'éditeur.

¹⁶⁴ « Comment peux-tu travailler avec ce type ? Tous les scénaristes anglais sont comme ça ? »/ « J'ai vu une fois Neil Gaiman. Il avait l'air stressé... Mais c'était à San Diego ! » (Traducteur non mentionné)/MOORE, Alan, BENNETT, Joe, JURGENS, Dan, et al., *Supreme : The new Adventures* n°43, Maximum Press, 1996, octobre.

¹⁶⁵ « Bon. Carl, on voulait justement te parler. Ethan et moi, on a commencé les pages de l'épisode d'*Omniman* que j'avais proposé. »/ « Celui avec le monde d'*Omnimen* révisés, ça avait l'air cool. Ouais, faites voir ? »/« J'ai un crayonné de couverture et Diana a un script. »/« Oh ! Je vois ! Comme la couverture d'*Omniman* 1, dans les années 40 ! Pour ce genre de texte rétro, je vais appeler Albert, de chez *Comicraft*. » (Trad. Alex Nikolavitch)/MOORE, Alan, CHURCHILL, Ian, *Supreme: The Return* n°5, Awesome Comics, 2000, mai.

L'évocation de la société de lettrage « Comicraft », par effet de réel, renforce ce processus. La présentation du croquis fait alors écho à des scènes d'autres œuvres d'Alan Moore où l'artiste est représenté en train de dessiner. Ainsi de *Watchmen* où le lecteur assiste à l'élaboration du dessin qui passe de l'état de croquis à celui d'illustration finalisée (Ill.23-1 et 2).

La représentation de la figure du scénariste ou du dessinateur atteint son paroxysme dans le trentième épisode de *Promethea* où Alan Moore et J.H. Williams III, les créateurs de la série, sont eux-mêmes représentés, par effet de réel, dans un style hyperréaliste (Ill.23-3 et 4). Cette mise en abyme va d'autant plus loin que le *comic book* lui-même est représenté, dans un autre épisode de la série, en cours d'élaboration. Une planche y est en effet constituée de cases successives où l'on voit les personnages s'approcher et se construire en même temps. Dès lors, c'est l'intrigue elle-même qui se dessine, s'ébauche, au fur et à mesure que l'on avance dans la lecture. À l'instar des effets de zoom, la structure de cette planche met en avant la manière dont les images s'engendrent les unes les autres, chacune d'elle figurant une nouvelle étape de l'évolution du dessin lui-même (Ill.23-5).

L'auteur peut également être représenté par voie métaphorique. Mark Millar et Frank Quitely, en reprenant la série *The Authority*, font intervenir un personnage maléfique, Jacob Krigstein, créateur d'une armée de super-héros monstrueux, qui peut faire référence à Jack Kirby lui-même dont le vrai nom est Jacob Kurtzberg. Les deux identités, phonétiquement proches, mettent également en valeur leurs origines communes, Krigstein et Kirby venant d'Europe Centrale. Les agissements du personnage reflètent de plus la forte créativité de l'artiste qui fut également à la tête de la création de nombreux super-héros, tels Captain America, Hulk ou encore les X-Men. (Ill.24-1)

La présence de Jack Kirby est aussi suggérée dans le dernier épisode de *Supreme*, lorsque le personnage éponyme rencontre une entité se présentant comme un « Imagineur », c'est-à-dire quelqu'un qui « cultive l'espace idéal » et « le

moissonne »¹⁶⁶. Elle se fait appeler le « King », qui est également le surnom donné à Jack Kirby, en hommage à sa grande créativité. Cette effervescence est mise en valeur dans l'intrigue par le biais d'une pleine page où la tête du dessinateur est représentée et de laquelle sort une infinité de personnages semblant désigner son œuvre : on retrouve en effet un pastiche de Captain America ou encore de la Chose (membre des Fantastiques) (Ill.24-2). Le style de l'artiste est de surcroît reproduit : de nombreux motifs propres à cet auteur sont pastichés, comme la représentation d'architectures complexes ou de personnages géants, caractéristiques de l'œuvre de Kirby (comme par exemple avec Galactus dans *Fantastic Four*). Cet univers graphiquement imité est d'autant plus mis en valeur que Supreme est représenté dans le style traditionnel de la série, créant là une rupture au sein d'une même unité spatiale (la vignette) qui surligne le pastiche du style de Kirby.

L'artiste est également représenté en tant que tel (et non plus par voie métaphorique) dans la première vignette de 1985, en compagnie du scénariste Stan Lee (Ill.24-3). Les deux auteurs y sont saisis au moment même où ils sont en train de créer le « *Marvel Universe* », comme il l'est indiqué dans le texte narratif, et qui finira par déborder sur le monde du héros : « In nineteen sixty-one, Stan Lee and Jack Kirby created the Marvel Comics universe.¹⁶⁷ »

La représentation récurrente de l'auteur dans le *metacomic* est une déclinaison du discours réflexif de la bande dessinée, à laquelle va s'associer, dans un même ordre d'idée, la mise en scène du lecteur de *comic book*. Comme on l'a déjà vu, la série *Ex Machina* s'ouvre sur un *flashback* où le héros est représenté en train de mentionner des personnages de bande dessinée. La scène du *comic shop* prolongera cette tendance métatextuelle, soulignant le processus d'identification du personnage-lecteur au super-héros et la constante référence à la fiction de Superman qu'on a abordée en amont.

¹⁶⁶ « Guys like me, we kinda farm idea space for produce. They call us imagineers. » (Trad. Alex Nikolavitch)/MOORE, Alan, LIEFELD, Rob, VEITCH, Rick, *Supreme the Return* n°6, Awesome, 2000, juin, np.

¹⁶⁷ « En 1961, Stan Lee et Jack Kirby ont créé l'univers des Marvel Comics » (Trad. Thomas Davier)/MILLAR, Mark, EDWARDS, Tommy Lee, 1985, New York, Marvel Comics, 2008, juillet. – Toutes les traductions de 1985 sont de Thomas Davier.

Le lecteur se rêvant super-héros est également mentionné dans un épisode de *The Authority* qui revient sur les origines d'un des personnages baptisé « L'ingénieur »¹⁶⁸. La superhéroïne est en effet décrite enfant comme une admiratrice des *comic books*. Une représentation en particulier met l'accent sur les revues que lisait la jeune fille et fait de l'image le lieu même de la référence qui souligne le processus d'identification. Les couvertures de différentes séries sont ainsi mises en évidence, telles *Green Lantern* ou *Batman* (Ill.25-1).

Le premier épisode de *Tom Strong* est également représentatif de ce phénomène (Ill.25-2 et 3). Comme on l'a déjà vu, ce numéro raconte l'histoire d'un petit garçon qui reçoit un jour le *comic book* que le lecteur est lui-même en train de lire. La particularité de cet épisode est que le super-héros intervient également dans la narration première, permettant de troubler la notion de mise en abyme dont la frontière avec le monde enchâssant se fait moins étanche. Cependant, le visage de Tom Strong demeure camouflé lorsqu'il intervient dans ce niveau de lecture, comme le montre la dernière planche du magazine où seul son corps apparaît au garçon qui est plongé dans la lecture de ses aventures. Or, ce mystère lié au visage absent de Tom Strong peut être résolu, d'une certaine manière, grâce à la vignette du récit enchâssé où le héros se révèle pour la première fois en tant que héros : le personnage est alors marqué par un contraste entre son corps disproportionné, typique de la représentation du super-héros, et son visage d'enfant. Ce dernier peut alors s'assimiler à celui du garçon lecteur, signifiant par là un processus d'identification¹⁶⁹.

La mise en abyme est un procédé représentatif du *metacomic* : permettant notamment son auto-représentation, elle renvoie l'œuvre à son propre objet, créant, par son métalangage, un effet déstabilisation. La figure du même est sans cesse convoquée et réfère, à l'instar de l'écriture intertextuelle, à l'artifice du texte, que ce soit par sa duplication gémellaire au sein des œuvres ou par l'exposition du processus créatif dont il découle.

¹⁶⁸ MILLAR, Mark, MCCREA, John, *Jenny Sparks : The Secret History of the Authority* n°5, New York, DC Comics, Wildstorm, 2001, mars,

¹⁶⁹ On reviendra sur ces processus d'identification au chapitre 4, notamment par la manière dont ils font écho aux théories de Schaeffer sur le processus d'immersion fictionnelle.

L'appellation « *metacomic* » renvoie donc à l'élaboration d'un métalangage intrinsèque aux œuvres du corpus. Ce discours réflexif ne cesse de dévoiler l'artificialité du texte, par le biais d'une hypertextualité hyperbolique, ostentatoire, signalée comme pacte de lecture, aussi bien au niveau diégétique que paratextuel. Cette pratique se distingue de la dynamique habituelle du genre superhéroïque par l'exagération de ses formes, maintenant en son sein la présence, à la fois sous-jacente et excessive, de son hypotexte.

Ce métadiscours est alimenté par une déclinaison d'images de soi et de l'autre, à travers la mise à nu d'une écriture intertextuelle et réflexive. Le dispositif de la bande dessinée permet alors de peindre un régime allusif, au travers de détails dont la distorsion, envahissant de son mutisme l'espace de la page, éclaire un sous-texte commun à tous les *metacomics*. Glissé dans la successivité des vignettes ou, au contraire, révélé dans par un instantané qui arrête la lecture, le détail tend à raconter une *autre* histoire superposée aux aventures du justicier. Car c'est bien ce que révèle le détail ainsi représenté : l'existence d'un autre langage au sein du *comic book*, celui qui a trait à sa propre facticité et qui accompagne le récit premier, accordant autant d'importance, voire davantage, à la pratique de l'écriture. Le récit métadiscursif ainsi constitué, tous ses éléments concordent à la prise de conscience de la facticité des œuvres, le *comic book* étant rendu à son état d'objet. C'est dans cette perspective que le détail atteint la valeur de *punctum*, « lorsque, paradoxe, tout en restant un « détail », il emplit toute la photographie.¹⁷⁰ » Cette caractéristique évoque alors aussi bien la décompression qui met en valeur la représentation *spatiale* du détail que le principe cumulatif dont il se nourrit, la saturation à outrance de sa présence qui vient *envahir* la narration même.

Les vignettes n'ont de cesse d'évoquer l'imagerie, les signes de la matrice superhéroïque, affichant la filiation des œuvres à ce genre narratif : tant d'un point de vue graphique que narratif, l'écriture métatextuelle trouve son point d'orgue dans la pratique de l'imitation, elle-même symbolisée par la figure du pastiche, « dont la

¹⁷⁰ BARTHES, Roland, *La chambre claire*, Paris, Cahiers du cinéma/Gallimard/Seuil, 1980, p.77

fonction est d'*imiter* la lettre.¹⁷¹ » Reproduction à peine variable de super-héros, le pastiche est disséminé dans toute l'ampleur du corpus. Le personnage étant le lieu privilégié de la référence, c'est l'abondance même de ces doubles qui reflète le surlignement d'une imitation mise à nu.

Le pastiche est alors le moyen pour le *metacomix* de revendiquer son appartenance au genre superhéroïque tout en s'en distinguant par la systématisation d'un discours réflexif via le haut degré d'affichage de ses intentions et de ses structures : « The parodist/metafictionist, using an established mode of fiction, lays bare the conventions that individual works of the mode share.¹⁷² » Et c'est cette systématisation qui justifie le rapprochement du *metacomix* à la métafiction en général.

L'important réseau intertextuel contribue également au métadiscours des récits qui prend le *comic book* comme son propre objet et implique une lecture double, à la fois synchronique et diachronique. Car l'intelligibilité du régime allusif des *metacomix* n'est manifeste que par le savoir intertextuel qu'il convoque. Dès lors, la pleine compréhension d'une œuvre du corpus implique la lecture verticale du genre superhéroïque, dans un mouvement de va-et-vient entre hypotexte(s) et hypertexte(s). L'observation du détail, en rompant avec la dynamique de lecture habituelle, insiste en ce sens sur un minutieux travail de repérage qui reflète la compétence générique du lecteur. Cette minutie opère une rupture avec le parcours traditionnellement rapide d'un simple fascicule et souligne l'effet de déstabilisation que crée le *metacomix* en faisant de lui son propre objet.

Le geste hypertextuel de la re-présentation du super-héros, qu'il soit par imitation ou transformation, par reproduction ou allusion, est la base même de ce métalangage, sa forme la plus visible et la plus évidente. Il permet la déclinaison de propriétés récurrentes que chacune des œuvres du corpus est en mesure d'exemplifier. Cependant, au-delà de cette ligne commune, il s'agit de voir comment les auteurs déclinent dans leurs œuvres, en parallèle des intrigues, un réseau de dispositifs réflexifs qui leur est spécifique. En prenant l'exemple de trois scénaristes en

¹⁷¹ GENETTE (1982 : 102)

¹⁷² WAUGH (1984 : 78) (Traduction : « Le parodiste/écrivain de métafiction, en utilisant un mode de fiction établi, révèle les conventions que chaque œuvre de ce mode partage. »)

particulier, on verra comment chacun d'eux souligne une dimension différente de ce métadiscours. On s'intéressera ainsi à l'usage et à la représentation de la métalepse dans l'œuvre d'Alan Moore qui convoque un traitement réflexif du système même de la bande dessinée. Avec Warren Ellis et sa refonte de l'univers narratif du studio Wildstorm, on verra comment le scénariste est parvenu à développer un métalangage fondé sur la distanciation de la fiction et de sa lecture. Enfin, on s'interrogera sur les déclinaisons de la prolepse dans *All Star Superman* de Grant Morrison et Frank Quitely : en quoi celles-ci amorcent-elles en effet une réflexion sur la mise en récit d'une histoire et sur l'acte de narration ?

Ces trois parties successives permettront, dans ces cas-là, de concevoir le scénariste comme instance décisionnelle de la création, par la récurrence de dispositifs dans leurs œuvres, à chaque fois mise en image par des artistes différents. De plus, cette réflexion impliquera un retour sur la genèse de certaines séries dont le projet narratif vient en général du scénariste.

Alan Moore et le traitement de la métalepse en bande dessinée

Le *metacomic* se constitue de stratégies réflexives systématiquement mises en œuvre dans chacune des bandes dessinées qui relèvent de cette appellation. Conjointement, les artistes ont également élaboré un engrenage métatextuel spécifique à leurs productions, mettant à chaque fois l'accent sur une dimension précise de leur métalangage. Alan Moore, scénariste travaillant dans l'industrie du *comic book* depuis le début des années quatre-vingt, a développé un système réflexif qui, au fil de ses bandes dessinées, n'a eu de cesse d'évoluer, renvoyant de manière toujours plus profonde le médium à son architecture. Quatre de ses œuvres sont particulièrement représentatives de cette progression. *Watchmen*, paru en 1986, pose d'emblée les bases d'un métadiscours qui sera repris dans *Supreme* en 1996, et dans *Tom Strong* et *Promethea* en 2000.

Une figure notamment paraît significative de ce métadiscours. La métalepse, omniprésente dans son œuvre, est en effet très caractéristique des formes de réflexivité qui y sont engagées. Selon Genette, la métalepse est une figure qui désigne « toute intrusion du narrateur ou du narrataire extradiégétique dans l'univers diégétique (ou de personnages diégétiques dans un univers métadiégétique, etc.)¹⁷³ » Plus largement, elle renvoie à toute forme de franchissement des frontières séparant le monde des événements représentés et le monde de la représentation, ayant généralement pour objectif de briser l'illusion référentielle du récit. La métalepse, transgressive par nature, se prête idéalement à la métaphore du débordement du cadre et trouve ainsi de réels enjeux dans la bande dessinée. Et de fait, l'objectif ici est de montrer l'usage spécifique qu'en fait Alan Moore, de manière à voir comment elle lui permet d'explicitier les caractéristiques propres de la bande dessinée et leurs interactions.

La mise en commun de ces quatre œuvres offre également l'occasion d'ébaucher une conceptualisation de l'auteur de *comic book*. En effet, dans le cas d'Alan Moore, la

¹⁷³ GENETTE, Gérard, *Discours du récit*, Paris, Seuil, coll. « Point Essais », 2007, p.244

progression de ses techniques narratives est visible dans l'ensemble de sa production. Les dessinateurs n'étant pas les mêmes sur ces différentes séries, il semblerait que le scénariste lui-même soit l'instance décisionnelle du processus créatif. Ainsi, *Watchmen* est mis en image par Dave Gibbons, *Tom Strong* par Chris Sprouse et *Promethea* par J.H. Williams III. Le cas de *Supreme* est plus complexe, marqué par une diversité d'artistes venus illustrer des fragments précis du récit, tels Joe Bennett, Rick Veitch ou Melinda Gebbie. Le métalangage de ces bandes dessinées les mettant en relation les unes aux autres, il apparaît comme une marque de fabrique du travail d'Alan Moore lui-même.

1) De la mise en abyme à la métalepse : les lieux du débordement en bande dessinée

Comme on l'a déjà souligné, les œuvres d'Alan Moore se composent d'un paradigme de mises en abyme qui signalent leur autoréférence. Le journal de Rorschach, par exemple, semble refléter la série *Watchmen* elle-même. Il en est de même pour la revue que l'enfant de *Tom Strong* est en train de lire et dont la couverture est identique au *comic book* lui-même.

a) Du monde représenté au monde de la représentation : l'exemple du multcadre

La mise en abyme comme noyau générateur d'un jeu formel est particulièrement représentée dans *Watchmen*. Elle s'apparente à la métalepse en ce qu'elle amène de manière semblable à identifier les différents niveaux du récit : le niveau de la narration, le niveau des événements narrés et, enfin, le niveau des œuvres mises en abyme à l'intérieur de la fiction. Dans une même logique, la métalepse tient pour acquis l'existence de différents univers : la réalité, le monde du récit, le monde métadiégétique... Pourtant, la mise en abyme se distingue par son effet de clôture, là où la métalepse, dans sa fonction transgressive, renvoie au débordement d'un monde à l'autre, ainsi que le décrit Ryan :

Alors que les cas de métalepse ontologique [...] ouvrent des brèches dans la structure de l'édifice narratif, brèches qui permettent aux niveaux de s'enchevêtrer, la mise en abyme se contente d'ajouter des images bien délimitées du texte au sommet de la pile, sans permettre à ces images de déborder de leur cadre¹⁷⁴.

Dans *Watchmen*, la mise en abyme de l'histoire du naufragé devient métalepse dès lors qu'elle sort de son cadre pour souligner les intentions du récit premier. Dans un jeu de rapport entre texte et image, la narration du récit enchâssé va en effet sortir de son médium pour venir illustrer l'intrigue première et signifier ses intentions. L'espace textuel de la bande dessinée mise en abyme devient celui-là même du récit-cadre, amenant une configuration des rapports entre texte et image qui signale la coprésence, le parallélisme des scènes. Le procédé est utilisé, comme on l'a vu, lorsque le docteur Manhattan, accusé par ses pairs, fuit la planète Terre, la dramatisation de la scène étant servie par les propos du naufragé de l'histoire enchâssée, comme une sorte de « voix off » (Ill.17-2).

Cette stratégie montre alors comment en bande dessinée la métalepse peut servir la superposition, le parallèle des scènes, y compris au sein du récit-cadre seul. Dans cette perspective, le troisième chapitre de *Watchmen*, en ouvrant sur l'histoire du naufragé mise en abyme, met l'accent sur la simultanéité des narrations enchâssée et enchâssante qui va s'étendre au récit-cadre lui-même, permettant la coprésence de scènes parallèles. Par exemple, le départ de Laurie, lorsqu'elle quitte son compagnon le docteur Manhattan, est représenté à la lumière d'un monologue simultané de l'ancienne fiancée du même super-héros dans lequel celle-ci fait l'aveu de son amertume par rapport à cette liaison. On retrouve le même dispositif que pour la fuite du docteur Manhattan sur Mars, le discours de la scène A étant superposé à la représentation de la scène B : l'aigreur de la première femme souligne ainsi le tourment silencieux de la seconde. (Ill.26). Le rapport qui unit texte et image devient le lieu même du parallélisme autour duquel se construit le chapitre. Cette simultanéité

¹⁷⁴ RYAN, Marie-Laure, « Logique culturelle de la métalepse », *Métalepses : entorses au pacte de la représentation*, Paris, Editions de l'école des hautes études en sciences sociales, 2005, p.208

narrative reflète alors l'élaboration de planches structurellement identiques, mises en parallèle par leur coprésence sur une même double page. Le parallélisme narratif des scènes trouve son corollaire dans le parallélisme géométrique des planches, faisant se rejoindre les univers de la fiction et de la représentation. Par là, cette coprésence sert un processus de dualité, où une planche va engendrer la construction de son double, de son reflet.

La métalepse permet alors de rendre ostensible le « multcadre » de la bande dessinée, notion qui renvoie pour Groensteen à « la réduction des images à leur cadre, c'est-à-dire à leur contour et, spécialement, au trait qui le délimite¹⁷⁵ ». Plus largement, le multcadre permet d'« imaginer une bande dessinée vide, « nettoyée » de ses contenus iconiques et verbaux, et constituée d'une suite finie de cadres solidaires¹⁷⁶ ». Le multcadre peut être considéré comme la surface englobante de la narration. Sa construction touche l'architecture, la forme structurelle que prennent la page, le chapitre, et l'ensemble de l'œuvre, et dont le dynamisme repose sur les interactions entre les différentes vignettes.

La métalepse sert de ce fait la réflexivité de *Watchmen*, l'architecture ostentatoire de l'œuvre devenant l'indice de sa matérialité et de son artifice. Ainsi, le parallélisme du chapitre trois trouve son corollaire dans le cinquième épisode, construit à partir d'une composition symétrique annoncée dès le titre : « Fearful symmetry. » La narration de cet épisode se construit sur un effet de miroir où les cases sont symétriques les unes par rapport aux autres, mettant en évidence la répétition de la mise en page et de la narration. Le centre du chapitre constitue l'axe de cette symétrie, à travers la présence de deux cases verticales proportionnelles à la hauteur de la page (Ill.27-1). La construction de cet axe correspond de plus au point culminant de l'intrigue.

L'épisode est construit sur un système binaire : chaque scène de la première partie renvoie à la seconde et inversement, faisant intervenir les mêmes personnages, par exemple, ou bien des dispositifs de représentation identiques. Les deux discussions de Laurie et de Dan se réalisent par exemple à chaque fois à travers un miroir qui va

¹⁷⁵ GROENSTEEN, Thierry, *Système de la bande dessinée*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Formes sémiotiques », 1999, p.27

¹⁷⁶ Ibid

inverser, le temps d'une vignette, les logiques de représentation (Ill.27-2). En ce sens, la similitude des scènes sert la mise en évidence du multcadre ; les motifs du miroir et du reflet qui rythment la narration sont autant d'indices de cette structure particulière. Le chapitre s'ouvre et se termine par une représentation de la même flaque d'eau reflétant le logo d'un immeuble. Le rapprochement de ces deux vignettes est renforcé par l'emploi de mêmes couleurs chaudes qui les rendent toutes deux identiques. La mise en image de cette circularité, en faisant intervenir le motif du reflet, semble être le miroir même de l'architecture symétrique de l'épisode, le pendant iconographique de sa structure (Ill.27-3 et 4).

C'est dans l'architecture du multcadre que la structure réflexive de *Watchmen* est la plus manifeste : elle lui confère un statut d'objet, appelant une observation minutieuse de ses formes, au-delà même des images et textes représentés. Elle renvoie la bande dessinée à son artifice, fournissant des indices sur la façon dont elle est construite et donc sur son caractère fabriqué. Il est ainsi accordé une valeur importante à la bande dessinée en tant qu'objet laissé à l'observation minutieuse du lecteur devenu spectateur. Le traitement du multcadre met en effet l'accent sur la structure duelle de l'œuvre, comme en témoignent les exemples de la symétrie et du parallélisme. Chacune de ces figures repose sur un jeu de renvoi où les vignettes, articulées à l'une de ces compositions, en évoquent toujours une autre, par effet de miroir. Dans un même esprit, Alan Moore souligne la puissance d'évocation de l'image en utilisant la figure du cristal pour décrire *Watchmen* :

Avec *Watchmen*, nous avons essayé de créer une sorte de structure cristalline, comme dans les bijoux aux centaines de facettes et dont presque chacune des facettes commente toutes les autres. On peut alors regarder le bijou à travers n'importe laquelle des facettes et toujours en avoir une lecture cohérente. [...] Au fond, il y a de simples cases, de simples images qui, d'une manière ou d'une autre, contiennent tout le livre.¹⁷⁷

¹⁷⁷ QUEYSSI, Laurent, « La révolution des super-héros : *Watchmen* d'Alan Moore et Dave Gibbons », *La science-fiction dans l'histoire, l'histoire dans la science-fiction*, Cynos, vol.22, n°2, 2006, octobre : <http://revel.unice.fr/cynos/document.html?id=585>

Au même titre, les interludes, mises en abyme de divers documents sur le monde fictionnel représenté, corroborent cet effet puisque, constituant une rupture graphique remarquable dès les premiers abords de l'œuvre, ils mettent l'accent sur la visualité de *Watchmen*, non pas seulement en tant que bande dessinée, mais bien en tant qu'objet, comme une forme dont la visibilité peut primer sur la lisibilité.

b) Du flashback à l'ekphrasis : sortir du cadre

La récurrence des *flashbacks* (ou analepses) interroge la nature de la bande dessinée dans une même optique. Dès les premières pages de *Watchmen*, le lecteur assiste à l'enchâssement de deux scènes : un dialogue entre deux policiers sur le lieu du meurtre du Comédien (point de départ de l'intrigue) et le meurtre lui-même. Le *flashback* permet alors un jeu d'intrication entre ces deux niveaux narratifs. Il est lui-même signalé par la monochromie de la représentation, à travers une palette de teintes rouges, tandis que la scène présente est illustrée avec les couleurs traditionnelles de la bande dessinée. Le parallélisme entre les deux narrations se manifeste par une superposition de la conversation des deux protagonistes sur le déroulement du meurtre lui-même : le texte du récit-cadre se fait alors commentaire implicite du *flashback*, dont il résulte l'établissement d'une tonalité ironique. En témoigne notamment la dernière vignette de ce passage qui représente le Comédien poussé par la fenêtre tout en rapportant le discours d'un des policiers qui, prenant l'ascenseur, s'exclame : « Ground floor comin'up.¹⁷⁸ » (Ill.28)

L'intérêt du *flashback* réside ici dans le fait que, au sein d'un univers graphique, il peut s'assimiler à une forme représentative de la réflexivité de l'ensemble de l'œuvre, le récit passé s'enchâssant à l'intérieur de l'intrigue première. Le procédé est visible jusque dans l'enchaînement des vignettes : l'une, consacrée à l'analepse, peut s'intercaler entre deux autres dédiées au récit-cadre. Le phénomène fait alors écho à une démonstration semblable de Genette : « Toute anachronie constitue par rapport au récit dans lequel elle s'insère – sur lequel elle se greffe – un récit temporellement

¹⁷⁸ « Rez-de-chaussée, c'est parti ! »/MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen*, n°1, New York, DC Comics, 1986, septembre, p.3

second, subordonné au premier.¹⁷⁹ » Il choisit de fait d'appeler « récit premier » « le niveau temporel de récit par rapport auquel une anachronie se définit comme telle.¹⁸⁰ »

Le *flashback*, en tant que récit second, est alors le vecteur d'une configuration particulière des rapports entre image et texte et peut servir de « voix off », déraciné de son origine pour apporter un nouvel éclairage à la scène qu'il vient illustrer. Ce mode de représentation induit de fait un franchissement de niveaux narratifs, un effet de contamination d'une scène à une autre. De plus, dans un univers graphique, l'analepse s'articule autour d'un principe de monstration, sans forcément impliquer la présence d'un intermédiaire qui introduirait le passage dans le passé. Dans un même ordre d'idée, Genette développe une théorie sur le *flashback* cinématographique similaire à cette technique au sein de la bande dessinée :

On peut dire que la nature même de la représentation filmique la conduit inévitablement à traiter toute analepse – et aussi bien, quoique moins fréquemment, toute prolepse, et même tout fantasme [...] par voie de métalepse : quand on peut « montrer » un événement, pourquoi se contenter de simplement le raconter ?¹⁸¹

Le franchissement d'une histoire présente à une histoire passée peut alors se produire par le recours à une figure proche de l'ekphrasis, au sens où une représentation seconde, à l'origine figée, se voit animée au service de la narration. Par exemple, de nombreuses scènes représentent des personnages méditant sur une photographie qui engendre un souvenir particulier, le contenu s'animant alors sous la forme d'un récit enchâssé pour que le *flashback* se déroule. C'est dans cette optique que, dans *Watchmen*, la scène du viol de Miss Jupiter est narrée. Celle-ci, âgée d'une soixantaine d'années, contemple une photographie de son ancienne équipe de super-héros. Une lueur sur la surface du cadre va faire écho au flash même de l'appareil lors de la prise, quelques décennies auparavant, permettant de représenter la confrontation avec le

¹⁷⁹ GENETTE, Gérard (2007 : 39)

¹⁸⁰ Ibid

¹⁸¹ GENETTE, Gérard, *Métalepse : de la figure à la fiction*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 2004, p.89

Comédien, qui suit cette séance de photographie (Ill.29-1). Le procédé est également utilisé dans *Supreme* lorsque le personnage éponyme se rend dans le refuge de son ancienne équipe, « Les Alliés d'Amérique », dissoute au début des années cinquante. Le super-héros arrive dans la base désertée et pénètre la salle d'archives où sont entreposés des albums de photos des justiciers. En feuilletant l'un d'eux, il découvre une photographie, dont le contenu tout d'abord figé s'anime dans la case suivante par voie de *flashback* (Ill.29-2 et 3).

L'ekphrasis joue alors sur le même registre que l'analepse graphique et opère dans un domaine réflexif similaire : « Une scène représentée qui vient à s'animer n'est jamais loin de « sortir du cadre », en s'émancipant de son médium mimétique [...], et passer de l'univers représenté à l'univers où figurait jusqu'alors sa représentation.¹⁸² » Or, comme on va le voir, l'œuvre d'Alan Moore favorise, par ce geste métaleptique, un mouvement de distanciation qui vise à la représentation même de la bande dessinée dans sa condition factuelle.

2) Les enjeux de la métalepse : rupture et transgression narrative

a) **Supreme et le flashback métaleptique**

Dans les diverses productions d'Alan Moore, le traitement du *flashback* sous forme de métalepse favorise généralement l'idée d'un franchissement narratif. Dans *Supreme*, par exemple, les souvenirs qui reviennent par bribes au super-héros se réalisent de cette manière, par le caractère fragmentaire du récit enchâssé, celui-ci étant comme extrait d'une autre histoire. La représentation abordée plus haut de Supreme observant une photo de son ancienne équipe est significative du procédé. L'ekphrasis qui se déroule alors sous les yeux du lecteur opère une rupture graphique conséquente. Les auteurs empruntent en effet au style graphique de l'époque à laquelle se déroule le *flashback*, dans les années cinquante.

¹⁸² GENETTE (2004 : 124)

L'analepse est en effet caractérisée par la grosseur des traits de la représentation, à l'instar des *comic books* de cette époque. La palette graphique est réduite, à l'inverse de la production contemporaine pour laquelle est utilisée la colorisation informatique. Il n'existe alors aucune nuance de ton, la pénombre étant systématiquement représentée par des couches noires qui n'impliquent pas une graduation des couleurs des personnages se glissant en elle. De même, les procédés d'éclairage sont marqués par cette même absence de nuance : les personnages sont représentés par des couleurs immuables selon l'angle de vue, sans de réelle mise en relief. Enfin, la superposition de traits multiples est utilisée pour rendre le mouvement des héros, évoquant à nouveau les techniques d'illustration des bandes dessinées de cette époque. La participation de Jim Mooney pour encrer ces analepses permet également de renforcer ce parallélisme, ce dernier ayant travaillé pour l'industrie du *comic book* dans les années soixante, notamment pour des collaborations avec Jerry Siegel, l'un des créateurs de Superman.

Cette rupture graphique s'accompagne également d'un emprunt des codes narratifs de l'époque. Ainsi, le *flashback* s'ouvre sur une vignette occupant les deux tiers de la page et qui sert à présenter le point central de l'intrigue, de manière à inviter le lecteur à poursuivre sa lecture. Or, cette technique de l'*in medias res* était régulièrement utilisée dans les *comics books* de cette époque, comme manière d'accroche :

Il nous faut dire également un mot des cases *incipit* des récits pour la Marvel, qui occupent la surface entière de la première planche et font démarrer le récit *in medias res* [...] Les cases initiales commencent au milieu d'une action aussi spectaculaire que périphérique, après quoi seulement le récit véritable peut démarrer.¹⁸³

Le texte lui-même corrobore cet effet d'invite : inscrit dans le motif même de la représentation, il a également pour but d'attirer le lecteur : « Readers ! You will never

¹⁸³ MORGAN et HIRTZ (2009 : 111)

forget... The Allies' last case !¹⁸⁴ » L'usage de points de suspensions, le changement de taille des caractères pour la dernière partie de la phrase, sont autant de reproductions de techniques de l'époque qui servaient à construire une forme de suspense inaugural (III.30).

L'espace textuel rythme la narration de la même manière qu'une bande dessinée des années cinquante, servant à raconter l'histoire autant que l'image et le dialogue eux-mêmes (à l'inverse de la production contemporaine marquée, comme on l'a vu, par la technique de décompression qui fait primer la dimension iconographique du médium). Il en va ainsi de cet extrait qui montre comment le texte était lui-même support de la narration : « The invincible Supreme is first to confront the threatening threesome...¹⁸⁵ » Cette reproduction du style des *comics* des années cinquante transforme alors le *flashback* en mise en abyme, par la distanciation qu'elle crée à travers cette rupture graphique et narrative. Cet aspect est renforcé par la récurrence de formulations, tel « continued this issue », qui ponctuent la fin de ces *flashbacks*. Ces énoncés mettent en avant le statut fictionnel de ces souvenirs, comme s'ils étaient extraits d'une ancienne revue.

Cette représentation touchant aussi bien le contenu que la forme du *comic book*, elle s'apparente également à la métalepse. En effet elle met en avant les éléments pragmatiques qui servent la construction de l'histoire. Il en va ainsi des pages jaunies de la bande dessinée en abyme, support des *flashbacks* du héros, qui permettent non seulement de pasticher le style d'une époque précise mais également de suggérer la reproduction, l'intervention de l'ancien *comic book* dans le volume. La métalepse fait sens aussi bien dans la narration que dans le médium même, trouvant son essence dans l'alternance de deux différents objets : la fausse ancienne revue intriquée dans la présente bande dessinée. En cela, le souvenir, en ouvrant sur une autre histoire et sur une autre bande dessinée, génère un franchissement narratif représentatif d'une construction métaleptique.

¹⁸⁴ « Personne n'oubliera jamais... la dernière aventure des Alliés. » (Traducteur non mentionné)/ MOORE, Alan, BENNETT, Joe, et al. *Supreme* n°44, Awesome Comics, 1997, janvier.

¹⁸⁵ « L'invincible Suprême se porte séance tenante à la rencontre du trio... » (Traducteur non mentionné)/MOORE, Alan, BENNETT, Joe, et al. *Supreme* n°44, Awesome Comics, 1997, janvier.

Ce mouvement de mise à distance va jusqu'à contaminer le récit-cadre lui-même. À partir du moment où Supreme a recouvré la mémoire, les *flashbacks* se font plus discrets, laissant place aux aventures que vit le super-héros dans le temps présent. Or ces aventures, une fois achevées, sont à chaque fois racontées par Ethan Crane à sa compagne Diana Dane, le héros devenant alors le narrateur de sa vie justicière. L'aventure superhéroïque est, à l'instar des souvenirs enchâssés, une histoire à raconter, fictionnelle, d'autant plus qu'elle est narrée au sein d'une conversation entre un scénariste et un dessinateur de *comic books*, comme pour renforcer cette distanciation. De plus, Ethan Crane, pour protéger son identité, trompe son amie en lui faisant croire que Supreme est une tierce personne, opérant alors un même geste d'éloignement : le super-héros devient autre, n'existant plus que par la voix de son double narrateur (Ill.31). Le présent diégétique de Supreme relève donc d'un même geste métaleptique, traversant les frontières du réel des personnages pour devenir à leurs yeux, dans une moindre mesure, fictionnel.

b) Le bouleversement ontologique : la propriété déstabilisatrice de la métalepse

Le franchissement narratif peut dans certains cas faire appel à la déstabilisation, propriété intrinsèque de la métalepse et moteur de certains épisodes de ces séries. Comme on l'a évoqué plus haut, le premier chapitre de *Tom Strong* opère ce mouvement métaleptique en faisant se confondre récits premier et second, le personnage de Tom Strong, tenu pour fictif car enfermé entre les pages de la revue du garçon, intervenant finalement dans l'univers du jeune protagoniste. Le franchissement participe alors à une sensation d'étrangeté que l'on retrouve également dans un épisode de *Supreme*.

Ethan Crane est dessinateur : il travaille en collaboration avec Diane Dane sur une série baptisée *Omniman* qui traite des aventures d'un justicier éponyme. Or, dans un numéro de *Supreme*, le super-héros est confronté à sa création, surgie des pages de son propre *comic book*. Cette confrontation s'avère finalement être un piège tendu par

un ennemi de Supreme, « Szazs », sorte de double cartoonnesque du héros, dont l'objectif est de « se lancer dans le coup le plus irrationnel.¹⁸⁶ »

L'illogisme du complot ourdi par le personnage se manifeste dans un geste métaleptique qui inverse les modalités des récits enchâssé et enchâssant. Alors qu'Omniman est sorti de sa propre fiction, Supreme, lui, découvre cette présente intrigue reproduite dans un *comic book* à son effigie, exemplaire unique censé être à l'origine le dernier numéro d'*Omniman*. Dans un esprit similaire au premier épisode de *Tom Strong*, la couverture du fascicule que le lecteur tient entre ses mains est mise en abyme, dessinant de fait l'autoréférence de cette aventure (Ill.32-1).

L'étonnement du héros reflète l'irrationnel de la narration : alors qu'Ethan Crane feuillète le magazine en se changeant en Supreme, il découvre que cette scène se déroule au même instant dans la revue mise en abyme. Par jeu de répétition, certaines dimensions de la bande dessinée sont mises en avant, comme par exemple, la retranscription des pensées des personnages dans des bulles : « This comic shows me changing from Ethan Crane to Supreme, just as I'm now doing ! Even these thoughts are written down here !¹⁸⁷ » Cette représentation donne ainsi une impression de vertige, puisque les pensées du héros, reproduites dans la mise en abyme, indiquent la façon même dont elles sont généralement traitées en bande dessinée, rendues visibles par le biais du phylactère. Le procédé métaleptique confère alors à une tonalité absurde, voire comique, qui fait écho aux propos tenus par Groensteen à propos de la réflexivité de la bande dessinée humoristique : « [Elle] joue massivement de procédures à caractère réflexif qui reposent sur l'échange entre la surface d'inscription et l'espace diégétique, la dimension plastique (matérielle) et la dimension iconique (idéelle) du dessin.¹⁸⁸ »

De plus, ces propos mettent en valeur le fait que Supreme lit ses propres aventures comme une fiction, alors même qu'il est en train de les vivre. Il en va ainsi pour la

¹⁸⁶ « These's really only one event, and that's seeing which of us can come up with the most irrational and pointless stunt ! » (Trad. Alex Nikolavitch) /MOORE, Alan et SPROUSE, Chris, *Supreme* n°53, Awesome Comics, 1997, septembre

¹⁸⁷ « Et cette BD qui me montre me changer d'Ethan Crane en Supreme, comme je le fais maintenant ! Même ses pensées y sont écrites ! » (Trad. Alex Nikolavitch)/MOORE, Alan et SPROUSE, Chris, *Supreme* n°53, Awesome Comics, 1997, septembre

¹⁸⁸ GROENSTEEN (1999 : 82)

manière dont, dans cette phrase, l'évocation d'Ethan Crane et de Supreme les présente comme des rôles à habiter, bien distincts du « je » du personnage : « This comic shows me changing from Ethan Crane to Supreme ». Le super-héros est alors triple, son moi se disloquant en deux identités qui pourtant sont tenues à distance, comme des personnages résolument imaginaires. L'autoréférence se caractérise par la fracture identitaire du protagoniste, comme une forme de questionnement sur son propre mode d'existence. L'illogisme produit par le geste métaleptique crée ainsi un raisonnement sans fin qui touche à des interrogations d'ordre ontologique. En témoigne la confrontation d'Omniman et de Supreme dont le caractère impossible rend compte du statut fictionnel des deux personnages (Ill.32-2) :

Supreme : B-but Omniman isn't real ! You're just a comic book character ! »

Omniman : « Oh, and you're not ? Isn't that you on the cover of that comic you're holding ?¹⁸⁹ »

La métalepse sert alors l'élaboration d'un discours de l'irrationnel également signifié par la représentation cartoonesque de Szazs, à travers notamment l'étirement de son corps, le grossissement de ses traits, ou encore la taille démesurée de ses yeux (Ill.33). Le cartoon renvoie en effet à toute une tradition du dessin animé dont les ressorts comiques reposent sur une dynamique de l'absurde comme par exemple lorsqu'un personnage, découvrant qu'il marche dans le vide depuis quelques instants, finit par tomber : l'irrationnel comique est alors engendré dans la découverte même du geste impossible qui provoque le gag de la chute. Dans l'épisode de *Supreme*, c'est également l'absurdité des actes de Szazs qui rythme la narration, absurdité qui trouve sa déclinaison dans la figure de la métalepse. À l'instar du cartoon, seule la reconnaissance de cette irrationalité peut créer la chute, le dénouement de l'intrigue. Supreme, à court d'idées, sera obligé de « tricher¹⁹⁰ » en lisant la fin de la bande

¹⁸⁹ « Mais Omniman n'est pas réel ! C'est juste un personnage de bande dessinée ! »/« Et vous pas ? Ce n'est pas vous sur la couverture de la BD que vous avez en main ? » (Trad. Alex Nikolavitch)/MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, *Supreme* n°53, Awesome, 1997, septembre.

¹⁹⁰ « If that comic somehow contains these real events, then you can cheat ! » (« Si cette BD contient des événements réels... Alors vous pouvez tricher ! ») (Trad. Alex Nikolavitch)/MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, *Supreme* n°53, Awesome, 1997, septembre.

dessinée mise en abyme, devenue proleptique, pour trouver un moyen de combattre son ennemi. C'est de ce fait dans l'acceptation de la bande dessinée comme vecteur d'événements réels et donc dans la reconnaissance de sa présence, malgré son caractère irrationnel, que le super-héros résout l'énigme de la narration. Szasz, une fois vaincu, mettra en avant le retour de la logique au sein du réel, l'absurdité métaleptique étant résolue : « You're disproving my existence with a syllogism supreme ! I'm becoming completely... Unbelievable...¹⁹¹ » Le syllogisme lui-même déclare l'avènement de la raison sur l'absurdité du personnage. Autant dans l'épisode de *Tom Strong* que dans celui de *Supreme*, la métalepse renvoie à un désordre narratif qui s'accompagne également d'une inversion des modalités de la représentation.

c) La métalepse graphique : duplication, inversion et distanciation de l'image

La métalepse, figure narrative, s'incarne également dans la dimension graphique de la bande dessinée. Le motif du miroir, par exemple, permet le franchissement d'une image à une autre identique mais dont la logique de représentation est inversée. Ainsi, le cinquième chapitre de *Watchmen*, par sa structure symétrique, fait intervenir, comme on l'a vu, des scènes semblables, telles les conversations entre Laurie et Dan, reflétées à chaque fois à travers un miroir. Au cours de leur première conversation notamment, le procédé s'illustre particulièrement bien dans une seule vignette : Dan se retourne pour regarder partir Laurie dont la silhouette est représentée dans le miroir, donnant l'illusion que le premier détourne la tête pour justement ne pas voir son départ (Ill.34-1).

Le motif est également utilisé dans *Supreme*, puisque le héros, une fois qu'il a capturé ses ennemis, les enferme dans une prison située derrière la surface d'un miroir spécial. La référence à Lewis Carroll est explicitement revendiquée, Supreme avouant à des enfants que cet objet lui vient d'un personnage appelé « Professeur Dodgson », descendant de l'auteur des aventures d'Alice¹⁹². C'est ici par la voie des phylactères

¹⁹¹ « Tu as prouvé mon inexistence avec un syllogisme suprême ! Je deviens complètement... Improbable... » (Trad. Alex Nikolavitch)/MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, *Supreme* n°53, Awesome, 1997, septembre

¹⁹² MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, *Supreme* n°56, Awesome Comics, 1998, février

que la représentation est inversée : en effet, les mots prononcés par les individus enfermés sont construits à l'envers, appelant à un décryptage pour leur compréhension (Ill.34-2).

Le miroir génère des effets de réflexion de l'image également présents dans la bande dessinée *Lost Girls*. Son premier chapitre se compose en effet de planches de six vignettes qui représentent toutes un même miroir au premier plan (Ill.34-3). Le déroulement de la scène se fera ainsi au travers du reflet de ce cadre, renversant alors la représentation. L'effet de déstabilisation y est rendu par une certaine tension entre la scène (uniquement suggérée) et ce que son reflet laisse voir, à l'image de la queue des phylactères qui, renvoyant au hors-champs, ne correspond pas à la position des personnages réfléchis. Le seuil de représentation se voit alors dupliqué, incarné dans un premier temps par le cadre de la vignette, puis par les limites du miroir lui-même.

Ce motif, par la logique de renversement qu'il implique, renvoie à la propriété déstabilisatrice de la métalepse. C'est en ce sens qu'il peut être rapproché de cette figure, dans le caractère transgressif que tout deux ont en commun et qui est propre au geste métaleptique : « Mais le propre des dispositifs métadiégétiques est d'attirer leur transgression, qui est un des investissements de notre figure [la métalepse].¹⁹³ » Qu'elle soit narrative ou iconographique, la métalepse produit un effet de déstabilisation, de vertige, dans la mesure où elle dérange le traitement de l'intrigue ou les modes de représentation. À l'instar du miroir de *Lost Girls* qui s'intercale entre l'acte de lecture et le déroulement de la scène, cette figure opère un mouvement de distanciation du lecteur par rapport à la fiction, illustrant là l'un des enjeux qu'on peut lui prêter : briser l'illusion référentielle du récit par la mise à nu de son processus.

Cette distanciation se manifeste notamment dans la manière dont les images se lient entre elles, à travers par exemple le procédé du zoom arrière. *Watchmen* en est très représentatif, toute la narration étant rythmée par cet effet visible dès la première planche (Ill.35). Le zoom arrière offre une vue de plus en plus globale d'une image à partir d'un même point comme ici le visage du smiley. Il figure un jeu sur la multiplicité des niveaux de lecture à partir du principe de la distanciation et peut de fait s'assimiler

¹⁹³ GENETTE (2004 : 45)

à une déclinaison graphique de la mise en abyme. Chaque vignette met en abyme sa précédente dans une succession de plans qui dévoile une représentation globale où se questionnent les effets de répétition et de métamorphose de l'image en bande dessinée. Ce procédé laisse entendre que chaque image est la composante d'une autre qui va l'engendrer et lui donner un nouvel éclairage. Le principe illustre la réflexivité de l'œuvre, les lignes séparant les vignettes semblant même, dans cette perspective, figurer les différents niveaux du récit.

La couverture du premier chapitre de *Watchmen* abonde dans ce sens puisque c'est en son sein que le zoom arrière de la première planche est amorcé avec un gros plan sur le smiley ensanglanté. N'appartenant pas au même niveau de lecture que le contenu de la narration, la couverture est éminemment métalectique : l'un des marqueurs paratextuels devient lui-même un seuil de représentation de l'histoire, comme pour mieux problématiser les limites qui séparent la fiction de la réalité empirique. Le zoom arrière inscrit donc le récit dans un mouvement réflexif qui semble solliciter directement le lecteur dans son rapport à la fiction.

Le franchissement narratif se décline dans l'œuvre d'Alan Moore sous plusieurs aspects, dans l'intervention de la fiction dans le réel des personnages jusque dans la résurgence de la matière fictionnelle dans la réalité empirique. La métalepse est de plus servie par des outils iconographiques qui interrogent les modalités de représentation, tels le motif du miroir ou le zoom arrière. Elle met l'accent sur la visualité de la bande dessinée et amène en ce sens à s'interroger sur la nature même de ce franchissement. En effet, ce dernier relevant d'un acte spatial, il conviendrait de voir en quoi l'espace même de la page de bande dessinée peut servir un tel processus, interrogeant par là la nature du médium en tant que système de représentation.

3) La figuration graphique de la métalepse dans les dispositifs vignettal et paginal

a) Rupture graphique et plasticité de l'image

Comme on l'a vu dans le cas de *Supreme*, la mise en abyme peut servir l'expression de deux styles iconographiques différents : ainsi, les *flashbacks*, pastiches de bandes dessinées de différentes époques, alternent avec la mise en image du présent du personnage, représentative de la production de la fin des années quatre-vingt-dix, période de parution de la série. Si dans ces cas, la métalepse se manifeste dans les ruptures d'une case à une autre, d'autres exemples signalent une coprésence des deux styles au sein d'un même espace. Ainsi, *Supreme* fait partie d'une équipe baptisée « Légion de l'infini » dont les membres sont issus de différentes époques. Les justiciers se retrouvent régulièrement dans « la Tour du temps », construction dont chaque porte ouvre sur une année différente. L'équipe intervient alors à différentes époques de l'histoire, de manière à réarranger leur présent spécifique.

La Tour du temps est le lieu anhistorique où se regroupent différents archétypes narratifs et styles iconographiques. C'est dans cet espace que le *Supreme* des années trente rencontre son double des années quatre-vingt dix. En plus de permettre la confrontation de ces deux variantes du même super-héros, la Tour du temps fournit également le moyen de narrer la même scène sous deux perspectives différentes, respectivement des deux *Supreme* : le changement de style graphique témoigne ainsi du contraste entre les deux points de vue (Ill.36). Cet exemple édifie la Tour du temps comme espace diégétique de la confrontation de différents styles graphiques. L'exacerbation de la rupture graphique le long de l'œuvre va jusqu'à contaminer la vignette seule qui devient le lieu même de la métalepse, le support de sa spatialisation. Comme on l'a déjà vu, la rencontre entre *Supreme* et Szazs entraîne la coprésence du style traditionnel de la série à la dimension cartoonnesque du second personnage. Au même titre, le mélange des styles au sein d'une seule vignette est également visible lorsque *Supreme* pénètre l'univers de Jack Kirby (Ill.37-1).

Ces confrontations polygraphiques insistent sur la visualité même de la rupture et du va-et-vient entre différents genres, voire même supports (peinture, bande dessinée, gravure...). En cela, la dimension spatiale de la vignette peut également servir, dans son unicité, à renforcer le caractère transgressif (transgression du style habituel de la série) de l'iconographie. Elle peut ainsi être le support d'une métalepse touchant à l'image du *comic book* et faisant intervenir d'autres matières artistiques¹⁹⁴. Comme le constate Groensteen, ces ruptures graphiques évoquent la façon même dont peut être soulignée la plasticité de l'image en bande dessinée :

[...] Tout style graphique tend à faire oublier qu'il est un code arbitraire dès lors qu'il est répété d'image en image. [...] Au contraire, toute rupture dans le code rappelle au lecteur qu'il a affaire à du dessin et, partant, combat ou atténue la production de l'illusion fictionnelle.¹⁹⁵

La visualité de cette rupture graphique au sein d'un même espace est de fait la déclinaison de tout un engrenage métaleptique qui, en plus de s'exprimer au sein de l'imagerie de la bande dessinée, s'étend à la matérialité du *comic book*. Dans *Watchmen*, par exemple, la mise en abyme de l'histoire du naufragé rend compte par voie iconographique du caractère factice de l'œuvre. Elle met en relief la plasticité de l'image par le biais d'un zoom avant qui souligne la matérialité de la représentation visuelle. Ce procédé permet d'effacer progressivement tout effet de perspective, finissant par désigner la nature bidimensionnelle et pixellisée de l'image. (Ill.38-1). C'est ici la technicité de l'illustration qui est valorisée, ainsi que ses processus d'engendrement, ses unités de base, et donc sa condition d'image imprimée.

¹⁹⁴ Dans *1985*, une vignette est également l'espace de confrontation des deux mondes respectivement marqués comme on l'a vu par un style photoréaliste et cartoonesque (Ill.37-2). Dans ce cadre, une femme est attaquée par l'homme sable, tout droit sorti du « *Marvel Universe* ». Les deux personnages sont chacun représentés dans le style graphique de leur univers : ainsi, les poings du criminel sont biplane ; les doigts, grossis, font directement écho au style du cartoon. La femme, à l'inverse, est représentée dans le style de la série. Le caractère transgressif de la métalepse est de plus signalé par le mouvement des poings de l'Homme-Sable qui, brisant l'entrée vitrée de la maison de la victime, *traverse* les portes d'un monde et franchit par là la frontière qui sépare les deux univers.

¹⁹⁵ GROENSTEEN Thierry, *Bande dessinée et narration : Système de la bande dessinée 2*, Paris, PUF, coll. « Formes sémiotiques », 2011, p.125

Au même titre, dans *Promethea*, un des cinq Formidables, capable de lire les pensées des personnages, accède dans un épisode à la conscience de l'héroïne endormie : elle apparaît alors par fragments d'une image de bande dessinée dont la matérialité est rendue par le procédé de pixellisation (Ill.38-2). Le pixel envahit aussi bien l'image que le phylactère lui-même. Or, l'image de bande dessinée, dans une caractérisation traditionnelle, repose sur les différences de traitement entre la bulle et le dessin. La première, plane, se superpose en effet à la représentation du second, impliquant un double niveau de lecture : « La cohabitation du dessin et de la bulle génère une tension, puisque l'espace à trois dimensions construit par le dessinateur se trouve contredit par la présence en son sein de cette pièce rapportée, étrangère à l'illusion représentative.¹⁹⁶ » Ici, la pixellisation de l'extrait efface cette différence de traitement, une suppression qui justement met en valeur la plasticité de l'image de bande dessinée.

Celle-ci est également soulignée par les diverses autoréférences qui parsèment l'œuvre d'Alan Moore. Le procédé, en effet, entraîne, comme on l'a vu, la représentation des couvertures des *comic books* mis en abyme, renvoyant l'image à sa propre matérialité : le *comic book* point dans la représentation par le fait que, à l'instar du phylactère par exemple, il n'appartient pas à la même dimension que l'ensemble de la vignette. Dans *Tom Strong*, cette hétérogénéité est marquée par le fait que la revue mise en abyme est représentée horizontalement, là où les personnages du récit enchâssant, debout, suggèrent un mouvement vertical (Ill.39). La coprésence des styles graphiques de la couverture et de l'intrigue première sert également la distanciation produite par l'affichage de la bande dessinée en tant qu'objet. En ce sens, la déclinaison de mises en abyme autoréférentielles, en rendant compte de la matérialité du *comic book*, ébauche un geste métaleptique qui s'inscrit en dehors même de la narration pour s'enraciner dans l'espace de la vignette.

¹⁹⁶ GROENSTEEN (1999 : 82)

b) Architectures intradiégétiques : « utilisation productrice¹⁹⁷ » de la planche

Dès lors que la bande dessinée s'assimile à un objet, c'est son architecture même qui est mise en avant. L'œuvre d'Alan Moore est parsemée de constructions architecturales qui peuvent évoquer la dimension structurelle du médium, jusqu'à devenir elles-mêmes le support nouveau de la narration, la forme d'un bâtiment s'assimilant par exemple aux limites mêmes de la vignette. Une double page du premier épisode de *Promethea* rend compte de ce phénomène (Ill.40). Un immeuble est représenté, entouré de deux escaliers en spirale que monte et descend l'héroïne une fois sa visite achevée. La façade de la bâtisse n'est pas dessinée, seulement suggérée par la forme d'une planche interne à la représentation. L'intérêt de cette double page réside dans le contraste entre l'extérieur de l'immeuble et ce qui s'y déroule à l'intérieur : le dehors sert d'arrière plan, presque de marge à la scène, la montée et la descente de l'héroïne n'étant pas séquencées. Au contraire, le déroulement de la rencontre elle-même est représenté en premier plan, rythmé par une juxtaposition de vignettes, la forme de l'immeuble servant de cadre à la séquence. C'est donc une forme intradiégétique qui se fait structure de la narration, opérant de fait un mouvement métaleptique, dans la mesure où il lui est accordée une valeur structurelle et donc extradiégétique.

Au même titre, un autre épisode de la série dans lequel deux variantes de *Promethea* sont enfermées dans un anneau de Möbius (Ill.41) rend compte de ce phénomène. La structure labyrinthique amène les protagonistes à revenir sans cesse sur leurs pas, leur cheminement étant symbolisé par leur représentation simultanée à divers endroits de cet espace. Cette technique, traditionnelle pour la mise en image d'un parcours, est rendue particulière dans la mesure où les personnages aperçoivent leurs occurrences à différentes étapes du parcours, comme en témoignent les propos de l'une des

¹⁹⁷ PEETERS, Benoît, *Lire la bande dessinée*, Paris, Flammarion, coll. « Champs », 1998, p.68

héroïnes : « Just look on that bridge up ahead ! That's us, Sophie ! That's us five minutes ago !¹⁹⁸ »

Ces phrases témoignent de la métalepse produite par la forme de l'anneau puisque les deux personnages se voient *représentés* et donc accèdent à un autre niveau de lecture. Dès l'ouverture de la scène, l'une des héroïnes parle d'un sentiment de « déjà-vu » qui met l'accent sur la suspension temporelle de la narration. Durant cette double page, les personnages graviteront essentiellement dans la dimension *spatiale* de la page, la durée chronologique des événements étant effacée par leur répétition. Cet usage de l'espace de la page comme moteur narratif s'accompagne du traitement des phylactères qui suit le mouvement des personnages : lorsque ceux-ci sont à l'envers, les bulles et les mots qui s'y inscrivent le sont aussi. Dès lors, tous les niveaux de lecture de la bande dessinée sont engagés dans le mouvement même de l'anneau. Ce motif symbolise ainsi ce que l'on désigne communément comme le vertige de la métalepse, un élément diégétique engendrant un mode de représentation particulier, en l'occurrence ici une représentation réversible. L'intrigue n'est alors plus rendue sous la forme d'une linéarité séquencée, mais s'inscrit à l'inverse dans l'espace de la page, privilégiant la multiplicité des trajectoires.

Cette configuration spécifique de l'espace même de la page peut faire écho à ce que Peeters appelle « l'utilisation productrice » de la planche dont l'organisation « semble dicter le récit. Une disposition particulière engendre un morceau de narration.¹⁹⁹ » Or cette disposition relève de la métalepse puisqu'elle implique un franchissement narratif où l'architecture du multcadre engendre la narration, à l'instar d'un personnage qui se cognerait contre les limites de la vignette. C'est la spatialisation même de cette figure qui est en jeu, la configuration de la mise en page servant à dire son caractère transgressif, lieu de rencontre entre motifs internes à la narration et forme extradiégétique. Ainsi, « au lieu d'être un vecteur orienté vers sa fin [...], la page

¹⁹⁸ Traduction : « Regarde juste devant sur le pont ! C'est nous, Sophie ! C'est nous il y a cinq minutes ! » (Trad. Jérémy Manesse)/ MOORE, Alan, WILLIAMS III, J.H., *Promethea* n°15, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2001, août.

¹⁹⁹ PEETERS (1998 : 68)

est une surface dont toutes les parties sont investies, un espace privilégié de relations que le regard peut parcourir en tous sens.²⁰⁰ »

c) Le paradoxe de la métalepse : la mise en évidence des éléments constitutifs de la bande dessinée

Ces diverses techniques insistent donc sur la visualité du franchissement où les personnages sont confrontés aux limites de la page, faisant se rejoindre deux niveaux de lecture. Le geste métaleptique opère alors un mouvement de découverte où le héros prend conscience de la surface sur laquelle il navigue. Mais si la métalepse renvoie au franchissement des frontières, elle participe dans un même mouvement à leur consolidation, ainsi que l'explique Ryan : « En tant que procédé narratif, la métalepse affirme indirectement l'existence des frontières qu'elle transgresse.²⁰¹ » Ce paradoxe permet alors de développer l'acuité du regard du lecteur, par le surlignement des dispositifs qui constituent la bande dessinée. Dans la manière qu'elle a de les exhiber, elle interroge également leur rôle dans le récit en images, questionnant aussi bien leur autonomie que leur interdépendance. Ce paradoxe s'illustre notamment dans deux exemples issus de *Promethea* où ce n'est plus seulement la relation entre les cases qui est en jeu, mais l'ensemble des éléments qui constituent l'espace de la page de bande dessinée.

L'usage de la métalepse trouve en effet son paroxysme dans l'un des derniers épisodes de *Promethea* (III.42). Chaque double page du chapitre est construite sur la superposition de trois planches différentes. L'une, véhicule de la narration, occupe une position centrale tandis que les deux autres, plus discrètes, sont situées en haut et en bas des pages. Leur contenu y est brouillé, comme pour mieux mettre en valeur la narration centrale. Le geste métaleptique provient ici du fait que la première séquence en haut de la page constitue une reproduction de la séquence centrale de la page précédente, tandis que la troisième ligne est un extrait de ce qui va se dérouler au centre de la page suivante. Ces planches exposent donc plusieurs temporalités de

²⁰⁰ PEETERS (1998 : 70)

²⁰¹ RYAN (2005 : 222)

manière simultanée. Mais, en encadrant le fil continu de la narration présente, elles ont aussi fonction de marge, le brouillage qui les caractérise semblant presque décorer la séquence centrale. La métalepse n'est plus seulement narrative puisqu'elle vient s'inscrire dans l'espace de la page comme une figure ornementale engendrée par le récit lui-même.

Le procédé rend ainsi compte des différentes dimensions de l'espace de la bande dessinée, mettant l'accent sur l'importance des marges et lignes intericoniques qui séparent les différentes vignettes : il les présente en tant que niveau de lecture propre, indépendant de la diégèse. L'épisode fait écho à un autre chapitre de la série où sur chaque pleine page se superposent trois histoires différentes. (Ill.43). On retrouve en bas une fable énoncée au fil de l'épisode par un individu dont chaque séquence présente une étape de sa vie. Se superposent à ce niveau divers anagrammes du terme « promethea » représentés par le motif de lettres de scrabble. Enfin, au-dessus est exposée une carte de tarot, au centre de la page, accompagnée d'un dialogue entre l'héroïne et des serpents à son sujet.

La lecture de cet épisode ne peut se faire que de manière désordonnée puisque la fable, en particulier, est indépendante du reste de la narration. L'intrigue ne se compose que d'une énumération de cartes de tarot, chaque page est pensée comme un tableau ouvert à l'observation du lecteur. L'absence de cadre insiste sur l'idée d'une lecture à multiples sens. Seuls certains éléments comme les lettres de scrabble peuvent être considérés comme des lignes séparant les différents récits, ces lignes étant, dans ce cas, pensées elles-mêmes comme des niveaux de lecture à part entière. De plus, cette absence de cadre permet de faire coexister plusieurs styles graphiques différents : un style relativement simpliste pour les cartes de tarot, le style traditionnel de la série pour la représentation du dialogue entre Promethea et les serpents et enfin, une aquarelle pour mettre en scène le raconteur d'histoire. Au même titre, le graphisme des bulles semble lui-même s'apparenter à un niveau de lecture puisque le motif de chacune diffère selon les personnages. La bulle traditionnelle correspond au raconteur d'histoire, tandis que pour les serpents, la bulle est bleue transparente et cerclée de rouge ou de vert. Enfin, les phylactères qui se rattachent à Promethea sont

sacralisés par une crevasse se situant à chaque coin de la bulle, comme une forme d'ornementation.

Malgré cette apparente autonomie, ces narrations sont liées les unes aux autres. En effet, bien que la fable soit indépendante des autres niveaux de lecture, elle porte tout de même sur l'imagination, thème principal de cette œuvre. De même, le dialogue entre Promethea et les serpents est toujours en rapport avec la carte, au même titre que l'anagramme. Par exemple, dans cette image, le symbole de la papesse se définit essentiellement par le sème de la maternité qu'on retrouve également dans l'anagramme MATER HOPE. Au même titre, le ciel nocturne en arrière-plan, est qualifié par les serpents « d'abysse de la création », lieu où « les étoiles sont en gestation.²⁰² » Chaque élément de l'image, pensé comme un niveau de lecture propre, est donc interrogé dans son rapport avec le reste de la page. Cette succession de tableaux réfléchit de ce fait la nature à la fois autonome de ces éléments et leur lien avec les autres, puisque conduisant tous, par jeu d'écho et de commentaire, au déploiement d'un récit commun. Ces renvois de l'un à l'autre, ces interactions, permettent alors de souligner la multiplicité des niveaux de lecture et des seuils de représentation en bande dessinée.

Si la métalepse met en avant les différents éléments constitutifs d'une page de bande dessinée, elle pointe également la tension qui réside entre leur relative autonomie et leur participation à la globalité de la narration. Elle a alors pour fonction de grossir « la limite [...] *qui est précisément la narration (ou la représentation) elle-même.*²⁰³ » C'est en cela qu'elle est franchissement spatial, le regard du lecteur s'attardant à la fois sur un des niveaux de lecture tout en l'évaluant en fonction de la globalité non seulement de la représentation, mais également de la page. De fait, le discours réflexif de l'œuvre d'Alan Moore semble, dans un premier temps, vouloir désigner l'essence métaleptique du support de la bande dessinée.

²⁰² « Across the abyss, see her sprawl, between the many and the all the stars gestate in her great night [...]. » (Trad. Marie-Constance Théodossiou)/ MOORE, Alan, WILLIAMS, J.H., VILLARRUBIA, Jose, *Promethea* n°12, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2001, février, np.

²⁰³ GENETTE (2007 : 245)

En grossissant l'importance des marges, des phylactères ou des lignes intericoniques, c'est la multiplicité des niveaux visuels de lecture qui est mise en relief, à travers le passage de l'œil de l'un à l'autre : la métalepse conduit non seulement à des structures réflexives, mais également au mouvement du lecteur dont le regard franchit les différentes séquences et lignes de l'espace de la page. L'intervention de ce dernier est d'autant plus importante que certaines illustrations amènent à une manipulation particulière de l'objet-*comic book* lui-même. Ainsi, l'Enfer des miroirs de *Supreme* nous oblige nous-mêmes à nous placer devant un miroir pour déchiffrer les propos inversés des personnages enfermés dedans. De même, dans l'illustration 41, l'anneau de Möbius, en enfermant l'engrenage formel de la bande dessinée dans sa structure, implique un retournement du volume pour la pleine lisibilité des phylactères représentés à l'envers. La métalepse trouve ici sa consécration, dans la mesure où, sollicitant le lecteur pour une manipulation particulière de la bande dessinée, en dehors même de sa lecture, elle renvoie cette dernière à sa condition pragmatique d'objet.

De l'univers fictionnel au puzzle ellisien

En 1996, Warren Ellis, scénariste britannique travaillant pour Marvel Comics, est employé par le studio Wildstorm pour la refonte de son univers fictionnel. Ce dernier, à peine naissant, existe depuis 1993 à travers les séries *Wildcats* et *Stormwatch*, nouveaux avatars d'équipe de super-héros. Warren Ellis jouit alors d'une certaine liberté qui lui permet d'adopter au sein de ses récits superhéroïques des thématiques incisives telles que la violence, la manipulation ou le complot politique. Le scénariste lance tout d'abord une série baptisée *DV8* et reprend *Stormwatch*, s'assurant une certaine emprise sur le monde fictionnel du studio Wildstorm. À cette occasion, il crée des personnages qu'il reprendra par la suite, comme par exemple Jenny Sparks. Il attire également l'attention sur les limites du concept superhéroïque, à travers les aventures de justiciers obéissant à la folie d'un seul homme, Henry Bendix, lui-même travaillant pour le gouvernement américain.

Cette refonte va ensuite permettre à l'auteur de consolider la cohérence de cet univers fictionnel. Il établit comme moteur de cohésion le principe de terres parallèles articulées autour de la Plaie (« the Bleed » en anglais), frontière séparant ces différents mondes. Par exemple, dans un épisode baptisé « La Plaie », l'équipe de *Stormwatch* observe, dans un monde alternatif, une version d'elle-même déclarer la guerre au gouvernement des États-Unis. Le monde parallèle favorise alors la représentation d'un fantasme superhéroïque, le terrain d'expérimentation de ce qui ne peut être montré au sein du monde fictionnel originel²⁰⁴.

Le principe de la Plaie permet à Warren Ellis de développer le principe de « multivers » qui est une entité englobant la totalité des univers parallèles. Dès lors, cette structure multiverselle génère la cohérence des séries du scénariste au sein du studio Wildstorm. En effet, la refonte de ce monde fictionnel est marquée en 1999 par la fin

²⁰⁴ Question traitée de manière approfondie au chapitre 4.

violente de l'équipe de Stormwatch, permettant le lancement de deux nouvelles séries jumelles, *The Authority* et *Planetary* (Ill.44). Accompagné au dessin de Bryan Hitch pour la première et de John Cassaday pour la seconde, Warren Ellis y explore les possibilités du multivers, où chaque équipe est susceptible d'agir au sein de mondes parallèles, uchroniques et science-fictionnels. *The Authority* dépeint les aventures de super-héros décidés à se détacher de toutes lois gouvernementales pour assurer une autorité universelle sur le monde, à travers l'application de règles établies par eux-mêmes. Or, dans cette configuration multiverselle, assurer la sécurité d'un monde revient parfois à en combattre un autre, voire à le détruire, tissant là une métaphore sur les problématiques liées à la survivance d'un pays aux dépends d'un autre. Warren Ellis et Bryan Hitch, créateurs de la série, ont travaillé sur les douze premiers épisodes, de mai 1999 à avril 2000 : leur « *run* » se divise en trois histoires de quatre chapitres chacune.

Planetary, comme on l'a vu, conte les aventures de trois archéologues superhéroïques qui explorent les mystères du monde liés, notamment, à la conquête du secret du multivers et au pouvoir qu'il peut conférer à ses possesseurs. La série retrace alors l'Histoire secrète du vingtième siècle et la manière dont elle a évolué en fonction de la caractéristique de ce monde fictionnel. Elle se compose de vingt-sept épisodes en apparence autonomes, chacun traitant d'une enquête indépendante. Cependant, au fur et à mesure, une continuité interne à la narration apparaît, à travers notamment la récurrence d'une équipe ennemie baptisée « les Quatre », avatar des quatre Fantastiques dont les pouvoirs proviennent d'un voyage en 1961 dans le multivers, ainsi que de la quête d'Elijah Snow, personnage principal de la série, pour recouvrer la mémoire.

Ces deux séries, parallèles, s'articulent donc autour du principe multiversel. Elles rompent avec les conventions du genre superhéroïque, que ce soit par l'exacerbation d'une certaine violence ou la problématisation éthique de la figure justicière. La modernité de la narration s'accompagne également d'innovations graphiques avec, entre autres, la technique de la décompression.

Mais au-delà de ces procédés, c'est bien le parallélisme de ces deux séries qui justifie leur place dans le corpus, chacune d'elles représentant une facette de la réflexion menée par l'auteur à propos de la construction de son monde fictionnel, le monde « ellisien ». Ainsi, il convient de voir en quoi la structure multiverselle de l'univers qu'elles se partagent permet une mise à distance de leur fiction, par la façon même dont elles se font écho. Dans le dialogue qu'elles entretiennent ensemble, on s'intéressera tout d'abord à la façon dont l'univers ellisien se crée en renvoyant à son propre artifice. On verra ensuite comment la série *Planetary*, empruntant au genre policier, thématise un geste herméneutique²⁰⁵, par le développement d'une mise en abyme du travail interprétatif du lecteur. Enfin, à travers le *crossover* scénarisé par Ellis qui unit les deux équipes, on s'attachera à la porosité désignée de ces séries comme indice d'une réflexion d'un monde fictionnel préexistant.

1) La structure multiverselle : une mise à distance de la fiction

a) La complémentarité de *Planetary* et *The Authority*

Parus tous deux à la même période, les premiers numéros des séries *The Authority* et *Planetary* consacrent d'emblée la structure multiverselle du monde ellisien comme principe fondateur autour duquel elles s'articulent. Les membres de d'Authority, basés dans les confins de la Plaie, surgissent de nulle part, passant des portes interdimensionnelles qui leur permettent d'atterrir où bon leur semble. Une fois arrivés, le simple fait de clamer « Porte » fait apparaître un nouveau portail qui les ramène dans leur vaisseau. L'incipit du premier épisode expose d'emblée ce phénomène : après une attaque terroriste sur Moscou, deux anciens membres de Stormwatch, mis au ban dans une division de l'O.N.U qui limite leur champ d'action, sont interrompus dans leur lamentation par l'apparition soudaine du chef de l'Autorithy, Jenny Sparks, via une de ces portes interdimensionnelles (Ill.45). Celle-ci ne

²⁰⁵ On entend ici l'herméneutique telle que le définit Barthes, comme un code constitué de « l'ensemble des unités qui ont pour fonction d'articuler, de diverses manières, une question, sa réponse et les accidents variés qui peuvent ou préparer la question ou retarder la réponse ; ou encore : de formuler une énigme et d'amener son déchiffrement. » (BARTHES, Roland, S/Z, Paris, Seuil, coll. « Tel Quel », 1970, p.24)

donne sur rien, si ce n'est un flot de vagues psychédéliques, indice d'un hors-réel dont le secret n'appartient qu'aux membres de l'équipe. On retrouvera alors ce même motif plus tard dans l'épisode, dans « la salle des portails » du « Porteur », vaisseau de l'Autorité, permettant d'identifier ces vagues comme le passage, la route qui mène au réel.

L'univers dans lequel gravite le Porteur est en effet trouble puisque chaque tentative de le nommer renvoie à son infinité. Ainsi de l'Ingénieur qui, en désignant certains de ses territoires, s'inscrit directement dans un registre science-fictionnel : « We'll be out of the devachanic realm tomorrow, moving into the dimension eleven.²⁰⁶ » Cette phrase relève en effet sur le plan lexical de ce qu'Irène Langlet appelle « mot-fiction²⁰⁷ ». Le « royaume devachanique » (« *devachanic realm* ») ou « la dimension onze » (« *dimension eleven* ») n'ont pas de référent et ne peuvent renvoyer qu'à un imaginaire pourtant aisément identifiable. Ces mots-fictions, en tant qu'ils évoquent un univers d'ordre science-fictionnel, appellent « une opération de linguistique structurale, destinée à donner un référent (imaginaire)²⁰⁸ » à ces syntagmes. Or, cette opération se réalise essentiellement grâce au savoir intertextuel du lecteur qui, en fonction de sa compétence générique, est capable d'imager de lui-même les référents auxquels renvoient ces termes.

Dans la scène d'où sont tirés ces propos, le point de vue graphique est dirigé vers les personnages observant ces paysages (III.46). Ces derniers n'étant pas représentés, ils restent totalement imaginaires. Ils n'existent pas et de fait, n'appartiennent pas au réel : le lecteur ne peut suppléer à leur absence que par sa propre faculté d'imagination. En cela, des expressions telles que « royaume devachanique » ou « dimension onze » sont les indices paradoxaux de l'absence de leur présence. C'est en posant le problème de leur référence que ces propositions constituent les indices d'un processus métafictionnel :

²⁰⁶ « Nous sautons demain du royaume devachanique dans la dimension onze. » (Trad. Stéphane Deschamps)/ELLIS, Warren, HITCH, Bryan, *The Authority* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, mai.

²⁰⁷ LANGLET, Irène, *La science-fiction : lecture et poétique d'un genre littéraire*, Paris, Armand Colin, coll. « Série Lettres », 2006, p.25

²⁰⁸ LANGLET (2006: 25)

The use of names in traditional fiction is usually part of an aim to disguise the fact that there is no difference between the name and the thing named : to disguise this purely verbal existence. Metafiction, on the other hand, aims to focus attention precisely on the problem of reference.²⁰⁹

Les lieux dans lesquels navigue le Porteur sont donc fictionnels, désignés comme tels par des mots-fictions qui, dépourvus de référent, convoquent la compétence imaginative du lecteur. « La Plaie » est le seul de ces termes à être utilisé de manière récurrente, permettant de situer le multivers ellisien sur un plan fantasmatique, celui qui se trouve « autour et dans la Terre²¹⁰ ». Sur le plan sémantique, la plaie renvoie au motif de l'interstice et donc du passage. Elle est présentée dans les œuvres comme la marque d'une faille entre les différentes dimensions du multivers, favorisant alors une dichotomie entre réel et imaginaire. Dès la première aventure de l'Authority, une double page est consacrée au Porteur qui, situé dans la Plaie, amorce son atterrissage sur Terre ; son mouvement, décrit par un cadre narratif situé en bas à gauche de l'illustration, dévoile la présence de différents plans ontologiques : « The Carrier – Moving downwake through the dechavanic realm at a speed of twenty-five dreams per second...²¹¹ » (Ill.47) L'univers ellisien, à travers le *novum*²¹² du multivers, introduit un jeu de langage science-fictionnel qui impose d'emblée sa fictionnalité.

La Plaie, en assurant le passage entre réel et territoires imaginaires, est le premier indice d'une mise à distance de la fiction ellisienne. Le phénomène est renforcé par la polysémie du terme « Bleed » qui désigne également la bordure extérieure d'une revue, signalant là la matérialité du *comic book* comme une entrée dans la fiction : la

²⁰⁹ WAUGH (1984: 93) (Traduction : « Dans la fiction traditionnelle, l'utilisation des noms sert habituellement à déguiser le fait qu'il n'y a pas de distinction entre le nom et la chose nommée : afin de déguiser cette existence purement verbale. La métafiction, à l'inverse, attire précisément l'attention sur le problème de référence. »)

²¹⁰ « [...] we are also in orbit around and in Earth. » (Trad. Stéphane Deschamps)/ELLIS, Warren, HITCH, Bryan, *The Authority* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, mai.

²¹¹ « Le Porteur – En descente vers le réel à la vitesse de vingt-cinq rêves à la seconde. » (Trad. Stéphane Deschamps)/ELLIS, Warren, HITCH, Bryan, *The Authority* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, mai.

²¹² Le *novum* est une notion apportée par Suvin en 1977 et reprise ainsi par St-Gelais: « Si l'on appréhende sur le plan strict du contenu, l'anticipation livre un monde, ou une version du monde, qui résulterait [...] de l'introduction d'une « nouveauté étrange », d'un *novum* [...] : invention de la machine à voyager dans le temps, apparition et propagation d'une mutation de l'espèce humaine, etc. » (*L'empire du pseudo*, Québec, Editions Nota Bene, coll. « Littératures », 1999, p.30)

limite de la page devient alors la faille par laquelle se matérialise l'univers ellisien, son artifice dénoncé par son nom même, conjonction d'un support matériel et d'une matière fictionnelle. La Plaie apparaît alors comme un lieu absent, un *hors-cadre* situé en dehors du champ de l'intrigue.

Dans le dialogue qui unit *The Authority* à *Planetary*, par la contemporanéité de leur parution, Warren Ellis va consolider ce métadiscours. En effet, si avec le premier épisode de *The Authority*, le scénariste s'intéresse à la pratique de cette fiction mise à nu, *Planetary* va lui permettre d'aborder ce métalangage sous un angle plus théorique (III.48). L'épisode inaugural de cette série porte sur la première enquête des trois archéologues, la recherche d'Alex Brass, scientifique disparu depuis le 1^{er} janvier 1945 qui, ayant trouvé le moyen de ne pas vieillir, est détenteur d'un savoir vieux d'un siècle bénéfique à l'équipe. Cette dernière le trouve assez rapidement, enfermé depuis la date de sa disparition dans un laboratoire désaffecté. Ancien membre d'une confrérie de justiciers, Brass raconte au trio sa découverte du multivers :

This is the shape of reality. A theoretical snowflake existing in 196833 dimensional space. The snowflake rotates. Each element of the snowflake rotates. Each rotation describes an entirely new universe. The total number of rotations are equal to the number of atoms making up the earth. Each rotation makes a new earth. This is the multiverse.²¹³

Le versant théorique de cette description du multivers est notamment servi par un vocabulaire mathématique qui met en valeur les compétences scientifiques de cette ancienne équipe :

The brain will generate the snowflake, this vast spread of universes, and allow each to decohere and vanish as the correct answer is approached. [...]

²¹³ « Vous en voyez la forme. Un flocon théorique qui existe dans 196833 espaces dimensionnels. Le flocon et chacun de ses éléments tournent. Chaque rotation décrit un nouvel univers. Le nombre total de rotations est égal au nombre d'atomes de la terre. Chaque rotation crée une Terre. Ceci est le multivers. » (Trad. Alex Nikolavitch)/ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, avril.

I could code the world into a vast string of equations and have a corrected version of the planet earth returned to me in seconds. We can save the planet.²¹⁴

Le long discours tenu par les personnages de *Planetary* apparaît comme le corollaire théorique de *The Authority*, davantage portée sur l'intervention des super-héros dans le réel. L'archéologie rejoint en effet une dimension plus passive, son exercice relevant d'hypothèses formulées à partir de traces du passé qui mettent davantage en avant la faculté d'observation et d'interprétation du sujet que son pouvoir d'agir. Le travail théorique de *Planetary* permet de consolider le métadiscours que Warren Ellis tisse autour du principe multiversel, celui-ci étant mis en scène dans une série et commenté dans une autre.

b) Mondes parallèles : la primeur ontologique en question

À travers le concept de réalités parallèles qu'il suppose, le multivers suggère que l'univers premier de la fiction est également parallèle, et donc une simple variante. L'un des personnages de *Planetary* explique cette tendance : « A multitude of possible alternatives, none of them quite real, all of them contributing towards the actual reality.²¹⁵ » Dès lors, le discours de *Planetary* tend, à l'image des territoires explorés par le Porteur dans *The Authority*, à une même distanciation de la fiction ellisienne, le monde premier dans lequel interviennent les personnages étant tout aussi fictif qu'une autre réalité parallèle. N'ayant de primeur par rapport aux autres que par le fait d'être l'univers des héros de la narration, il ne devient plus qu'une simple possibilité et perd sa légitimité ontologique.

²¹⁴ « Le cerveau génère le flocon, cette étendue d'univers, et fait disparaître chaque univers pour approcher de la réponse correcte. [...] Si je code le monde en équations, la Terre sera corrigée en quelques secondes. Nous pouvons la sauver. » (Trad. Alex Nikolavitch)/ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, avril.

²¹⁵ « Une multitude d'alternatives possibles, aucune réelle, mais toutes participant à faire exister la réalité. » (Trad. Alex Nikolavitch)/ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, avril.

Cette théorie va trouver un écho dans le second *story arc* de *The Authority* dans lequel l'équipe est confrontée à une invasion d'une Terre parallèle. À plusieurs moments, le lecteur assiste à un renversement des regards : par des indices lexicaux, l'extra-terrestre s'apparente alors à un observateur de l'être humain devenu alien, si bien que la réalité de *The Authority* devient elle-même parallèle à une autre et n'a plus la primeur de la narration.

La Terre seconde représentée dans ce récit est très proche de l'univers du *steampunk* où « l'avenir est arrivé plus tôt²¹⁶ ». En effet, dès son origine, elle combine des éléments futuristes à une architecture renaissante italienne (Ill.49) : les extra-terrestres y sont apparus au XVI^e siècle et ont vécu en harmonie avec les êtres humains. Progressivement, ils ont assuré une position hégémonique en se reproduisant avec des femmes et ont fini par asservir l'espèce. Certains pays, comme la Chine, font office de réserves pour les soldats, devenant alors des formes de « maison close²¹⁷ ». Cependant, le manque de femmes capables de porter un enfant extra-terrestre oblige ces derniers à envahir une nouvelle Terre, celle de l'Authority, via un passage créé dans la Plaie. Le mélange de motifs futuristes et passéistes correspond à l'un des critères du *steampunk*, à l'instar de la domination d'une Angleterre victorienne, traditionnelle dans le genre et que l'on retrouve également dans ce monde alternatif. En effet, seule cette nation parvient à y survivre : les continents africain et américain sont décrits comme morts et l'Europe y est devenue stérile.

À l'image d'un mot-fiction, l'univers représenté ici fait appel à un savoir intertextuel qui le tient essentiellement pour fictionnel, tant il convoque les stéréotypes du genre. La dimension uchronique de ce monde alternatif souligne également ce phénomène puisqu'il s'articule autour d'un discours contrefactuel de l'impossible, de ce qui n'a pas eu lieu et qui donc est fictif. L'artifice de cette Terre parallèle est souligné par l'un des membres de l'équipe qui, de manière humoristique, se plaint de ne pas avoir « les

²¹⁶ HENRIET, Eric B., *L'uchronie*, Paris, Klincksieck, coll. « 50 questions », 2009, p.107

²¹⁷ « Regis turned China into a rape camp. » (Stéphane Deschamps)/ELLIS, Warren, HITCH, Bryan, *The Authority* n°7, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, décembre.

fiches de lecture²¹⁸ » adéquates pour comprendre la situation. De plus, en passant par la Plaie qui, comme on l'a vu, sert de passage entre l'imaginaire et le réel, l'invasion extra-terrestre s'assimile encore une fois à une intrusion de la fiction dans la réalité dépeinte dans la série.

En plus de mettre à nu la fictionnalité de cette Terre alternative, la composition de l'histoire permet également de problématiser la nature ontologique du monde dans lequel agissent les membres de l'Authority. En effet, le cycle s'ouvre sur une invasion des extra-terrestres et se clôt sur la vengeance des super-héros qui, de même, envahiront le monde parallèle pour le détruire. Dès lors, la structure de la narration opère un renversement de point de vue dans la mesure où le monde premier devient celui qui envahit : il est l'alien, également extra-terrestre du point de vue de la Terre alternative. En cela, les membres de l'Autorité s'apparentent aussi à des ovnis, dans la mesure où leur action, comparable à celle des envahisseurs du premier chapitre, est également semblable à un topos de l'invasion extra-terrestre. Le caractère extrémiste de cette intervention sera rendu par l'effroi d'un des super-héros : « We just did something really frightening. We changed a world. We came in and changed things to the way we thought they should be.²¹⁹ » (Ill.50)

L'inquiétude du personnage, en problématisant le caractère éthique de cette action, rend compte de la nature de leur monde : en effet, s'il s'agit pour eux de leur réel, cette conception ontologique est toute relative dès lors que l'on considère le point de vue des habitants du monde parallèle. L'un d'eux, par exemple, traitera Jenny Sparks de « pute alien²²⁰ », formule triviale qui met en évidence la possibilité d'un renversement des regards et remet en cause la primauté d'un monde sur un autre : lequel est alien ? Lequel est parallèle à l'autre ? De fait, l'intrusion de l'imaginaire dans le réel pouvant se faire dans un sens ou dans l'autre selon le point de vue des personnages, c'est l'artifice de l'univers narratif de *The Authority* qui est souligné.

²¹⁸ « For those of us waiting for the alien love boy cliff notes – what happened in China? » (Trad. Stéphane Deschamps)/ELLIS, Warren, HITCH, Bryan, *The Authority* n°7, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, décembre.

²¹⁹ « Ce qu'on a fait me file la chair de poule. On a changé un monde. On est venus, et on l'a transformé pour en faire ce qui nous semblait juste. » (Trad. Stéphane Deschamps)/ELLIS, Warren, HITCH, Bryan, *The Authority* n°8, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, décembre.

²²⁰ « Alien whore. » (Trad. Stéphane Deschamps)/ ELLIS, Warren, HITCH, Bryan, *The Authority* n°7, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, décembre

Univers qui, pourtant posé d'emblée comme la réalité de la série, devient, par le regard de l'extra-terrestre, l'autre, l'envahisseur, la fiction tout droit sortie de la Plaie. Le principe des Terres parallèles impose alors une lecture analogique entre le réel diégétique et sa variante, le premier ne devenant plus alors qu'un « monde de référence parmi d'autres.²²¹ » Le second *story arc* de *The Authority* met de fait au jour le dialogue que la série entretient avec *Planetary*, le versant théorique de celle-ci trouvant son écho dans celle-là.

c) La représentation graphique de la Plaie

La structure multiverselle du monde ellisien se faisant indice de son propre artifice, la Plaie renvoie aussi bien à un imaginaire ostensible qu'à la matérialité du *comic book*. Dans cette optique, la mise en image de ces failles induit un mode de représentation impliquant la plasticité même de l'illustration (Ill.51-1). Dans cet exemple, la Plaie s'ouvre à divers endroits sur un paysage montagnard, indépendamment de tout effet de perspective. Les interstices, en traversant les montagnes et le ciel, échappent à toute logique de profondeur de champ. C'est bien l'image plastique elle-même qui est fracturée par la Plaie, puisque les failles n'appartiennent pas au même niveau de lecture que la diégèse. Elles détruisent le contenant de l'illustration sans prendre en compte la logique de perspective du contenu : en cela, elles constituent en elles-mêmes un seuil de représentation autonome qui convoque la matérialité de l'image et met le lecteur à distance de la fiction de *The Authority*.

La Plaie, en tant qu'elle signifie les bordures extérieures d'une revue, renvoie à la factualité du *comic book* et génère une architecture particulière de la planche de bande dessinée. La limite de la page se fait passage entre imaginaire et réel et renvoie à une esthétique du hors-champ. L'exemple du Porteur, vaisseau trouvé dans les strates de la Plaie, apparaît comme le plus probant. Théâtre de l'intimité de l'Authority, il permet une exploration des zones imaginaires du monde ellisien. Et de fait, si la Plaie opère une conjonction entre réalité et fiction, le Porteur, lui, implique

²²¹ ST-GELAIS (1999: 36)

une représentation de cette frontière même. Ainsi, le vaisseau est souvent mis en image dans des vignettes dépourvues de marge qui valorisent la limite ouverte de la page (Ill.51-2 et 3). La marge assure en effet, comme l'écrit Groensteen, une fonction de clôture de la représentation : « En autonomisant l'œuvre, en l'isolant de la réalité extérieure, il [le cadre] accomplit sa clôture et la constitue en objet de contemplation ; dans le cas de la bande dessinée, en objet de lecture.²²² » Son absence permet à l'inverse à la vignette d'être ouverte sur l'imaginaire, comme le démontre Groensteen à propos du *shojo* et de son usage de cadre à bord perdu :

Cette perméabilité suggère que le monde désigné par la fiction communique avec celui dans lequel vit la lectrice ; alors que l'hypercadre habituel dans la production européenne connote l'étanchéité entre réel et fiction en assignant à celle-ci des limites objectives, ici la mise en page semble inviter à la projection dans le monde irréel de l'héroïne et à l'identification avec elle.²²³

Cette illustration du Porteur dans un cadre dépourvu de marges latérales évoque un hors-champ dans lequel la voie qu'il traverse serait continuée, au-delà même de la limite pragmatique de la page. La perspective de la représentation insiste sur cet effet : la route se creuse à la droite de l'image, consacrant une ouverture sur un *au-delà* de la page. Alors que la marge, en tant que support, sert à détacher la forme du fond, son absence ici sous-tend donc la réflexivité de la Plaie puisqu'elle met à jour la matérialité même du *comic book*, matérialité qui, en servant la logique graphique du multivers, fait signe dans la narration elle-même.

²²² GROENSTEEN (1999 : 40)

²²³ GROENSTEEN (2011 : 64)

d) L'intervention métaphorique du créateur

L'artifice de la fiction de *The Authority* est enfin souligné par l'intervention métaphorique en son sein de l'auteur lui-même. En effet, le dernier *story arc* d'Ellis et Hitch est marqué par le retour de Dieu sur Terre, venu récupérer son territoire et, dans un même geste, chasser les humains qu'il considère comme des parasites. Sa forme, pyramidale, fait écho à la représentation traditionnelle de Dieu, en général façonnée à partir d'une image triangulaire. Dans la narration, l'organisme est également celui qui « a dirigé la formation du monde²²⁴ », le monde en question étant celui dont la cohérence, dans le dialogue entretenu par les séries *The Authority* et *Planetary*, est assurée par Warren Ellis. À travers la dénonciation de la fictionnalité de l'univers ellisien que l'on vient d'étudier, c'est bien la marque identitaire du scénariste qui est mise en valeur par cette expression. En effet, la réflexivité des deux séries s'articule autour du principe multiversel qu'a édifié Ellis, permettant d'assimiler l'engrenage métatextuel mis en œuvre en leur sein comme le paraphe même de l'auteur. En cela, il peut être conféré cette valeur symbolique au retour du créateur du monde pour marquer la conclusion du *run* d'Ellis et Hitch sur *The Authority*, à l'instar de l'apposition d'une signature à la fin d'une œuvre.

L'équivalence de la durée intradiégétique de la narration et celle de l'intervention des deux artistes sur la série, un an, accentue ce phénomène. Combattre Dieu est une façon de repousser les limites de l'action superhéroïque et implique, en ce sens, un bilan : celui des personnages, mais également des auteurs eux-mêmes. Cette conclusion sera assurée par l'un des membres de l'équipe : « Jack and I, particularly, have had to change a lot in the last year. We gave up a lot of closely-held beliefs when we joined the Authority. I have killed, and I will kill again. ²²⁵ » Ces phrases, en regard

²²⁴ « It was its mind that directed the world's formation [...] » (« C'est l'esprit qui a dirigé la formation du monde [...] » (Trad. Alex Nikolavitch)) /ELLIS, Warren, HITCH, Bryan, *The Authority* n°10, New York, DC Comics, Wildstorm, 2000, février.

²²⁵ « Jack et moi, pour ne citer que nous deux, avons beaucoup changé depuis un an. Nous avons mis de côté pas mal de principes en rejoignant Authority. J'ai tué et je tuerai encore » (Trad. Alex Nikolavitch)/ELLIS, Warren, HITCH, Bryan, *The Authority* n°12, New York, DC Comics, Wildstorm, 2000, avril.

du genre superhéroïque, peuvent évoquer la problématisation de la figure du justicier qui est mise en jeu dans la série et la modernité qu'elle a apportée à cette figure. Tuer le créateur est alors une nouvelle façon de violer les codes narratifs du genre, mouvement qui abonde dans le sens de transgression et déstabilisation vers lequel le *metacomic* s'oriente, comme on l'a vu, dans le cas d'Alan Moore, avec son usage de la métalepse. La mise à mort de l'auteur apparaît ainsi comme le point conclusif du *run* des deux artistes qui, en inaugurant cette nouvelle série, est symbolique de la refonte de l'univers de Wildstorm par Warren Ellis. Le décès de Jenny Sparks, chef de l'équipe et création personnelle du scénariste, accentuera l'annonce de son départ, ainsi soulignée par les dernières phrases à la fois de l'héroïne, de l'épisode, du *story arc* et du *run* des artistes : « Good start. Down to you now. [...] Be better or l'll come back and kick your heads in. ²²⁶ »

2) *Planetary* : la reconstitution du sens ellisien

a) **Une fiction policière**

La refonte de l'univers Wildstorm par Warren Ellis configure, dans le dialogue qui unit les deux séries emblématiques, un espace multiversel tenu essentiellement pour fictif, par les stéréotypes génériques qu'il convoque, le renversement des points de vue entre les Terres parallèles ou encore le vocabulaire employé qui renvoie aussi bien à un monde imaginaire qu'aux contraintes objectives du *comic book*. Le caractère factice du monde ellisien, désigné comme tel, s'accompagne d'une distanciation par le questionnement qui permet de thématiser l'activité interprétative du lecteur. *Planetary* est particulièrement représentative du processus, notamment dans les treize premiers épisodes de la série. L'équipe éponyme, composée d'Elijah Snow, Jakita Wagner et du Batteur, y mènent différentes enquêtes indépendantes sur les mystères fantastiques du monde, l'Histoire secrète de la Terre, les amenant à la confrontation

²²⁶ « C'est un bon début. Je vous laisse. [...] Soyez meilleurs, ou je reviens vous tirer les oreilles. » (Trad. Alex Nikolavitch) / ELLIS, Warren, HITCH, Bryan, *The Authority* n°12, New York, DC Comics, Wildstorm, 2000, avril.

d'ennemis réguliers, les Quatre, instigateurs d'un vaste complot. La thématique de l'Histoire secrète remonte au 6^e siècle avec *Historia Arcana* (ou *Histoire secrète de Justinien*) de Procope de Césarée dans lequel l'auteur révèle les pratiques officieuses de Justinien 1^{er}, empereur de Byzance. Aujourd'hui, elle désigne une mouvance étendue « à tous les récits, fictionnels ou non, imbriquant dans l'Histoire « officielle », une histoire de l'ombre supposée dissimulée en non accessible au commun des mortels.²²⁷ » Dans *Planetary*, cette investigation première s'accompagne des recherches du nouveau venu, Elijah Snow, sur l'organisation qui vient de l'accueillir et sur l'existence d'un mystérieux quatrième membre dans l'équipe. Progressivement, le héros prend conscience de l'amnésie parcellaire dont il souffre ; son investigation se double alors d'une quête introspective pour recouvrer la mémoire.

Planetary est une société qui enquête sur des espaces morts, des *non lieux*, tels une ancienne base militaire, une cité scientifique désertée ou les vestiges d'un ancien vaisseau. L'action dramatique s'y est déjà déroulée : il ne reste plus que des témoins fantomatiques, des traces du passé qui, une fois leur message délivré, disparaissent également à l'état de souvenir. Aux premiers abords, la série se décline en épisodes autonomes, chacun étant consacré à un mystère différent : la disparition d'un savant, la découverte d'une île habitée par des dinosaures, ou encore les crimes d'un fantôme. Les enquêtes convoquent dans leur forme une narration à rebours qui tend à remonter vers les origines du mystère sur lequel chaque volume s'ouvre. En cela, la série emprunte au genre policier, par la récurrence de mêmes codes : incipit *in medias res* sur l'exposition de l'énigme, le questionnement des enquêteurs, la révélation finale... Au fur et à mesure de l'épisode, le récit s'élabore, complété par des révélations ou des analepses qui expliquent la situation initiale qu'ont découverte les membres de *Planetary*. Chaque intrigue dessine une circularité similaire à celle du roman policier dans lequel « le mort initial est à la fois à l'origine du raisonnement qui constitue le développement et l'aboutissement chronologique de la reconstruction opérée par ce raisonnement.²²⁸ ». Dès lors, l'histoire de chaque épisode en contient une autre : celle

²²⁷ HENRIET (2009: 76)

²²⁸ FRANCOIS, Marion, « Le début et la fin dans le roman policier : variations sur un strip-tease », *Le début et la fin : une relation critique*, Fabula, 2007, octobre, : <http://www.fabula.org/colloques/document680.php>

du drame, commencée en amont de l'intrigue, et que le récit de l'enquête va enchâsser. *Planetary* emprunte au genre policier car elle dessine pareillement deux lignes temporelles : celle du mystère et celle de l'enquête.

Autoproclamés « archéologues », les membres de *Planetary* opèrent au sein de situations morcelées, poreuses, dont ils tentent de reconstituer le sens par le regroupement d'indices dans des paysages oubliés. Le lieu, le terrain de fouilles, est alors prédominant dans le récit, régulièrement représenté au début de l'épisode par voie de doubles pages ou de *splash panel* (Ill.52) : souvent déserté, le paysage témoigne d'un mystère disparu et semble confesser d'un discours de l'absence, à l'instar d'une scène de crime de roman policier. Ce parallèle est également de mise dans la résolution des intrigues qui a généralement lieu à la fin de l'épisode, attribuée, pour la plupart, à des fantômes, résurgences du passé. Ainsi de ce chapitre dans lequel une communiste, enfermée dans un camp expérimental dans les années cinquante, s'est vue rallonger sa vie de cinquante ans et ne s'en est jamais échappée, attendant l'aboutissement de cette prolongation pour dévoiler le mystère de son existence et du lieu qu'elle occupe : « I could have done this a while ago. But I'm a coward. [...] It was only half a life, but I wanted it.²²⁹ » Cette révélation crée alors sa disparition, sa vie n'étant tenue que par le secret qu'elle gardait (Ill.53-1). La clé du mystère étant généralement tenue par des êtres à moitié vivants, en quelque sorte déjà disparus, une grande part de la narration est à chaque fois consacrée à leur monologue explicatif, s'accompagnant de *flashbacks* graphiques qui se superposent au dévoilement de leur énigme. Le souvenir de cette femme est par exemple représenté en noir et blanc, séquencé par des espaces intericoniques dédiés à la lettre de son témoignage (Ill.53-2).

²²⁹ « J'aurais pu faire ça il y a longtemps, mais je suis lâche. [...] Ce n'était qu'une demi-vie, mais je voulais la garder. » (Trad. Alex Nikolavitch)/ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°8, New York, DC Comics, Wildstorm, 2000, février.

b) La figure du lecteur

Le mystère fantastique figure une logique semblable d'épisodes en épisodes, par la récurrence de même codes et situations appelant une résolution conclusive. Les débuts de la série suggèrent une apparente autonomie des enquêtes dont la clause dessine toujours un retour à l'initial, créant, par la répétition d'une même structure, une narration circulaire. Chacune d'entre elles consiste en la reconstitution d'un sens épisodique et reflète alors le caractère implicite d'une complétude plus globale, extensible à l'ensemble de la série. En effet, le mystère de l'épisode va progressivement transcender les limites du chapitre seul pour refléter les questionnements de l'œuvre elle-même, notamment à travers l'amnésie d'Elijah Snow. Le lecteur lui-même se voit convoqué par l'entremise de doubles diégétiques qui renvoient à un même désir d'aboutissement du sens. Le métier d'archéologue qu'exercent les membres de Planetary suggère en effet, par voie de métaphore, l'acte de lecture lui-même, dans le regroupement d'indices qu'il implique : ainsi du Batteur qui ne participe pas aux interventions sur place et dont la seule activité consiste à décrypter les informations. À l'image du lecteur, le personnage demeure dans une « attente active²³⁰ », chargé uniquement de trier et d'interpréter les informations recueillies au service des autres membres de l'équipe. De même, Snow, dans sa tentative de comprendre l'équipe qu'il vient de rejoindre, pose sans cesse des questions à leur sujet dont la récurrence semble être le véritable lien qui unit ces premiers épisodes. Ses interrogations sur Planetary reflètent alors les propres questionnements du lecteur sur l'œuvre éponyme, soulignant là l'adéquation entre nom de l'équipe et titre de la série. Les quêtes de Snow et du lecteur se font semblables : là où le premier tente de comprendre Planetary, le second, parallèlement, décrypte dans un mouvement métalectique le code herméneutique de l'œuvre-*Planetary*.

²³⁰ FRANCOIS, Marion, « Le début et la fin dans le roman policier : variations sur un strip-tease », *Le début et la fin : une relation critique*, Fabula, 2007, octobre, : <http://www.fabula.org/colloques/document680.php>

« It's amazing how you can talk for ages but not actually say one goddam thing I understand²³¹ », « One of these days you pains in the backside will speak a complete sentence that I don't have to ask another damn question about...²³² » Le héros, à travers ces remarques, se fait porte-parole du caractère énigmatique de l'intrigue et, par là même, de l'attente du lecteur, sollicité alors dans sa capacité de résolution et d'interprétation. Le mystère de chaque épisode, en étant proche du genre policier, semble alors la mise en abyme d'une enquête plus globale. Le lecteur est à plusieurs occasions convoqué directement, l'énigme de l'intrigue étant parfois représentée dans un seuil intermédiaire entre la diégèse et le paratexte. Le neuvième épisode, particulièrement significatif, se clôt par exemple sur une vignette qui semble ne plus appartenir à la narration première (Ill.54). Dédiée à un seul texte blanc sur fond noir, elle semble s'adresser au lecteur même, par l'exposition d'une énigme de logique, presque mathématique :

In 1997, the fourth man was missing in action.

Elijah Snow has never heard of Ambrose Chase

Jakita Wagner was already a member of Planetary when Ambrose Chase became the third man.

The fourth individual brought back from the sample return mission is still at large.²³³

Le statut intermédiaire de cette vignette, en dehors de la narration mais n'appartenant pas non plus au paratexte, est manifeste par la tension visuelle qu'elle opère dans la page. Elle rompt la dynamique graphique de la planche par son caractère textuel qui lui attribue presque une fonction de cadre récitatif. Sa position en bas de la page renvoie à ce statut problématique, renforcé de plus par les propos de Jakita

²³¹ « Vous parlez vraiment pour ne rien dire que je comprenne » (Trad. Alex Nikolavitch)/ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, avril.

²³² « Un de ces quatre, l'un de vous réussira à faire une réponse complète qui ne m'oblige pas à poser d'autres questions pour la comprendre. » (Trad. Alex Nikolavitch)/ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°7, New York, DC Comics, Wildstorm, 2000, janvier.

²³³ « En 1997, le quatrième homme a disparu en mission.

Elijah Snow n'a jamais entendu parler d'Ambrose Chase.

Jakita Wagner était déjà membre de Planetary quand Ambrose Chase est devenu le troisième homme.

Le quatrième individu ramené par la mission d'échantillonnage est toujours en liberté, quelque part. » (Trad. Alex Nikolavitch)/ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°9, New York, DC Comics, Wildstorm, 2000, avril.

Wagner dans l'avant-dernière vignette : « We're archeologists. We'll dig you up and work it all out in a couple of years. The end.²³⁴ »

Ces deux derniers mots, réservés généralement à un encart paratextuel pour signifier la conclusion d'un *comic book*, semblent clore en amont la narration de l'épisode, comme une ponctuation qui complexifie le niveau de lecture de la vignette suivante, véritablement conclusive. Situées en dehors de l'intrigue, les phrases qu'elle expose sont autant d'indices laissés non pas aux protagonistes, mais bien au lecteur lui-même. De surcroît, l'absence de pronom personnel destitue les héros de toute individualité et les rend à leur état de personnage. Le lecteur, ayant fini de parcourir l'épisode, est exposé ici à une énigme hors même de la diégèse, l'amenant à réfléchir sur le récit dans sa valeur programmatique. Dès lors, cette vignette, par son statut intermédiaire, fait sens dans la mesure où les enquêteurs de *Planetary*, en abyme du lecteur lui-même, deviennent également objets d'investigation.

En cela, l'œuvre expose une démarche réflexive qui implique une reconstitution du sens, un désir de complétude auquel va répondre la tension opérée entre la structure globale de la série et ses déclinaisons dans chaque épisode. Cette vignette conclusive, adressant directement un message au lecteur, dévoile le « dispositif de lecture²³⁵ » de la série, c'est-à-dire « un agencement discursif qui doit être pensé en fonction des processus que les lecteurs mettent en œuvre face au texte : interrogations, inférences, hypothèses...²³⁶ »

c) De l'épisode à la série : une narration à reconstituer

L'apparente autonomie des épisodes trace une narration volontairement lacunaire qui thématise, par ce caractère fragmentaire, le geste herméneutique du lecteur. La continuité sous-jacente du récit n'est en effet suggérée que par des indices ponctuels, faisant se conjoindre énigme diégétique et énigme de la narration. La lecture de

²³⁴ « Nous somme archéologues. On reviendra faire des fouilles pour comprendre dans un an ou deux. Fin. » (Trad. Alex Nikolavitch)/ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°9, New York, DC Comics, Wildstorm, 2000, avril.

²³⁵ ST-GELAIS (1999: 106)

²³⁶ ST-GELAIS (1999: 106)

Planetary est oscillatoire, tendue entre le parcours de chapitres indépendants et le sens global vers lequel ils sont tenus d'aboutir. L'intrigue principale de la série, reflétée par les questionnements de Snow à propos de l'organisation « Planetary », se construit progressivement, présentée en arrière-plan dans le déroulé des premiers épisodes qui laissent toute la primeur aux enquêtes autonomes. Elle se crée lentement, par le biais des questions que pose le personnage au sujet de cette société, comme lorsque Wagner, dans le premier épisode, lui explique la composition de l'équipe de quatre personnages :

Snow : What happened to the last third man, then ? The one before me ?

Wagner : « Tell you some other time. When we've worked it out for ourselves.²³⁷ »

Cette réponse, énigmatique, sera explicitée davantage au neuvième chapitre de la série, soit, dans le contexte d'une parution de *comic books*, plusieurs mois après que la question a été posée. Le numéro consiste alors en une analepse explicative où l'on assiste à la disparition du prédécesseur de Snow. L'intrigue de l'épisode est alors détachée de tout récit-cadre, le *flashback* étant représenté dans l'entièreté du fascicule, sans autre intermédiaire que cette question posée bien auparavant. Cet exemple témoigne de la lente construction de la continuité de la série et de son aspect lacunaire, puisque c'est au lecteur seul de revenir quelques épisodes auparavant pour comprendre la valeur explicative de ce neuvième volume.

En miroir de ses questions qui créent l'énigme de l'intrigue, Snow est lui-même l'objet d'un mystère dont l'origine demeure dans un premier temps sans réponse. Découvert par Wagner dans le désert à l'incipit de la série, le héros semble venir de nulle part, reflétant par là le lieu de sa première apparition (Ill.55). La couleur blanche qui le caractérise évoque alors sa porosité et les vides narratifs qu'il s'agira de combler au fur et à mesure des épisodes. Le paradoxe s'intensifie lorsque Wagner, au cours de ce

²³⁷ « Qu'est-il arrivé au troisième qui était là avant moi ? » / « On en reparlera plus tard. Quand nous-mêmes l'auront découvert. » (Trad. Alex Nikolavitch)/ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm

premier entretien, mentionne son âge : « You're a hundred years old. You've haunted the 20th century, Mr Snow. And you haven't done other than sit in your desert shack and eat here for the last decade.²³⁸ » La durée de vie du personnage dessine en effet une tension entre son passé et le mystère de sa présence dans ce lieu *ex-nihilo*. Dans les premiers temps de la série, son vécu n'est mentionné que par quelques phrases ponctuelles, comme lorsqu'à la question du Batteur lui demandant depuis quand il parle le japonais, Snow répondra par une phrase dont la brièveté renvoie à son aspect lacunaire : « Since 1925.²³⁹ » Le héros porte en lui la mémoire d'un siècle, alors même qu'il semble tout juste né, tout juste créé. Ce n'est qu'à partir du sixième épisode que les questions sur l'énigme de sa présence commencent à être posées explicitement. C'est à l'un des membres des Quatre, ennemis de Planetary, que revient ce rôle : « Time for you to ask yourself some hard questions, Mr. Snow. [...] Do you really not remember us ? Who benefits from your lack of memory ? Who knows the secret history of Elijah Snow ?²⁴⁰ »

Cette série d'interrogations est éminemment réflexive car, en dehors même de sa valeur dans la diégèse, elle annonce un mouvement dans la conduite du récit qui dès lors est régie par le motif de l'amnésie. À partir de cet épisode, les enquêtes deviennent de moins en moins ponctuelles, liées les unes aux autres par la récurrence des Quatre, ainsi que par la résurgence de certains noms, Hark, Doc Brass, qui apparaissent comme des points d'appui dans l'enquête du lecteur. Ce dernier prend alors conscience d'une globalité, d'un mécanisme du récit appelant sa résolution. L'expression « histoire secrète » (« secret history »), fait de plus directement référence aux propos de Wagner dans l'incipit de la série, lorsqu'elle demande à Snow de rejoindre l'équipe : « You have an idea of what's really been going on this century. The

²³⁸ « Vous avez cent ans. Vous avez traversé le siècle, M.Snow. Ces dix dernières années, vous êtes resté dans ce désert et êtes venu manger ici tous les jours. » (Trad. Alex Nikolavitch)/ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm

²³⁹ « Depuis 1925. » (Trad. Alex Nikolavitch)/ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°2, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, mai.

²⁴⁰ « Il est temps de vous poser certaines questions, M.Snow. [...] Vous ne vous rappelez vraiment plus de nous ? Qui donc profite de vos trous de mémoire ? Quelle est l'histoire secrète d'Elijah Snow ? » (Trad. Alex Nikolavitch)/ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°6, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, novembre.

secret history. Help us uncover the rest.²⁴¹ » L'histoire secrète de ce vingtième siècle, tracée par les différentes enquêtes de Planetary, met alors en abyme une autre histoire : celle qui, touchant l'origine même du héros et sa progressive complétion, renvoie à la structure de la série dans la désignation de sa continuité latente.

Les questions posées par le membre des Quatre filent l'intrigue, créant un effet d'attente chez le lecteur ainsi qu'un nouvel objet de son enquête : l'origine de Mr Snow, miroir de « l'histoire secrète » du vingtième siècle et des investigations en premier plan de Planetary. L'analogie entre ces deux quêtes révèle de ce fait la réflexivité de l'intrigue, par la duplication des investigations qui font des détectives l'objet même de l'enquête du lecteur. Dès lors, le sixième épisode, en instaurant ce parallèle, amorce le parcours réflexif de la série, revalorisant de manière rétrospective la construction lacunaire des chapitres précédents en fonction de ce nouveau regard. Selon Dällenbach, c'est cette analogie même qui manifeste la réflexivité d'un texte : « Un énoncé réflexif ne *devient* tel que par la relation de dédoublement qu'il avoue avec l'un ou l'autre aspect du récit.²⁴² »

La mémoire fragmentaire du héros est le reflet de la mise en récit lacunaire de la série. C'est ainsi le choc du souvenir du guide Planetary, figure gémellaire de l'œuvre, qui provoque le recouvrement de la mémoire de Snow²⁴³. Les guides, reflets de la série elle-même, créent alors la résurgence de souvenirs (Ill.56). Ces derniers sont représentés à l'occasion d'une page sous la forme de *flash*, par le biais de vignettes extraites de leur situation d'origine. En tant que segments narratifs isolés de leur contexte, elles acquièrent une valeur proleptique, suggérant une reconstitution future des séquences auxquelles elles appartiennent.

L'une d'entre elles est particulièrement représentative du procédé (Ill.56-2). Consacrée à un personnage trouble qui s'avèrera par la suite être Sherlock Holmes, elle sera répétée, réinsérée dans son contexte au treizième épisode (Ill.56-3). La répétition de cette occurrence en deux endroits du récit met l'accent sur l'alinéarité de ce dernier, juxtaposant en une même planche plusieurs temporalités diégétiques.

²⁴¹ « Vous savez ce qui s'est passé pendant ce siècle. Aidez-nous à découvrir son histoire secrète. » (Trad. Alex Nikolavitch)/ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, avril.

²⁴² DÄLLENBACH (1977 : 63)

²⁴³ ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°11, New York, DC Comics, Wildstorm, 2000, septembre.

L'exemple est d'autant plus révélateur que, dans la chronologie de l'intrigue, la rencontre entre Snow et le détective est antérieure et constitue donc une analepse. Dans l'organisation du récit, la vignette, lors de sa première représentation, a donc une double valeur : extrait d'un *flashback* dans la chronologie de l'histoire et segment proleptique dans la mise en récit puisque sa scène d'origine sera représentée *ultérieurement*. En cela, l'enchâssement des souvenirs appelle un bouleversement narratif qui « consiste à porter des atteintes [...] à l'ordre chronologique pour que celui-ci se dissolve et permette au passé, présent et futur de devenir réversibles.²⁴⁴ » Ce bouleversement touchant à l'agencement même du récit, il sollicite le lecteur dans son travail de décryptage : le fragment de la scène, ainsi extrait, *déplacé*, appelle une complétude, un *repositionnement*, qui sera réalisée dans un épisode suivant.

La révélation des origines de Snow, au douzième épisode, se réalise par un même jeu de redistribution des vignettes. Le héros se rappelle en effet avoir été « le quatrième homme » de Planetary et accuse ses deux alliés de lui avoir caché la vérité. Le récit de ce chapitre convoque alors une lecture de va-et-vient, Snow se remémorant certaines enquêtes racontées dans les premiers épisodes de la série. Par un phénomène d'autocitation, des vignettes sont reproduites, devenant l'objet d'une nouvelle interprétation. Ainsi du regard de Wagner lancé à Snow lors d'un enterrement qui, dans un premier temps, est attribué à sa tristesse pour le décès d'un ami et qui sera réinterprété, à la lumière des révélations du héros, à sa frustration face à la perte de mémoire de son allié (Ill.57). Le regard, en étant revu dans un contexte différent, statue sur sa fonction première de leurre puis d'indice et amène à une relecture nouvelle de la scène dont il est extrait. Le texte (« Why don't you remember ?²⁴⁵ ») assure la fonction de commentaire de l'image, complétant le mystère du détail en lui fournissant une autre valeur.

La porosité d'une conversation entre Snow et Wagner est alors re-présentée par voie d'enchâssement et complète le récit-cadre consacré à la relecture de cet épisode par le héros. La disposition des vignettes dans la page signale ce travail de reconstitution : deux cases dédiées au *flashback* sont superposées aux trois vignettes consacrées à

²⁴⁴ DÄLLENBACH (1977 : 92)

²⁴⁵ « Pourquoi ne te souviens-tu pas ? » (Trad. Alex Nikolavitch)/ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°12, New York, DC Comics, Wildstorm, 2001, janvier.

l'explication de Snow. Cette superposition est le signe même de cette recomposition, l'espace intericonique séparant le souvenir étant l'espace même de la révélation présente. En cela, cette ligne de séparation assure la fonction de recomposition du sens et souligne le caractère elliptique de la bande dessinée en tant que support séquentiel. (Ill.58). Ce jeu de déplacement des vignettes renvoie en effet à l'architecture du médium : il met en avant les interactions potentielles entre les différentes cases d'une planche et, plus encore, entre ces dernières et les espaces intericoniques qui les séparent. Ces derniers devenant lieu de révélation, où tout se joue, sont ainsi valorisés dans leur fonction d'articulation des images.

Déplacement, repositionnement, assemblage sont autant de mouvements qui évoquent la figure du puzzle, régulièrement utilisée dans l'intrigue pour suggérer par métaphore la quête de Snow (Ill.59). Ainsi du dixième épisode qui, comme on l'a vu, consiste dès la première page en la dissémination d'indices dans une scène de crime et en la succession de trois analepses expliquant leur présence en ce lieu. Ce chapitre consiste alors en une fictionnalisation de l'interprétation même. Tout en lui est puzzle : de la succession des cases figurant chacune une pièce d'un ensemble jusqu'au bouleversement chronologique assuré par les trois *flashbacks* qui renvoient à l'éparpillement d'un récit, à son aspect lacunaire, et qui amènent, à l'instar du jeu métaphorisé, à une convergence. L'épisode en lui-même est celui qui conduira à la remémoration de Snow et donc à la résolution des questionnements laissés au lecteur.

Cet épisode est la mise en abyme de la série même, par la structure et la thématique qu'il reflète, s'annonçant comme la pièce d'un puzzle plus global et faisant du récit le lieu même du mystère. Ce dernier, recomposé dans le douzième épisode, celui de la révélation des origines de Snow, fait sens dès la couverture du chapitre (Ill.59-1). Représentant une sorte de puzzle dont chaque morceau est un extrait des numéros précédents, elle consolide le métadiscours de la série selon lequel les héros de *Planetary* sont le reflet du lecteur lui-même. En effet, la thématique du geste herméneutique, annoncée dans le seuil paratextuel du *comic book*, transcende la diégèse de la série elle-même pour convoquer le lecteur directement, le renvoyant à sa propre faculté d'interprétation, à sa propre enquête. L'assemblage de ces

différentes couvertures fait ainsi l'aveu d'une résolution aussi bien intra-qu'extradiégétique.

Le puzzle est de fait central dans l'ensemble de l'œuvre. Réfléchissant ses différents aspects, il est à la fois motif intradiégétique, thématization du geste herméneutique, métaphore de la construction du sens et reflet de la structure d'une planche de bande dessinée. Figure métafictionnelle, le puzzle métaphorise la fiction *Planetary* et renvoie à sa démarche réflexive. Par voie de prolepse et d'analepse, la vignette peut en être elle-même la composante car, reproduite dans différents contextes, elle est sans cesse l'objet susceptible d'une nouvelle interprétation et instaure une dynamique du va-et-vient de la part du lecteur. Dès lors, le détail de sa présence est potentiellement rehaussé au niveau d'indice de lecture. Le travail de relecture des scènes permet de faire du geste herméneutique l'objet même de la série : en disséminant des indices rétrospectifs et en convoquant par métalepse le lecteur lui-même, il crée la réflexivité de l'œuvre, son métadiscours. À la fin du douzième épisode, Snow se fera encore porte-parole de ce dernier, mettant en valeur son travail de décryptage, à travers l'évocation du soupçon et de la nécessité d'une investigation, auquel personnage et lecteur sont confrontés : « I knew what was beneath the skin of the world, even then. But I needed to know what to look for and how to look for it.²⁴⁶ »

²⁴⁶ « Je sais ce qu'il y avait sous la surface des choses, même à l'époque. Mais il fallait que j'apprenne quoi regarder, et quoi chercher. » (Trad. Alex Nikolavitch)/ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°12, New York, DC Comics, Wildstorm, 2001, janvier.

3) Snow : reflet du puzzle ellisien

a) *Puzzle et crossover : un métadiscours sur les univers superhéroïques*

La quête de Snow, en tant qu'elle thématise les codes herméneutiques de la série, du moins dans sa première moitié, est le moteur même de l'enquête du lecteur. Objet narratif ouvert au commentaire et à l'interprétation, Snow figure le récit lui-même, par le recours au motif du puzzle qui suggère aussi bien la trame policière de l'intrigue que la visualité de la planche de bande dessinée. La blancheur caractéristique du personnage renvoie à cette même dimension, suggérant une page vierge, un héros en creux destiné, à l'instar du récit, à se construire et à s'épaissir. Le phénomène est de plus accentué par l'idée que les enquêtes de *Planetary* trouvent leur source dans la recherche du secret du multivers et de la Plaie, dans le souci alors de décoder le monde ellisien. Or, dès le premier épisode, le multivers, représenté dans sa forme circulaire, est comparé à un flocon de neige, dessinant là un parallèle entre le héros amnésique (« Snow » signifie « neige » en anglais) et la structure multiverselle du monde ellisien : « A theoretical snowflake existing in 196833 dimensional space.²⁴⁷ »

Dès lors, le personnage, dans son traitement narratif, semble faire l'aveu de la nature métafictionnelle de la série. En effet, le multivers, à l'image des Terres possibles qu'il génère, marque aussi le parallèle entre les séries scénarisées par Warren Ellis au sein du studio Wildstorm. Snow, symbole immaculé de la porosité de *Planetary*, et, à travers sa quête, du désir de complétude d'une intrigue menée vers sa fin et son dévoilement, permet de considérer la série elle-même comme une pièce d'un puzzle encore plus global. Si Snow secrète le mystère du multivers, il renvoie également à l'incomplétude d'une seule œuvre en tant qu'elle constitue une porte d'entrée parmi d'autres sur l'univers fictionnel de Wildstorm. Le héros de *Planetary* est caractérisé par le fait que, né le 1^{er} janvier 1900, il a traversé, comme on l'a vu, le vingtième siècle et

²⁴⁷ « Vous en voyez la forme. Le flocon théorique qui existe dans 196833 espaces dimensionnels. » (Trad. Alex Nikolavitch)/ ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, avril.

est détenteur d'un certain savoir, à la fois scientifique et artistique²⁴⁸. Il trouve son double dans *The Authority* avec Jenny Sparks, elle aussi marquée par cette même spécificité. En ce sens, le scénariste, en disséminant des figures gémellaires dans différentes séries, renforce le parallélisme de ces dernières. C'est la raison pour laquelle le seul *crossover* qui réunit les deux équipes semble apporter une nouvelle pièce au puzzle ellisien²⁴⁹. Le scénariste y joue avec les codes de cette forme narrative puisque les deux groupes, à l'inverse d'un *crossover* traditionnel, ne collaborent pas. Ils ne se rencontrent même pas, se contentant de se croiser sans se voir et d'agir sur des mêmes lieux à quelques heures d'intervalle.

Cette marginalité est le moteur même de la dimension métafictionnelle du monde ellisien puisqu'elle assigne aux membres de Planetary la fonction de commentateur et de lecteur de l'univers fictionnel de Wildstorm. Ces derniers se font enquêteurs du mystère incarné l'Authority, mystère auquel le lecteur a lui-même accès grâce à la série *The Authority*. Dès lors, l'interprétation des personnages à la fin de cette série limitée apporte un métacommentaire, une nouvelle lecture sur cette équipe parallèle : « Like I said, the Authority may be our ruling power. The more we know about them, the less chance there is of them turning out like that : obsessed with ruling worlds.²⁵⁰ » La problématisation éthique de cette équipe, fascinée par une certaine « maîtrise des mondes », peut ainsi faire écho au *story arc* de *The Authority* qu'on a abordé plus haut où les héros détruisaient une Terre parallèle pour sauver la leur et doutaient alors du caractère éthique d'une telle action.

Devenus eux-mêmes objets d'une enquête, les membres d'Authority sont soumis à un nouveau regard, une seconde lecture. En tant qu'observateurs, les membres de Planetary se font à nouveau reflets du lecteur. De plus, en enquêtant sur une autre équipe, sur une autre œuvre, les archéologues dévoilent l'une des caractéristiques du monde ellisien d'être construit *par* ces deux séries. Planetary enquêtant sur Authority,

²⁴⁸ On s'intéressera au chapitre quatre à cette particularité qui permet dès lors d'aborder l'évolution de la fiction au cours du XXe siècle et d'interroger la filiation du genre superhéroïque à d'autres formes narratives et esthétiques.

²⁴⁹ ELLIS, Warren, JIMENEZ, Phil, *Planetary/The Authority: Ruling the World*, New York, DC Comics, Wildstorm, 2000, août.

²⁵⁰ « Comme je disais, Authority est peut-être la puissance dominante, ici. Plus on en sait à leur sujet, moins on les laissera tourner comme ça : obsédés par la maîtrise des mondes. » (Trad. Alex Nikolavitch) / ELLIS, Warren, JIMENEZ, Phil, *Planetary/The Authority: Ruling the World*, New York, DC Comics, Wildstorm, 2000, août.

c'est la transfiction de cet univers et, plus encore, le fait qu'une série seule ne peut en actualiser la totalité, qui sont dévoilés. L'utilisation de la figure du puzzle en est la désignation, renvoyant aux blancs d'une œuvre qu'une autre, parallèle, va compléter. Snow, en étant le reflet du principe multiversel qui gouverne la refonte de l'univers de Wildstorm, est non seulement la matrice de *Planetary*, mais également l'aveu de sa propre incomplétude²⁵¹.

En cela, la réflexivité du monde ellisien s'exprime par le grossissement d'une des particularités du genre superhéroïque, cartographié, comme on l'a vu, en différentes galaxies transfictionnelles. Ainsi du jeu d'échos réalisé à divers passages des deux séries, comme au douzième épisode de *Planetary*, lorsque Snow évoque une de ses aventures dans le Rhode Island en 1931, péripétie représentée sous forme d'analepse dans le *crossover* qui réunit les deux équipes. Par son caractère lacunaire, *Planetary* thématise un geste herméneutique qui trouve des duplications toujours plus vastes : les enquêtes de l'équipe vont renvoyer au propre mystère de Snow qui lui-même reflète les caractéristiques du monde ellisien, transcendant alors les limites de la série, de la revue, et traversant la Plaie qui sépare les séries pour y trouver réponses et complétion.

b) Snow et Rorschach : figuration du code herméneutique

L'étude de Snow permet de dégager un type de personnages récurrents dans les *metacomics*. En effet, la conception d'un héros matriciel, figuration des codes herméneutiques de l'œuvre, se retrouve également dans *Watchmen* avec la figure de Rorschach. Là où le mystère de Snow met en relief la porosité d'une série et la préexistence d'un univers plus global, Rorschach, lui, va signifier la structure symétrique du *graphic novel* de Moore et Gibbons. Cette œuvre est tissée d'un métadiscours manifesté par la présence de pastiches, de mises en abyme et d'une certaine utilisation de la planche de bande dessinée qui renvoient à son artifice et à la dimension plastique de son graphisme. En cela, la série laisse entrevoir une réflexivité

²⁵¹ Ces questions sur les univers fictionnels seront traitées au quatrième chapitre.

qu'il convient au lecteur de discerner, à l'instar d'un des journalistes, au cinquième chapitre, qui, enfermé dans la structure symétrique de l'épisode, a le sentiment métalectique qu'il « se pass[e] un drôle de truc²⁵² » et s'interroge sur la présence sous-jacente d'« un schéma », d'« une logique.²⁵³ » En ce sens, l'œuvre établit son besoin d'être appréhendée et d'être comprise dans sa construction, dans sa logique même (Ill.60).

Or, Rorschach, à l'instar de Snow dans *Planetary*, est la figure même de l'enquêteur. Persuadé que le meurtre du Comédien fait partie d'un complot visant à abattre tous les super-héros, il est celui qui va tenter de comprendre la situation, de relire les événements à la lumière de son regard. En cela, il représente la valeur de commentaire sur laquelle repose l'ensemble de l'œuvre. Arborant un masque énigmatique représentant la tache de Rorschach, le personnage reflète la structure duelle de *Watchmen*, exhibant des motifs symétriques similaires. Son visage camouflé, il affiche l'énigme de son être et reflète les questions posées par l'œuvre, obligeant le lecteur, face à ce « masque aveugle²⁵⁴ », à « lire l'illisible²⁵⁵ », dans un « sentiment d'un contact avec une étrangeté pure.²⁵⁶ » (Ill.61-1)

Dans le sixième chapitre de l'œuvre, les auteurs reprennent même la structure de ce masque, comme pour mettre en évidence l'intérêt formel qu'on peut lui accorder. En effet, l'épisode déploie tout un paradigme de représentations qui renvoient à cette figure : le jeu sur les ombres mis en place fait écho à la tache de Rorschach, à travers notamment la représentation de silhouettes pouvant aussi bien suggérer un acte d'amour qu'un acte de violence (Ill.61-2 et 3). De plus, le chapitre joue sur le système bichromique de la tache de Rorschach : il s'ouvre sur la représentation d'une pièce éclairée et se clôt sur une vignette entièrement noire. Les auteurs y présentent la confrontation entre deux personnages, Rorschach et son psychiatre, l'un blanc, l'autre noir, illustrant à nouveau la binarité de cette forme (Ill.61-3). Enfin, d'un point de vue

²⁵² « Y'know, all today I've had this funny feeling. It's like there's something in the air... »/MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°5, New York, DC Comics, 1987, janvier, p.22

²⁵³ « It's like there's a pattern, leading somewhere. »/ MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°5, New York, DC Comics, 1987, janvier, p.22

²⁵⁴ MORGAN et HIRTZ (2009 : 93)

²⁵⁵ MORGAN et HIRTZ (2009 : 93)

²⁵⁶ MORGAN et HIRTZ (2009 : 93)

narratif, cette tache permet de définir la vision manichéenne du super-héros, dépourvue de toute nuance, qui sera approfondie au cours de cet épisode.

Le personnage de Rorschach peut donc constituer le symbole de l'herméneutique induite par la bande dessinée, tant d'un point de vue diégétique que formel. Pour sa construction, les auteurs se sont même inspirés d'un super-héros surnommé « la Question », lui conférant à nouveau cette valeur. À la fois enquêteur et, par l'invisibilité de son visage, lui-même énigmatique, le héros renvoie aux interrogations du lecteur, le mystère qu'il représente faisant écho aux propres énigmes du texte.

Par sa nature même, Rorschach semble de plus refléter la structure cristalline de l'œuvre et à la façon dont chaque image peut en suggérer une autre : en effet, le test de Rorschach est la figure même de l'interprétation puisque, à partir d'une forme trouble, il s'agit de retrouver une image précise, liée au simple libre cours de notre imagination. La tache de Rorschach est pure suggestion, projection d'un fantasme de ce que l'on voit dans l'informe. Elle reflète alors la façon dont certains objets se font écho dans l'œuvre, telles par exemple la figure du cercle déclinée dans la représentation du smiley, du vaisseau du Hibou, ou bien encore du symbole de l'atome d'hydrogène sur le front du docteur Manhattan. Elle justifie en ce sens l'utilisation pour le titre du terme « watchmen » qui renvoie au champ du regard, permettant à nouveau de considérer l'œuvre dans sa condition d'objet à observer et décrypter.

La symétrie de Rorschach, comme la blancheur poreuse de Snow, présente la bande dessinée en tant que construction, générant non seulement une histoire mais également une exploration formelle de la planche et de la mise en récit d'une intrigue. C'est en ce sens que ces deux personnages désignent la réflexivité de leur série respective, puisque leur représentation et leur condition reflètent le métadiscours des récits qu'ils occupent.

All Star Superman : l'aventure proleptique

Le label « All Star » de DC Comics est lancé par l'éditeur en chef Dan Didio en 2005. On l'a vu, cette ligne de parution a été créée en réponse au succès de la collection « Ultimate » chez l'entreprise concurrente, Marvel Comics. Comptant deux séries, l'objectif des éditeurs est d'employer des auteurs reconnus pour écrire des séries limitées centrées sur les personnages les plus connus du catalogue de DC Comics, en dehors de leur continuité dans le « *DC Universe* ». Frank Miller et Jim Lee vont tout d'abord collaborer sur la série *All Star Batman & Robin the boy wonder*, réécriture des origines de Robin et de sa rencontre avec Batman. Le choix du scénariste Frank Miller paraît tout indiqué : sa nouvelle série tend effectivement à rendre compte du statut iconique du personnage, statut auquel il a lui-même contribué dans les années quatre-vingt avec ses œuvres *Dark Knight Returns* et *Batman : Year One*. Dans la première, il met en image Batman dans un futur proche, tandis que dans la seconde, il réécrit les origines du héros dans un univers contemporain du lecteur, expliquant ses motivations et le choix de la chauve-souris comme animal totémique. Dès lors, *All Star Batman & Robin the boy wonder* s'inscrit dans cette continuité spécifique à l'auteur, l'intrigue se situant chronologiquement entre ces deux *graphic novels*.

L'année suivante, paraît le premier numéro d'*All Star Superman*, série en douze épisodes scénarisée par Grant Morrison et dessinée par Frank Quitely. Dans une même optique qu'*All Star Batman*, l'objectif est de rendre hommage à un personnage iconique, vieux de plusieurs décennies, en synthétisant tous les éléments les plus connus de son folklore (son histoire avec Lois Lane, sa rivalité avec Lex Luthor...). La série est parsemée de références aux époques que le héros a traversées, de l'idéal du *Golden Age* au merveilleux science-fictionnel du *Silver Age* tout en faisant émerger des réflexions plus profondes, dans l'esprit de la production contemporaine. Comme l'explique Morrison, l'objectif est de capter une essence du personnage commune à ses nombreuses représentations depuis sa création : « I immersed myself in Superman

and I tried to find in all of these very diverse approaches the essential « Superman-ness » [...].²⁵⁷ »

Morrison s'inspire alors d'une de ses œuvres précédentes, parue en 1999 et intitulée *DC One Million* : il s'agit là d'un *crossover* qui met en scène le « *DC Universe* » au 853^{ème} siècle (époque à laquelle sortirait effectivement le millionième numéro des principaux titres de l'éditeur). La version futuriste de Superman de cette publication apparaît en effet au sixième épisode d'*All Star Superman*, permettant de rapprocher ces deux séries. À nouveau, le scénariste, à l'instar d'Alan Moore et Warren Ellis, semble être à considérer comme l'instance décisionnelle de la création, ces deux œuvres étant liées par la même vision de Morrison. Le scénariste les met en rapport lorsqu'il parle de l'origine d'*All Star Superman* : « Some of it has its roots in the *DC One Million* project from 1999. So much so, that some readers have come to consider this a prequel to *DC One Million*.²⁵⁸ » La série s'inscrit de plus dans la continuité du travail du scénariste, connu pour ses récits plus ouvertement réflexifs, tels *Animal Man* dont la dimension métatextuelle est visible dès les couvertures (Ill.62). Et de fait, si l'on a vu pour l'instant des œuvres dont l'écriture réflexive touche des pastiches, des représentations, *All Star Superman* apparaît dans toute sa singularité en ce qu'elle engage un métadiscours sur le héros le plus iconique du genre, son archétype même.

Le propos de la série semble propice à ce traitement : dès le premier épisode, Superman apprend que, après une exposition trop intense aux rayons du Soleil, il est atteint d'un mal incurable et qu'il va mourir. Se sachant condamné, le super-héros n'a plus qu'à préparer son départ, revenant alors sur les origines de sa naissance et résolvant les problématiques de son existence : son lien avec sa planète d'origine, Krypton, désormais disparue, sa relation amoureuse avec Lois Lane, son antagonisme avec Lex Luthor... Au-delà même de ces initiatives, c'est toute une réflexion

²⁵⁷ SMITH, Zack, « All Star Memories : Grant Morrison on *All Star Superman* » n°1, Newsrama, 2008, octobre : <http://www.newsarama.com/comics/100821-All-Star-Morrison> (Traduction : « Je me suis plongé dans les histoires de Superman et ai tenté d'extraire de toutes ces approches très diverses l'essence de Superman, une « Supermanité ». »)

²⁵⁸ SMITH, Zack, « All Star Memories : Grant Morrison on *All Star Superman* » n°1, Newsrama, 2008, octobre : <http://www.newsarama.com/comics/100821-All-Star-Morrison> (Traduction : « Une partie a ses racines dans le projet de 1999 *DC One Million*. À tel point que les lecteurs en arrivent à considérer [*All Star Superman*] comme un *prequel* de *DC One Million*. »)

introspective qui parcourt le fil de l'œuvre : quel est l'impact de Superman en tant que modèle d'inspiration sur une civilisation, puis sur un genre ?

La synthèse opérée dans la série dévoile un programme de références à l'évolution du personnage ainsi qu'à ses histoires les plus importantes, mettant en avant le « déjà-lu » sur lequel se fonde cette toute dernière aventure. On y reviendra plus précisément au quatrième chapitre, une autre dimension de l'œuvre semblant plus cohérente en regard cette présente étude formelle. En effet, parallèlement à ce processus, c'est aussi le « déjà-écrit » qui prime dans cette série, par voie, entre autres, d'un paradigme de figures proleptiques (l'annonce de la mort de Superman étant la principale). Symbole d'une forme de destinée ou de fatalité, la prolepse tient lieu ici de moteur du récit, l'orientant, comme on va le voir, vers une dimension métatextuelle. Abondant vers une fin annoncée (du héros, de l'œuvre), l'aventure proleptique de Superman prédomine dans la narration et signale l'acte même de raconter. Il s'agit ainsi de voir comment la prolepse intervient dans l'intrigue et, surtout, par quelles stratégies elle s'effectue dans le récit, à travers le détournement de la linéarité temporelle qu'elle implique.

La dissociation des notions d'intrigue et de récit est faite à dessein. En effet, après s'être attaché aux différentes déclinaisons de la prolepse au fil de la série, on s'intéressera au paradoxe dans lequel elle réside, paradoxe qui trouve son origine dans le décalage entre le déroulement des événements (l'intrigue) et l'a-linéarité du récit par laquelle ils sont rapportés. On verra ainsi comment l'aventure proleptique de Superman, en thématissant le geste herméneutique de l'œuvre, aboutit à une caractérisation réflexive en mettant l'accent non pas sur ce qui va se dérouler, mais sur *comment* cela va être raconté.

1) La prolepse dans *All Star Superman*

Tout au long de la série, l'intrigue d'*All Star Superman* est sous-tendue par une écriture proleptique qui tient lieu de moteur du récit. Elle se décline en figures d'anticipation dont il s'agit en premier lieu de dégager les formes récurrentes et leurs effets, certaines étant spécifiques au médium de la bande dessinée.

a) *Les prolepses répétitives : la figure archétypale du prophète*

La prolepse organise le récit d'un point de vue intradiégétique, puisque la mort future de Superman va conduire le héros à préparer son départ au cours des douze épisodes de la série. Parallèlement, elle transparaît du point de vue du lecteur par l'effet d'attente que crée l'annonce d'un événement. Attente de son déroulement, au terme de la série, où le super-héros devra être confronté, d'une manière ou une autre, à l'événement prophétisé. La stratégie employée ici évoque la manière dont Genette définit notamment la notion de « prolepse répétitive » :

[...] Les prolepses répétitives ne se trouvent guère qu'à l'état de brèves allusions : elles réfèrent d'avance à un événement qui sera en son temps raconté tout au long. Comme les analepses répétitives remplissent à l'égard du destinataire du récit une fonction de rappel, les prolepses répétitives jouent un rôle d'*annonce* [...].²⁵⁹

La prolepse répétitive permet de souligner la façon dont l'événement annoncé va advenir et être appréhendé tant par les personnages que par le lecteur. Véritable fil narratif de cette dernière aventure, la prolepse est également prédominante dans l'écriture de Morrison et sa mise en image par Quitely. La fin annoncée de Superman s'accompagne en effet d'un paradigme de stratégies qui servent à dire à l'avance, à

²⁵⁹ GENETTE (2007 : 66-67)

représenter l'événement futur en dehors de sa chronologie linéaire, créant une tension entre l'annonce d'un fait à venir et sa (double) réalisation.

Dans la série, l'importance narrative d'une prolepse se mesure à la durée plus ou moins longue entre la prophétie de son événement et sa concrétisation, l'intensification de l'attente se forgeant à partir de ce cours. Ainsi de la mort de Superman qui constitue la principale annonce de l'intrigue. Prophétisée dès le premier épisode, elle n'interviendra qu'au terme de cette aventure, faisant alors office de fil narratif, de moteur du récit engagé sur les douze numéros de la série. L'histoire s'ouvre en effet sur la tentative d'un scientifique, Léo Quintum, de s'approcher le plus possible du Soleil pour en ramener une cuillerée. Comme pour mettre en évidence l'intertexte sur lequel elle se fonde²⁶⁰, cette expédition, comme tant d'autres, tourne à la catastrophe. Panne de moteur, chaleur étouffante de l'étoile, objet alien dans le vaisseau, de nombreux topos du genre science-fictionnel sont convoqués pour saper le suspense de cet incipit. Une accumulation de motifs qui annonce le sauvetage tout aussi stéréotypé, à dessein, de Superman. Cet événement déjà lu, déjà vu, camoufle alors la véritable conséquence de cette aventure initiale : Superman s'étant approché trop près du Soleil, il est atteint d'un mal incurable, diagnostiqué par Quintum après son retour sur Terre.

L'annonce de sa mort prochaine se réalise par la voix du scientifique, incarnation d'une Cassandra futuriste. La représentation du docteur situe la scène dans un cadre qui encore une fois joue sur les stéréotypes des films de genre, avec notamment la reprise des codes de la figure archétypale du prophète : à l'image d'un écran de cinéma, la vignette, tout en longueur, consacre un gros plan sur le scientifique. La froideur des couleurs et de l'expression du personnage évoque alors la rigidité de la sentence, l'inflexibilité du destin, et sert le fatalisme des propos : « Your trip to the sun exposed you to critical levels of stellar radiation, more raw energy than your cells are able to process efficiently. Apoptosis has begun. Cell death.²⁶¹ » (Ill.63)

²⁶⁰ Elle fait notamment référence au recueil de Ray Bradbury *Les pommes d'or du Soleil*. Le vaisseau de Quintum est en effet baptisé « Bradbury ».

²⁶¹ « En t'approchant du Soleil, tu as été exposé à des rayonnements stellaires bien trop importants pour tes cellules. L'apoptose a débuté. La mort de tes cellules. »/MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°1, New York, DC Comics, label « All Star », 2006, janvier.

En s'enclenchant, l'apoptose, ou mort cellulaire programmée, signale d'un même geste l'amorce du récit qui a démarré depuis seulement quelques pages : la mort interviendra, suivant la dégénérescence des cellules et suivant aussi, finalement, le déroulement de l'intrigue elle-même. Le propos réflexif est repris à la conclusion du diagnostic du docteur qui vient rappeler la stricte linéarité de cette histoire : « There can be only one outcome, even for you.²⁶² ». Quintum, en annonçant l'événement à venir, fait figure de prophète métafictionnel, signant le départ du récit et prophétisant son déploiement jusqu'à la conclusion finale.

b) La thématization des jeux temporels : l'inéluctabilité du temps

L'anticipation trouve une nouvelle occurrence au troisième épisode en la personne de Samson. Voyageur temporel, le héros mythologique connaît également l'issue de cette aventure et, pour l'avoir vécu, certifie que l'événement a bien eu lieu. En guise de preuve, il a apporté avec lui le futur article sur la mort du héros, segment prospectif qui interviendra à différents moments-clés du récit (Ill.64). L'écriture proleptique s'assortit alors d'une thématization de jeux temporels : avec le motif du voyage dans le temps, c'est le futur lui-même qui intervient dans le présent diégétique, en dehors même de tout effet d'annonce. Là où Quintum ne fait que prophétiser, Samson, lui, assure l'inéluctabilité de l'événement, puisque celui-ci s'est déjà déroulé.

Le sixième épisode de la série consolide ce discours : Superman y devient également voyageur temporel, retournant dans son passé pour faire ses derniers adieux à son père avant que celui-ci ne meure d'une crise cardiaque, chose qu'il n'avait pu faire alors. L'intrigue se centre à la fois sur le Superman jeune qui, trop occupé à combattre un ennemi, n'a pas le temps de parler à Mr Kent, et sur le Superman d'aujourd'hui qui profite de ce voyage pour pallier ce manque. Le décès du père se fait alors le reflet de la propre mort du héros, inéluctable et pourtant moteur de l'intrigue. De même que la disparition de Superman sert de *prétexte* au récit, celle de Mr Kent est génératrice du présent diégétique dans lequel gravitent les personnages, ainsi que le rappelle un des

²⁶² « Je te laisse imaginer la suite. »/MORRISON, Grant, QUILTY, Frank, *All Star Superman* n°1, New York, DC Comics, label « All Star », 2006, janvier.

alliés du justicier : « You know, if he hadn't died, you might have stayed in Smallville... and no one of us would ever have been born.²⁶³ » (Ill.65) Dans cet épisode, les auteurs touchent au motif même du paradoxe temporel : s'il est envisageable de revenir dans le passé, il est impossible de le modifier, au risque de transformer le présent et d'annuler le voyage lui-même. En cela, l'événement prophétisé ne peut qu'être observé, son déroulement s'étant déjà produit. Encore une fois, la mort du père reflète celle de Superman qui au même titre est déjà intervenue, *déjà écrite*, chroniquée dans l'article de journal que Samson a rapporté du futur.

Ce dernier, en plus de marquer l'inéluctabilité de la mort de Superman, est également là pour annoncer les étapes de cette toute dernière aventure : « Just before your death, it's said you completed 12 super-challenges, the stuff of legend.²⁶⁴ » La conclusion annoncée de l'intrigue s'agrémente alors de la prophétie d'un certain nombre d'aventures, l'écriture proleptique trouvant là une nouvelle déclinaison. L'annonce de ces douze exploits, en faisant directement référence aux travaux d'Hercule, pourvoit l'intrigue d'une dimension mythologique forte (Ill.66). La série s'installe alors dans un registre intertextuel fondé sur des récits antiques et légendaires, comme par exemple avec l'intervention de Samson et d'Atlas. De séquence en séquence, Superman semble emprunter les traits d'un certain nombre de héros et de divinités. Ainsi d'une scène où, représenté en train de forger un éclat de Soleil, il évoque la gestuelle de Vulcain : le marteau qu'il tient dans la main et la matière incandescente qu'il travaille sont en effet autant d'éléments symboliques du dieu forgeron. La dernière vignette de la bande a tôt fait de signer l'allusion, par l'importance du gros plan sur l'arme en train de frapper le roc.

De même, la maladie de Superman n'est pas sans rappeler la condamnation de Prométhée qui, après avoir tenté de voler le feu sacré, fut puni par Zeus, à l'instar du super-héros, condamné après son retour du Soleil. Ces références permettent de situer le récit dans un registre légendaire, les douze exploits de Superman devenant tels de manière rétrospective, en regard de la valeur que le futur leur aura attribuée.

²⁶³ « Tu sais, s'il n'était pas mort, tu serais peut-être resté à Smallville... Et aucun de nous ne serait né. » MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°6, New York, DC Comics, label « All Star », 2007, mars.

²⁶⁴ « Juste avant ta mort, il est écrit que tu as réalisé 12 exploits légendaires. »/MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°3, New York, DC Comics, label « All Star », 2006, mai.

Morrison explique l'introduction de ce motif en ce sens : « I'm trying to suggest that only in the future will these particular 12 feats, out of all the others ever, be mythologized as 12 Labors.²⁶⁵ »

Cette perception rétrospective installe les futures aventures de Superman dans un registre qui appartient au domaine de la légende : celle-ci est sue, rapportée par des traces textuelles et iconographiques du passé. Dès lors, les douze exploits ont non seulement valeur d'annonce sur ce qui va se dérouler dans les épisodes à venir, mais apportent un cadre précis à l'intrigue : au même titre qu'elle se fonde sur un déjà-lu intertextuel, celle-ci fait également partie, par sa dimension mythique, du déjà-vécu et donc du déjà-écrit. Les prouesses de Superman forgent le récit dans un matériau légendaire qui touche à la métafiction même du super-héros : l'intrigue, signalée comme déjà écrite, déplace le sens de son propos non pas sur ce qui va se produire mais vers la façon dont ces événements vont être identifiés, rapportés et perçus.

En ce sens, cette dernière aventure semble avoir déjà été racontée et renvoie à l'attitude de Lois Lane qui écrit « toujours les titres sur Superman à l'avance²⁶⁶ », comme si l'issue de ses prouesses était déjà connue de tous (Ill.67). Qu'elle soit appréhendée comme la chronique d'une mort annoncée ou la matière d'une aventure rétrospectivement légendaire, l'histoire ne laisse aucun doute ni sur son final ni sur son déroulement. Sa progression se mesure alors au décompte des douze exploits de Superman qui le mèneront, comme l'annonce Samson, comme le prévoit Quintum, à sa disparition.

²⁶⁵ SMITH, Zack, « All Star Memories : Grant Morrison on *All Star Superman* » n°2, Newsrama, 2008, octobre : <http://www.newsarama.com/comics/100822-Morrison> (Traduction : « J'essaie de dire que c'est seulement dans le futur que ces douze exploits en particulier seront reconnus, parmi tous les autres, comme mythologiques, c'est-à-dire comme les douze Travaux. »)

²⁶⁶ « I always write the Superman headlines before they happen [...] »/MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°1, New York, DC Comics, label « All Star », 2006, janvier.

c) *Les amorces : allusions rétrospectives*

Si certains de ces douze exploits sont clairement nommés (selon Samson, Superman a « créé la vie, fui l'Underverse, renversé le tyran solaire...²⁶⁷ »), la plupart ne sont pas identifiés. Ce silence pose alors la question de savoir si ils se sont déjà produits dans les épisodes précédents (cette prophétie n'ayant lieu qu'au troisième chapitre de la série), mais également de pouvoir les reconnaître au moment où ils auront lieu. À l'effet d'attente se superpose alors l'obligation d'une certaine vigilance de la part du lecteur. Cette stratégie, bien que participant à l'anticipation du récit, se distingue de la prolepse en cela qu'elle n'est actualisée que rétrospectivement. Genette parle alors davantage d'amorces :

A la différence de l'annonce, l'amorce n'est [...] en principe, à sa place dans le texte, qu'un « germe insignifiant », et même imperceptible, dont la valeur de germe ne sera reconnue que plus tard, et de façon rétrospective. Encore faut-il tenir compte de l'éventuelle (ou plutôt variable) *compétence* narrative du lecteur [...]²⁶⁸

L'amorce opère donc dans le domaine de l'allusif et de la rétrospection. Elle se manifeste également à certains instants plus ponctuels du récit : d'un épisode à l'autre, c'est la rencontre avec un ennemi ou la menace pesante de l'Underverse qui est mentionnée comme événement à venir. Dans ces cas, la durée d'attente entre l'annonce d'un fait et sa concrétisation est beaucoup plus courte. Ainsi, l'interview de Lex Luthor par Clark Kent fait l'objet du cinquième épisode de la série et est évoquée au quatrième chapitre comme un détail, au moment même où le héros s'échappe de son bureau pour contrecarrer une menace : « l'Il... huh... l'Il have the Luthor interview

²⁶⁷ « You created life, you escaped from the underverse, you overthrew the tyrant sun... » /MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°3, New York, DC Comics, label « All Star », 2006, mai.

²⁶⁸ GENETTE (2007:70)

on your desk by Friday !²⁶⁹ » L'annonce est glissée au final d'une scène qui introduit au danger prédominant de l'épisode : celui-ci prime alors sur l'interview qui a de fait valeur de détail et sape volontairement son effet d'attente, le lecteur ne sachant pas qu'elle fera l'objet du chapitre suivant.

Il en est de même lorsqu'une scientifique fait visiter son laboratoire à Jimmy Olsen et explique ce qu'est l'Underverse : « A newly discovered basement level hidden beneath the known structure of the universe.²⁷⁰ » Ici encore, l'allusion à un événement futur (les septième et huitième épisodes seront consacrés à cet univers) est camouflée au milieu d'une énumération d'expériences menées par les scientifiques, et n'a alors qu'une valeur de détail. Au second épisode, également, un personnage fondamental de l'intrigue fera une apparition fugitive : une version futuriste de Superman, le visage bandé comme celui d'une momie, interviendra par le biais d'un hologramme. Ses propos mystérieux tendront à dire sa fugacité dans l'intrigue, le temps d'un dialogue grotesque entre lui et Lois Lane à propos d'une mystérieuse énigme : « ... Future... Must know... veeee... Great conundrum... [...] Who... gzzvvt... Who... vzzt... was J Lo ?²⁷¹ » Référence au sixième épisode de la série, cette apparition est tellement déplacée par rapport au sujet premier de ce chapitre que sa valeur d'annonce ne pourra tout de suite se concrétiser (Ill.68).

Enfin, la représentation proleptique, ou du moins prospective, occasionne en certains instants du récit un jeu ayant pour objet le support même de la bande dessinée. Ainsi de Lex Luthor qui, interviewé par Clark Kent, guide le journaliste dans les couloirs de sa prison. À l'occasion de deux vignettes se réalise de manière instantanée une nouvelle prolepse. Dans la première, Luthor s'apprête à ouvrir une trappe mystérieuse et, s'adressant à Kent, fantasme sur l'article dont il va faire l'objet, mimant même textuellement, par l'emploi de guillemets et de l'italique, l'effet d'une citation : « « ... *And the inimitable Lex Luthor opened up the floor an shook hands with a baboon in a*

²⁶⁹ « Je... euh... Je te rendrai mon interview de Luthor vendredi ! »/MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°4, New York, DC Comics, label « All Star », 2006, juillet.

²⁷⁰ « Un niveau souterrain, à peine découvert, caché sous la structure connue de l'univers. »/MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°4, New York, DC Comics, label « All Star », 2006, juillet.

²⁷¹ « Futur... Dois savoir... Veee... Grande énigme... [...] Qui... Gzzvvt... qui... Vzzt... était J Lo ? »/MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°2, New York, DC Comics, label « All Star », 2006, février.

Superman suit... »²⁷² » Or dans la seconde vignette est effectivement mis en image ce que vient de décrire le personnage. L'écriture proleptique trouve ici un mode de fonctionnement propre à la bande dessinée : l'événement, décrit textuellement en amont, trouve sa réalisation dans la dimension graphique du support (Ill.69). Le jeu ne s'étend que sur deux vignettes, pourtant il est le reflet du principe proleptique de la série lorsqu'il est engagé dans le dispositif de la bande dessinée : la prophétie peut se faire par voie orale ou textuelle (jusque dans l'article de journal qui n'est proleptique que par son titre « Superman Dead » (« Mort de Superman »)) tandis que la concrétisation se réalise graphiquement dans la diégèse.

Par le déplacement d'un segment narratif qu'elle engage, l'écriture proleptique renvoie à son propre paradoxe : énoncer le déroulement linéaire des événements d'une histoire tout en bouleversant la logique chronologique de la façon dont ils sont rapportés. C'est pourquoi le paradigme de stratégies dont on vient d'aborder la représentation, par voie d'annonces, de paradoxes temporels ou d'amorces, touche un questionnement filé le long de l'œuvre sur la mise en récit d'un événement.

2) Le paradoxe de la prolepse

a) Dualité de la prolepse : déplacement et réalisation

L'usage de la prolepse implique deux points de repère dans le récit, l'annonce de l'événement à venir et sa réalisation, engageant alors un « double emploi entre le récit premier et celui qu'assume le segment proleptique.²⁷³ ». Ainsi de Samson qui, énumérant certains des douze futurs exploits de Superman, annonce le déroulement d'épisodes précis de la série, comme les septième et huitième qui seront consacrés à une aventure du héros dans l'Underverse, ou le dixième, où on le verra effectivement créer la vie. Figure duelle, la prolepse produit en ce sens à la fois un effet d'annonce et

²⁷² « « ...Puis, l'inimitable Lex Luthor ouvrit une trappe au sol et serra la main d'un babouin déguisé en Superman... » »/MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°5, New York, DC Comics, label « All Star », 2006, septembre.

²⁷³ GENETTE (2007 : 64)

de répétition. En cela, la figure est symbolique de la destinée (ou de la fatalité) et du déjà-écrit, servant à dire finalement la linéarité des événements et de l'histoire.

Pourtant, intervenant dans un temps présent qui n'est pas (encore) le sien, elle dérange la logique temporelle du récit, produisant tout en sapant en même temps l'effet d'attente, la fin de l'histoire étant sue dès le début. Elle est le jeu d'un récit morcelé, éclaté parfois sous la forme d'un puzzle, tout en faisant l'aveu d'un enchaînement linéaire des événements, comme un témoin l'article de journal que rapporte Samson. Apparaissant à divers moments-clés du récit, celui-ci est représenté à la fin du troisième épisode de manière significative (Ill.70). Situé entre les vignettes, comme une enluminure de la planche, l'article y a presque valeur de métalepse. Il est alors mentionné hors du récit intradiégétique et vient en contaminer la forme, programmant la mort de Superman et la fin de l'œuvre, comme une sorte de fatalité dédiée non seulement au personnage mais également à la narration elle-même. La représentation de l'article dans un espace intermédiaire entre la fiction et le bandeau-titre pose alors le problème de son statut. Esquissé en-dessous du titre « Sweet dreams, Superwoman... » (« Fais de beaux rêves, Superwoman... »), il semble être une invite à suivre le fil d'une histoire dont il certifie la conclusion programmée. À l'image des points de suspension qui ponctuent le titre, les feuillets du journal s'envolent jusqu'en dehors de la page, suivant un flux qui semble figurer la ligne conductrice de la narration et annoncer la suite du récit.

Cette représentation est certes un moteur traditionnel de suspense invitant à la lecture des épisodes à venir, mais, située dans une zone métaleptique de la page, elle est en soi problématisante. Dessinant un fil, une ligne que le lecteur doit emprunter, elle semble le conforter dans l'assurance d'un récit linéaire qu'il ne reste plus qu'à suivre. La notion même de confort est suggérée par le registre du rêve que révèle le titre : par voie de métaphore, le journal qui s'envole s'apparente à une adresse semblable au lecteur, le gage d'un réconfort. Pourtant, par sa présence même, cette occurrence, en tant que proleptique, rompt avec cette linéarité qu'elle semble promettre, puisque, intervenant de manière anticipée, elle dérange l'ordre temporel des événements narrés. Sa position métaleptique souligne également le processus : sa

représentation n'est pas à sa place, elle est transgressive, et pointe la nature paradoxale de la série, à la fois linéaire et éclatée.

b) Les bouleversements temporels du récit

Le morcellement du récit est aussi apparent au niveau de l'incipit (Ill.71). La première planche, consacrée à un résumé des origines de Superman, se divise en quatre vignettes qui présentent chacune un moment-clé de la genèse du héros, souligné à chaque fois par une phrase nominale, telle « doomed planet²⁷⁴ » ou « kindly couple²⁷⁵ ». Le caractère elliptique de la planche semble signaler par ce résumé la dimension iconique de cette histoire connue de tous : les événements situés entre ces quatre moments sont déjà célèbres et n'ont aucune nécessité à être rappelés tant ils appartiennent au déjà-lu et donc au déjà-su. La désignation de ce statut si *évidemment* iconique est telle que le bébé envoyé sur Terre n'est pas représenté, de même qu'il n'est pas fait mention de son rapport de filiation avec les « scientifiques désespérés » mis en image dans la seconde vignette. Morrison et Quitely, par ce résumé elliptique, opèrent une synthèse qui peut s'apparenter à ce que Genette appelle la « concision » :

La *concision* [...] se donne pour règle d'abrèger un texte sans en supprimer aucune partie thématiquement significative, mais en le récrivant dans un style concis, et donc en produisant à nouveaux frais un nouveau texte, qui peut à la limite ne plus conserver un seul mot du texte original.²⁷⁶

Le processus permet de justifier ici la présentation fragmentaire des origines du héros, tant celles-ci sont ancrées dans le savoir du lecteur. Cette planche fait certes office d'incipit, mais, davantage encore, elle semble faire le lien entre l'intrigue et la politique

²⁷⁴ « Une planète condamnée »/MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°1, New York, DC Comics, label « All Star », 2006, janvier.

²⁷⁵ « Un couple bienveillant »/MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°1, New York, DC Comics, label « All Star », 2006, janvier.

²⁷⁶ GENETTE (1982 : 332)

du label « All Star » de rendre compte du statut iconique du héros. Elle s'installe dans un niveau de lecture intermédiaire, annonçant la matière narrative que les auteurs vont emprunter plutôt que l'intrigue en elle-même. Dès la scène suivante, le super-héros est représenté à son âge adulte : l'ellipse que dessine la tourne de page témoigne alors du statut particulier de cette première planche. Au lieu d'annoncer l'intrigue, celle-ci présente la matière intertextuelle et hypertextuelle sur laquelle elle va se fonder. En cela, elle inaugure le morcellement de la narration où se superposent plusieurs niveaux de lecture et plusieurs temporalités.

Le dixième épisode de la série participe également de cette écriture éclatée. Dans cette aventure, Superman imagine ce que serait le monde s'il n'avait jamais existé et crée pour ce faire un univers en abyme baptisé « Terre Q ». Le chapitre est alors construit sur deux temporalités : celle de la diégèse et celle de cette planète inventée qui fait office d'intrigue enchâssée. Alors que le récit-cadre est rythmé par le décompte des heures de la journée de Superman, l'histoire en abyme suit l'évolution chronologique de la planète, de la préhistoire à l'ère moderne. La superposition de ces deux lignes temporelles contribue alors au morcellement de la narration, rendu graphiquement par la séquentialité de la bande dessinée, à l'image de cette planche de cinq vignettes où ces différentes chronologies sont représentées simultanément (Ill.72). Le quasi-mutisme de la page met en évidence le minutage précis de ces multiples instants, indiqués à chaque fois en haut à gauche de la vignette : alors qu'en deux heures, Superman répare un pont, examine sa maladie, puis va rendre visite à Luthor, on voit la planète qu'il a créée faire un saut de plusieurs milliers d'années, passant, en une même seconde, de la préhistoire à l'époque aztèque. Le dispositif de la bande dessinée permet alors de représenter graphiquement cet éclatement narratif puisqu'il offre la possibilité de mettre en image la simultanéité de ces deux temps différents au sein d'un même espace paginal. Ce bouleversement est d'autant plus significatif que le décompte des minutes de la Terre Q, mesuré en fonction de la ligne temporelle du récit-cadre, ne suit pas l'ordre chronologique de la journée de Superman. En effet, dans cette planche, les moments représentant le héros se situent dans l'après-midi, tandis que les séquences consacrées à la planète mise en abyme se

déroulent à la toute fin de cette même journée, précisément à 23h59, comme une nouvelle occurrence de l'écriture proleptique de la bande dessinée.

La narration d'*All Star Superman* bouleverse de ce fait la logique temporelle du récit, permettant de superposer dans un même espace, dans un même épisode, différentes chronologies ou différents instants, et rendant par là co-présents passé et futur éloignés. Dès lors, l'écriture proleptique met à jour une distinction entre les notions d'intrigue et de récit : si les effets d'annonce indiquent la linéarité des faits, en tant qu'ils se sont déjà déroulés, ils renvoient également au désordre chronologique dans lequel ils sont rapportés. En cela, cette structure implique la prise de conscience du récit en tant que construction, distinct du simple déroulement des événements, dans un système proche des catégories développées par Genette : « Je propose [...] de nommer *histoire* le signifié ou contenu narratif [...], *récit* proprement dit le signifiant, énoncé, discours ou texte narratif lui-même²⁷⁷ ». C'est donc à ce niveau que se situe le paradoxe de la prolepse : elle façonne le puzzle de la narration tout en effectuant à la fois sa complétude, en advenant et en prouvant le déroulement inaliénable des événements. En cela, elle implique l'écriture d'un va-et-vient temporel qui trouve sa résolution lorsque la prophétie qu'elle annonce se réalise.

c) *Les sollicitations du lecteur*

Suivant le rythme morcelé de cette mise en récit, c'est le lecteur lui-même qui est convoqué pour un va-et-vient entre les différents épisodes. En témoignent les amorces qu'on a abordées plus haut et qui, ayant d'abord valeur de détail dans la narration, se réalisent en tant qu'indices de lecture une fois représenté l'événement qu'elles annonçaient de manière sous-jacente. Ainsi, l'interview de Luthor, évoquée comme une anecdote, un simple travail à remettre, est représentée en train d'être réalisée, au sein même de la prison dans lequel le criminel est enfermé. De même, l'Underverse, décrit textuellement par une scientifique lors d'une visite guidée, parmi tant d'autres curiosités, sera mis en image dans un autre épisode. Ces deux références apparaissent

²⁷⁷ GENETTE (2007 : 15)

dès lors comme des indices de lecture : non remarquables à la première lecture, elles induisent un regard rétrospectif sur la série et une reconstruction du sens.

Ce processus implique un exercice de vigilance qui participe à l'évolution du récit, la résolution de son sens ne pouvant se faire que par un travail de reconnaissance de la part du lecteur, à l'instar des douze exploits qui, indéfinis, sont soumis à une opération d'identification. L'apparition du Superman masqué par des bandes de gaze est un exemple particulièrement significatif de ce phénomène. Représenté, comme on l'a vu, au second épisode à l'occasion d'une discussion humoristique entre lui et Lois Lane, il interviendra de manière plus importante au sixième chapitre de la série, le détail de sa présence initiale devenant alors un indice annonciateur d'une aventure à venir de Superman.

Le sixième épisode est consacré, comme il l'a déjà été évoqué, au retour du héros dans son passé, au moment où son père adoptif va mourir. Or, le lecteur découvre à la fin que pour ne pas être reconnu par son double adolescent, Superman se camoufle derrière les mêmes bandes de gaze que sa version futuriste et se fait passer pour un employé de la ferme de Kent. Le récit est tout d'abord narré selon le point de vue du jeune Clark Kent, créant un bouleversement dans la logique temporelle maintenue depuis le début de la série : l'épisode apparaît alors comme un *flashback*, une intrigue autonome dont le mystère est symbolisé par cet homme masqué qui semble venir de nulle part. Pourtant, à la fin du numéro, le récit opère un déplacement de point de vue, au moment où le personnage enlève ses bandes et révèle les traits du héros de la série : dès lors, il ne s'agit plus seulement d'une analepse, mais bien d'une nouvelle aventure de Superman qui est retournée dans son passé pour faire ses adieux à son père. Le masque de gaze du protagoniste thématise alors le code herméneutique du récit²⁷⁸, cachant l'identité du véritable personnage principal de l'épisode alors que ce rôle semblait être tenu par le jeune Clark Kent. En cela, le motif du masque véhicule l'énigme de l'épisode puisqu'il dévoile, à l'issue du récit, le secret de cette aventure (III.73).

²⁷⁸ Dans une mouvance similaire au masque de Rorschach dans *Watchmen* ou à la couleur blanche de Snow dans *Planetary*.

Cette aventure repose alors sur une même logique que la prolepse. Elle est le jeu d'un décalage entre la linéarité des événements et la manière éclatée de les raconter, permettant de distinguer l'histoire et son récit. Encore une fois, c'est le personnage masqué qui, au moment de se dévoiler, révèle également le propos sous-jacent de la série : « I knew I had to conceal my identity from my younger self because that's how I remember it happening [...].²⁷⁹ » Le souvenir, en tant qu'il est déjà vécu, ne peut être changé et de fait, la mort annoncée de Superman, en tant qu'elle s'est déjà déroulée, en tant qu'elle fait partie du déjà-écrit ne peut non plus être modifiée.

La logique temporelle de la narration étant renversée, c'est le rythme du récit qui est valorisé. L'aventure proleptique met en effet l'accent sur le récit en tant que construction devant mener à une fin déjà conçue et déjà sue tous. Dès lors, le déjà-écrit souligne la fabrique même de l'histoire et permet d'envisager le fait de raconter comme un acte. C'est donc tout un engrenage métatextuel qui est induit par cette structure et qui donne lieu à une réflexion sur le déploiement d'un récit et sur la narration en tant que pratique.

3) Prolepse et autoréférence

a) *La mise en avant du rythme de la narration*

L'écriture proleptique, en signalant la fabrique du récit, fait du rythme de la narration un des enjeux prédominants de son propos. En effet, l'achèvement annoncé de l'intrigue s'accompagne d'une valorisation de sa progression vers un mouvement conclusif, ainsi que le soutient Morrison lui-même : « Superman's death and rebirth fit the sun god myth we were establishing and [...] it added a very terminal ticking clock to the story.²⁸⁰ » Dès lors, le décompte du temps égrené au fur et à mesure des épisodes

²⁷⁹ « Je devais cacher mon identité à mon jeune alter ego car c'est comme ça dans mon souvenir [...]. »/MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°6, New York, DC Comics, label « All Star », 2007, mars.

²⁸⁰ SMITH, Zack, « All Star Memories : Grant Morrison on *All Star Superman* » n°7, Newsrama, 2008, octobre : <http://www.newsarama.com/comics/100829-Morrison> (Traduction : « La mort et la résurrection de Superman

peut évoquer la structure de *Watchmen* de Moore et Gibbons : chaque numéro y présente le motif d'une horloge dont les aiguilles, au fil de l'œuvre, s'approchent de plus en plus de minuit. Dans le cas d'*All Star Superman*, la mesure du récit n'est pas aussi clairement énoncée, cependant, elle trouve quelques échos à *Watchmen* dans le propos réflexif de certains personnages.

Comme on l'a vu, dès le premier épisode, le docteur Quintum déclare l'amorce de « l'apoptose », point de départ également de l'intrigue. À partir de ces propos émerge un vocabulaire filé le long de l'œuvre qui vise à en désigner le rythme et les points de repère. À partir du dixième épisode, par exemple, Superman évoquera à plusieurs reprises la fin aussi bien de sa vie que de l'œuvre : « There's so little time left now. The end is getting closer [...] »²⁸¹ De même, au onzième chapitre, le héros déclarera le terme même du récit : « My final adventure is about to begin. This is Superman signing out »²⁸², signalant là son ultime confrontation avec Luthor, dont le récit, en guise de conclusion, s'étale sur les deux derniers épisodes. Ces phrases, issues de scènes différentes, sont autant de propos réflexifs qui marquent la progression de la narration et insistent sur son rythme.

Cette mesure cadencée est également soulignée par l'unité temporelle très précise du récit qui se décline au sein d'une métaphore filée le long de l'œuvre. Dans un premier temps, la série semble étendre sa diégèse sur une année. Très peu d'indices à ce sujet sont mentionnés dans l'intrigue même, mais Morrison, lors d'une interview, introduit cette chronologie implicite : « You may notice also that the Labors take place over a year. »²⁸³ Il cite à titre d'exemple l'aventure de Superman, aux septième et huitième épisodes, dans l'Underverse qui se déroule en hiver : « The solar hero's descent into

évoquaient le mythe du dieu solaire que nous établissions alors et [...] cela ajoutait à l'histoire un véritable compte à rebours. »)

²⁸¹ « Il reste si peu de temps maintenant. La fin se rapproche [...] »/MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°10, New York, DC Comics, label « All Star », 2008, mai.

²⁸² « Ma dernière aventure va commencer. Voici le chant du cygne de Superman. »/ MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°11, New York, DC Comics, label « All Star », 2008, juillet.

²⁸³ SMITH, Zack, « All Star Memories : Grant Morrison on *All Star Superman* » n°2, Newsrama, 2008, octobre : <http://www.newsarama.com/comics/100822-Morrison> (Traduction : « Vous pouvez aussi remarquer que les Travaux ont lieu sur une année. »)

the darkness and cold of the Underverse [occurs] at midwinter/Christmas time [...]»²⁸⁴. » Dans la diégèse, l'amorce de cette aventure est précisément située dans le temps par Jimmy Olsen : « It's 9 : 30 pm ! In Decmber... ! »²⁸⁵ Cette indication, mentionnée au milieu de la série, apparaît alors comme un nouveau signalement de la progression du récit, désignant là la fin de la première partie de l'histoire, et donc de l'année, pour une relance de l'intrigue vers sa seconde moitié, pour une nouvelle année. Cet indice temporel a également pour intérêt de mettre en avant la métaphore filée qui parcourt l'ensemble de l'œuvre : en effet, si dans le propos de Jimmy Olsen, le mois est clairement mentionné, l'heure de la journée est également de mise, permettant de dégager une nouvelle unité temporelle, superposée à la chronologie annuelle de l'intrigue. Le début de soirée est de fait signalé à mi-parcours de la série, soulignant là le tour de la Terre sur elle-même comme autre mesure rythmique de l'intrigue, ainsi que le propose également Morrison : « It also can be seen as the sun's journey over the course of a day. »²⁸⁶

Décliné en une année ou en une journée, le rythme de la série se mesure en fonction des différents degrés de lumière qui, également, marquent la progression du récit. Le périple de l'Underverse se fait dans la nuit, tandis qu'au neuvième chapitre, le retour de Superman sur Terre se réalise dans une aube représentée par un ciel nuageux gris clair. Enfin, le dernier épisode de la série semble annoncer un plein Soleil, également présent à l'incipit. Le rythme de l'intrigue est donc graphiquement marqué par ces différentes teintes qui évoluent en fonction du déroulement du récit et peuvent également servir de points de repère signalant sa progression (Ill.74).

Cette unité temporelle développée à partir du motif de la journée sera mise en abyme dans le dixième épisode de la série. Consacré à vingt-quatre heures de la vie du héros, ce chapitre est scandé, comme on l'a vu, par le décompte des heures, dans un cadre textuel réservé à cet effet et qui inaugure chaque nouvelle scène. Cet épisode

²⁸⁴ Ibid (Traduction : « La descente du héros solaire dans la pénombre et de le froid de l'Underverse [a lieu] en plein hiver, au moment de Noël. »)

²⁸⁵ « Il est 21h30 ! En Décembre... ! »/MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°7, New York, DC Comics, label « All Star », 2007, juin.

²⁸⁶ SMITH, Zack, « All Star Memories : Grant Morrison on *All Star Superman* » n°2, Newsrama, 2008, octobre : <http://www.newsarama.com/comics/100822-Morrison> (Traduction : « On peut aussi y voir le cycle du soleil sur une journée. »)

précisément semble contenir en son sein la métatextualité de l'œuvre, non seulement en reproduisant son rythme, mais également, en mettant en abyme un monde sans Superman, « la Terre Q », renversant dans un geste métaleptique les frontières entre réel et fiction : la réalité empirique est alors tenue comme fictionnelle, invention expérimentale du héros.

Cette représentation enchâssée permet aux auteurs d'élaborer une réflexion sur la genèse de Superman, les habitants de la Terre Q étant mis en image à diverses périodes de leur évolution. Les civilisations y découvrent l'art, les règles de l'imitation et de la transcendance, dessinant alors une chronologie qui se conclut au vingtième siècle avec la reproduction d'un croquis de Superman par Joe Shuster, co-créateur du personnage. En reflétant la globalité de l'œuvre, cet épisode permet d'en souligner l'artifice : par ses différents dispositifs rythmiques, par sa composition sous forme de puzzle (avec la superposition des deux chronologies qu'on a abordée plus haut) et par la fictionnalité de son héros, représenté dans une mouvance métaleptique sous la forme du croquis (Ill.75).

b) *Circularité et répétitions : réinventer et redire*

Le rythme narratif, ainsi souligné, insiste sur l'artifice du récit et met en avant son sens temporel, la métaphore de la journée annonçant la figure du recommencement et de la renaissance. L'image renvoie à la forme cyclique de la série, notamment à travers un parallèle entre ses incipit et excipit. En effet, Morrison insiste sur la manière dont la première planche de l'œuvre est intrinsèquement liée à la dernière scène, dans laquelle Quintum déclare connaître la recette pour recréer un nouveau Superman : « Quintum has figured out the formula for Superman and improved upon it. And then you can go back to the start of *All Star Superman* issue 1 and read the "formula".²⁸⁷ »

²⁸⁷ SMITH, Zack, « All Star Memories : Grant Morrison on *All Star Superman* » n°3, Newsrama, 2008, octobre : <http://www.newsarama.com/comics/100829-Morrison> (Traduction : « Quintum a trouvé la formule de Superman et l'a amélioré. Et alors, vous pouvez retourner au début de *All Star Superman* n°1 et lire la « formule ». »)

Dès lors, les phrases nominales de l'incipit qu'on a évoquées plus haut semblent s'assimiler à des principes physiques érigés pour connaître le secret de Superman et permettre sa résurrection. Le statut de cette planche inaugurale se complexifie alors : perçue d'abord comme une analepse, figure, comme on l'a vu, du déjà-lu, elle devient prolepse, suite directe des dernières phrases de la série. Le rythme du récit trouve ici sa consécration, déclinant la métaphore de la journée renaissante sous la forme d'un effet de boucle qui invite au retour au premier épisode. L'inversion finale du logo « S » de Superman sous la forme du chiffre 2 préfigure dans ce même sens le recommencement, la seconde lecture (Ill.76). Dans un geste de renversement cyclique, l'emblème apparaît alors comme la désignation d'un nouveau point de repère du récit, signalant à la fois sa fin, sa suite et sa relecture. Ce principe est aussi suggéré dans le sixième chapitre qui illustre l'écriture de la série comme un retour sur soi, sur le passé, dans un éternel recommencement des souvenirs du héros.

Image circulaire de la redite, la prolepse induit, comme on l'a vu, la figure de la répétition : répétition d'un événement, entre son annonce et sa concrétisation, répétition d'une scène, entre sa description textuelle et sa réalisation graphique... Dès lors, elle souligne l'importance de la figure du même au sein de l'œuvre. Celle-ci semble en effet mise en abyme à travers l'article de journal qui, comme elle, annonce et fait la chronique de la mort de Superman. Le contenu de l'article n'est d'ailleurs pas visible, laissant un blanc dont le titre seul laisse croire qu'il est comblé par le récit même que le lecteur est en train de parcourir. En cela, le journal fait office de répétition, narrant les événements du récit-cadre, comme en témoigne l'article que Lois Lane écrit « à l'avance » au premier épisode et qui redit la scène de sauvetage à laquelle on vient d'assister. Cette structure répétitive est aussi signalée à l'occasion d'un jeu humoristique qui transparaît dans la dernière scène de la série, à travers les propos de Lois Lane : « Superman's not dead. We published that headline as a warning to carried back through time.²⁸⁸ »

²⁸⁸ « Superman n'est pas mort. Nous l'avons publié comme un avertissement pour éviter une redite. »/MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°12, New York, DC Comics, label « All Star », 2008, octobre.

c) *Les figures de l'auteur et l'écriture comme pratique*

L'article prophétique sur la mort de Superman, en tant que figure symbolique du même, est répété à plusieurs reprises dans la série, dans une progression qui souligne son caractère réflexif. Dans un premier temps, il est présenté comme un motif diégétique, preuve apportée par Samson de l'inéluctabilité de l'avenir. Il est ensuite croqué au sein d'un espace métalectique, révélant le paradoxe de l'écriture proleptique. C'est à la fin du onzième épisode que le sens de sa présence est concrétisé, alors que le lecteur découvre que Clark Kent en est l'auteur (Ill.77). De fait, Clark Kent, identité civile de Superman, se révèle le chroniqueur de l'article qui répète et reflète l'œuvre elle-même. Il se fait alors figure gémellaire de l'écrivain, ainsi qu'en témoigne la scène où, au bord de la mort, il apporte l'article à son équipe : « Saw it all.. Wrote the whole thing...²⁸⁹ » A l'instar d'une Sophie Bangs qui fait vivre son alter-ego Promethea dans la série éponyme en écrivant des poèmes sur elle, Superman s'assimile à la personnification solaire de l'imagination émergeant de l'esprit de son double civil (Ill.78). Le Soleil apparaît dans le récit comme le reflet même du héros, celui-ci arrivant et disparaissant avec lui : ainsi de la double page où on le découvre pour la première fois ou de l'aventure se déroulant dans l'Underverse et où, alors qu'il a quitté la Terre, la nuit s'abat sur elle. Le rythme de la série, mesuré en fonction des lumières du jour, semble alors conduit par Superman lui-même qui, dès lors, fait presque office de moteur du récit lui-même.

À cela s'ajoutent d'autres doubles de l'auteur. Zibarro, seule copie imparfaite de l'Underverse et donc seul être pensant de son peuple, écrira par exemple un poème sur Superman lorsque celui-ci viendra dans son monde. Le super-héros lui-même s'assimile à un créateur, celui de la Terre Q. Léo Quintum, enfin, apparaît également comme un double de l'auteur, créant autant d'individus palliant la future absence de Superman. Par là, il tente de le reproduire, de saisir son essence, sa formule génétique, ce à quoi il parviendra à la fin de la série sous la forme de principes physiques énoncés dès la première planche de l'œuvre, comme indice initial de l'aventure proleptique à venir. Quintum est de plus celui par qui la mort de Superman arrive : non seulement,

²⁸⁹ « J'ai tout vu... Je raconte toute l'histoire... »/MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°11, New York, DC Comics, label « All Star », 2008, juillet.

en annonçant l'apoptose, il marque le début du récit, mais de surcroît, c'est lui-même qui provoque cette déchéance puisque c'est lui qui, près du Soleil, sera sauvé par le héros dont le mal se déclenche à cause des radiations de l'étoile. Le docteur déclenche donc le récit et, en trouvant à la fin la formule pour (re)créer Superman, annonce sa structure circulaire et la répétition perpétuelle dont il est l'objet. Morrison définit ainsi le personnage comme un reflet de l'équipe créative de la série²⁹⁰.

Et de fait, à mesure que Quintum tente de trouver la bonne formule pour inventer un substitut de Superman, les auteurs en abyme de la série semblent tous être à la recherche d'un langage idéal, présentant alors l'écriture dans sa pratique (Ill.79). Ainsi par exemple de la représentation de l'ordinateur de Lois Lane qui souligne la visualité de la lettre d'imprimerie. De même, lorsque Jimmy Olsen visite le laboratoire de Quintum, un des scientifiques lui confiera son idée de trouver le langage parfait : « I've dedicated my existence to explaining the unified field in the form of a perfect haiku.²⁹¹ » Enfin, Zibarro, seul écrivain de la civilisation primitive de l'Underverse, interpellera Superman pour relire son texte : « I just wondered if maybe there was still time for you to take a look... A look at my work... It's not much... Just thoughts, really.²⁹² »

Ces différents extraits apparaissent comme la quête d'un langage, d'une écriture, et donc comme une réflexion sur le *comment* créer et le *comment* raconter, à l'instar de la structure proleptique de l'œuvre. Les auteurs, en annonçant d'emblée le final de l'intrigue, invitent ainsi, comme on l'a vu, à une réflexion sur la fabrique même du récit qui va rapporter ces événements déjà connus de tous. Le récit se définit alors comme acte et « désigne encore un événement : non plus toutefois celui que l'on raconte, mais celui qui consiste en ce que quelqu'un raconte quelque chose : l'acte de narrer

²⁹⁰ « Quintum could be seen to represent the creative team [...] » (SMITH, Zack, « All Star Memories : Grant Morrison on *All Star Superman* » n°3, Newsrama, 2008, octobre : <http://www.newsarama.com/comics/100829-Morrison>)

²⁹¹ « J'ai consacré toute ma vie à expliquer la théorie unitaire sous la forme du parfait haïku. »/MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°4, New York, DC Comics, label « All Star », 2006, juillet.

²⁹² « Je me demandais juste si tu avais encore le temps de jeter un œil... un œil à mon travail... Ce n'est pas grand-chose... Juste des pensées. »/MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°8, New York, DC Comics, label « All Star », 2007, août.

pris en lui-même.²⁹³ » Dès lors, chaque épisode semble être une déclinaison de cette interrogation qui va jusqu'à primer sur leur contenu, déjà annoncé, déjà écrit. Ainsi du second chapitre, dont la narration est tenue de manière rétrospective par Lois Lane qui revient sur une visite de la forteresse de Superman, ou encore du sixième numéro, qui reflète la forme de puzzle du récit en faisant se rejoindre analepse et prolepse. De même pour le dixième épisode où sont superposées deux chronologies différentes, et pour les deux derniers chapitres dans lesquels Clark Kent, alors que l'on a découvert son rôle auctorial, semble être le narrateur implicite de ce mouvement conclusif.

Ces épisodes dévoilent chacun une structure, une focalisation, un style qui leur sont propres et qui insistent sur leur artifice et sur les diverses manières dont une intrigue devient l'objet d'un (de) récit(s). Chacun de ces chapitres reflète la globalité de la série et complète son ensemble. Le puzzle de la narration, produit par l'aventure proleptique, pointe alors la contrainte factuelle du *comic book* : chaque épisode est la pièce d'un tout et résulte d'une réflexion commune sur la manière de raconter le déjà-écrit. Dès lors, les douze travaux de Superman, indéfinis, interprétables selon chacun, semblent, si l'on considère avec Genette la narration comme acte, comme événement, s'assimiler aux travaux mêmes des auteurs de la série, les épisodes se comptant également à ce même nombre.

²⁹³ GENETTE (2007 : 14)

Les trois orientations formelles de l'ostentation superhéroïque

Les études formelles qui viennent d'être réalisées, dans un cadre comparatiste tout d'abord, puis au sujet de trois cas isolés ensuite, ont permis de dégager un certain nombre de figures réflexives présentes de manière récurrente dans les œuvres du corpus. Comme on l'a vu à plusieurs reprises au fil de ce chapitre, chacun de ces *comic books* est en mesure d'exemplifier une dynamique de l'ostentation, une exagération des formes qui conduit à une prise de conscience de l'artifice fictionnel qui les nourrit. Ces propriétés permettent de conceptualiser le *metacomix* au travers de différentes perspectives formelles. Le métadiscours qu'il véhicule tend ainsi à signaler et à grossir les caractéristiques du *comic book* de super-héros selon trois orientations en particulier.

1) Le métasystème de la bande dessinée

Dans son usage formel, l'emploi récurrent de la métalepse graphique est le gage d'un traitement particulier du médium de la bande dessinée, un « métasystème » qui prend pour objet les différentes dimensions du support de manière à signaler aux yeux du lecteur les frontières qui les séparent. Les mises en abyme, tout d'abord, mettent l'accent sur la dimension plastique de l'image. De la représentation d'un croquis en train de s'ébaucher à celle d'un dessin fini, c'est par diverses voies métaleptiques (zoom avant, représentation factuelle), que l'image de bande dessinée est rendue dans toute sa condition d'objet plane, bidimensionnel. Les scènes se déroulant dans des *comic shops*, de lecture ou de création, ont ainsi pour vocation de briser l'illusion référentielle de la diégèse en la confrontant à un univers graphique autre qui, par la transgression des codes de représentation, la renvoie à son propre artifice. La cohabitation de plusieurs mondes diégétiques au sein d'une même œuvre peut de fait être l'occasion de rendre co-présents des styles différents au sein d'un même espace ou des traitements différents du support : en témoigne *1985* où le cadre textuel dédié

à une narration à la première personne se mue, dès que le héros passe dans le monde fictionnel de Marvel, en phylactère, seuil traditionnel de représentation des pensées d'un personnage. La métalepse formelle est alors l'épicentre du métasystème de la bande dessinée car elle pointe les différents niveaux représentationnels du support, qu'il s'agisse de la planche, du cadre, du contenu de la vignette ou du dispositif textuel.

La métalepse peut également servir à désigner ses différents seuils de lecture. Il en est ainsi pour la structure de la planche dont l'architecture, par jeu de renvoi symétrique, par exemple, est conçue comme construction, la place des vignettes dans la page jouant alors un rôle central dans cette prise de conscience, comme on a pu le voir avec *Watchmen*. Les espaces intericoniques eux-mêmes deviennent niveaux de lecture, grossis à la mesure de leur importance, servant tantôt de seuil de représentation d'une fable parallèle à l'intrigue, tantôt de vecteur d'analepses qui *complètent* l'histoire se déroulant dans les vignettes qu'elles séparent et qu'elles raccordent à la fois.

En ce sens, la présence d'un régime métadiscursif au sujet même du support de la bande dessinée, signalée par le geste métaleptique, est la première dynamique que ce chapitre a permis de dégager : la bande dessinée est alors perçue dans toute la multiplicité de ses dimensions, chacune d'elles constituant un niveau de lecture, à la fois propre et complémentaire, membrane d'un système participant à la représentation du récit dans sa totalité.

2) Le metacomic comme narration spéculaire

Les différentes œuvres du corpus égrènent également des figures réflexives typiques du récit spéculaire. Ainsi des bandes dessinées mises en abyme dans *Watchmen*, *Tom Strong* ou *Ex Machina*. Dans certains cas, cette représentation métadiégétique vise à signifier les intentions du récit-cadre, comme avec l'histoire du naufragé à valeur proleptique dans *Watchmen*. Elle peut également thématiser le geste herméneutique au sein même de l'œuvre, la renvoyant alors au labyrinthe de son artefact : ainsi de *Supreme* ou *Tom Strong* où la mise en abyme, devenue figure du

même, glisse l'intrigue dans le paradoxe, dans la duplication à la fois ludique et énigmatique de l'identique.

L'œuvre enchâssée, située au second degré de l'œuvre, appartient à tout un réseau de motifs liés à la création, récurrents dans le *metacomic*. La figure de l'auteur y est par exemple souvent représentée, comme on l'a vu avec Ethan Crane, dessinateur dans *Supreme*, ou Tony Goodman, le héros de *1985* qui finira par en écrire l'histoire. Clark Kent lui-même se fait voix narrative, chroniqueur de la toute dernière aventure de son avatar, alors même qu'elle se déroule sous les yeux du lecteur. L'auteur peut également transparaître par voix métaphorique comme dans *The Authority* où la mort de Dieu, du Créateur, signe le départ de l'équipe artistique formée par Warren Ellis et Bryan Hitch. Le lecteur est aussi souvent représenté, sujet à la thématique régulièrement abordée de l'enfant, fan de *comic books*, devenant lui-même super-héros : ainsi du Hibou dans *Watchmen*, de l'Ingénieur dans *The Authority* ou du héros de *Kick-Ass*.

La mise en abyme permet également d'insister sur le processus de récit enchâssé, l'extrait d'une bande dessinée métadiégétique alternant avec des épisodes du récit-cadre. La dynamique est alors extensible à toute représentation analeptique ou proleptique qui se déracine également de son origine pour s'enchâsser au sein de l'intrigue principale. Ce jeu de retour du passé et de l'anticipation du futur dessine une dynamique de l'autocitation, de relecture de scènes, de répétition qui insiste sur l'artifice de la fiction en tant que construction. Le phénomène confère alors une alinéarité narrative, un bouleversement chronologique qui permet, dans une perspective narratologique, de distinguer histoire et récit. L'accent est alors mis sur le *comment* raconter et le récit devient acte, pratique.

Dans l'omniprésence d'un métadiscours à percevoir, à décrypter, le *metacomic* sollicite ostensiblement le lecteur dans son travail interprétatif. Assumée par une mise en récit alinéaire et réflexive, cette thématization du code herméneutique s'incarne également dans des motifs diégétiques qui en reflètent le mystère. Ainsi du masque de Rorschach qui renvoie au jeu symétrique de *Watchmen* ou de la blancheur de Snow dans *Planetary* qui, signifiant la mémoire fragmentaire du héros, manifeste également

la narration lacunaire et poreuse de la série : le blanc renvoie à ce discours en creux à compléter, à reconstituer.

Chacune de ces œuvres étant soumises à une dynamique sérielle, elles se divisent toutes en chapitres autonomes dus à la contrainte factuelle du fascicule. Elles intègrent donc à leur déroulement une mécanique du suspense régulier, invitant en cela à poursuivre la lecture dans le volume suivant. Dès lors, chaque *cliffhanger* peut secréter la réflexivité du récit, à l'image des vignette de *Planetary* ou *All Star Superman* qui, situées directement après la clause de l'épisode, hors-même la diégèse mais sans la quitter complètement, manifestent par voie métaleptique le mystère de la narration. Dans ces jeux de puzzle narratif à reconstituer, la couverture du fascicule devient elle-même indice de lecture, offrant, en tant que seuil paratextuel, des indices *autour* de la diégèse, statuant également sur sa fonction intermédiaire, voire métaleptique.

L'épisode d'une série devient alors une déclinaison du métadiscours de cette dernière, pointant dès lors une dynamique de la sérialité réflexive. Les chapitres de *Watchmen* exemplifient ainsi chacun de manière différente sa structure particulière par la représentation, par exemple, de multcadres reposant tantôt sur le parallélisme, tantôt sur la symétrie... De même pour *All Star Superman* dont les douze épisodes constituent douze travaux, douze façons de raconter. Un épisode seul peut alors devenir le reflet métonymique du propos de l'œuvre. C'est le cas par exemple pour le voyage dans le passé de Superman qui dévoile l'inaliénabilité d'un temps déjà écrit, déjà raconté. Il en est de même pour l'épisode où Snow, enquêtant sur la mort de trois pastiches superhéroïques, résout en même temps le mystère de *Planetary*.

3) L'hypertextualité ostentatoire : une évolution générique

Ces deux premières tendances formelles du *metacomic* alimentent un jeu réflexif de plus en plus systématique dans le genre superhéroïque. Celui-ci touche toutes ses dimensions, de sa représentation séquentielle à sa mise en récit en passant par son mode de diffusion. La stratégie d'une hypertextualité ostentatoire, mise à nu, est de plus en plus prégnante dans la production contemporaine du genre superhéroïque. Cette tendance justifie le fait que le corpus soit constitué d'un nombre important d'œuvres datant des années 2000. Le *comic book* semblant évoluer sous sa forme spéculaire, le corpus sélectionné n'est pas exhaustif mais plutôt représentatif de cette orientation.

La figure du justicier est également, comme on l'a vu, le sujet de ce métadiscours. Les personnages du *metacomic* ne sont pour la plupart pas connus, ne se manifestant que le temps d'une série limitée, à l'inverse de super-héros iconiques qui évoluent toujours par le truchement d'une multiplicité de titres à leur effigie. Pourtant, ces figures demeurent une fois achevée la lecture de leurs aventures, tant elles font appel à la mémoire du genre. Se construisant par la cumulation de métonymies, de détails symboliques d'autres super-héros, ils affichent d'emblée leur valeur de pastiche, faisant de l'imitation le procès dynamique des œuvres auxquelles ils appartiennent. En cela, ils sont représentatifs de l'enjeu du *metacomic* qui consiste non seulement à représenter un personnage, mais aussi à signaler cette reprise et à la donner pour vraie, non pas en tant que figure substitutive, mais en tant qu'imitation. C'est dans ce signalement que l'hypertextualité du *metacomic* se distingue de celle du genre superhéroïque en général. Cette désignation des stratégies hypertextuelles est manifeste jusque dans le paratexte des œuvres, certaines étant promue en tant que réécriture, à l'instar d'*Ultimates* ou *All Star Superman*.

Cette démarche de l'ostentation implique dès lors une réflexion sur la représentation du pastiche et, dans une plus large mesure, de l'intertextualité en bande dessinée. La métonymie peut alors se rapprocher du détail : disséminé le long des planches, celui-ci

se profile via des vignettes de plus en plus importantes que le lecteur est amené à observer attentivement pour y repérer la portée allusive. La valeur accrue de l'iconographie de bande dessinée permet l'établissement d'un registre intertextuel qui se manifeste essentiellement par la re-présentation au second plan de justiciers connus du grand public. Là où le pastiche repose sur une imitation graphique mais aussi narrative du modèle, l'allusion, fugitive tant sur la planche que dans la diégèse, est surtout peinte dans le dessin de la bande, n'ayant, comme tout figurant, pas d'histoire consacrée. Cependant, nourrie d'un processus imitatif et analogique identique, elle consolide le métadiscours des œuvres, affichant à un même degré ses stratégies hypertextuelles. Elle conduit à un mode de lecture parallèle où la compétence générique du lecteur est sollicitée pour une pleine intelligibilité de la référence.

Le super-héros est pastiché jusque dans la situation diégétique dans laquelle il agit. Warren Ellis, par exemple, fournit un monde fictionnel en miroir des « *DC et Marvel Universes* » dont, par le dialogue de séries gémellaires, il pointe une porosité amenée toujours à se combler par la mécanique de *crossovers* et de nouveaux titres. Alan Moore, comme on le verra, opère également dans ce registre, ayant créé son propre univers fictionnel avec le label « *ABC Comics* » (comprenant, entre autres, les séries *Tom Strong*, *Promethea*, *Top Ten* et *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires*). La création en miroir de ces univers de fiction, en tant qu'ils réfléchissent la dynamique du genre superhéroïque, sera l'un des points d'appui du quatrième chapitre où seront abordés sous un angle fictionnaliste le *metacomic* et ses « mondes possibles ».

Ce chapitre sur les propriétés formelles du *metacomic* a permis de dégager un certain nombre de figures réflexives propres au genre superhéroïque et à son mode de diffusion. Dans cette mesure, ce cadre conceptuel le rapproche du territoire métafictionnel, dans la similitude des stratégies employées, et légitime par là sa dissociation nominative par rapport au reste du genre superhéroïque. Le mouvement de prise de conscience des pratiques hypertextuelles et réflexives est l'origine même du métadiscours des œuvres ; il fait écho aux orientations prises par la métafiction en

général, manifestées, entre autres, par des « jeux [...] sur les franchissements de niveaux narratifs²⁹⁴ », une « massive mobilisation du réseau intertextuel²⁹⁵ » ou encore la « dénudation de l'artifice [...] de la littérature.²⁹⁶ » C'est également dans cette perspective que Patricia Waugh situe le registre métafictionnel, lorsqu'elle définit cette notion à l'ouverture de son essai : « *Metafiction* is a term given to fictional writing which self-consciously and systematically draws attention to its status as an artefact.²⁹⁷ » La systématisation de cette pratique est rendue dans le *metacomic* par son omniprésence, touchant aussi bien les personnages principaux que les détails de la diégèse, le support de représentation ou les contingences factuelles du *comic book*.

Ce système réflexif étant à présent identifié, il convient de voir désormais quels types de discours il peut produire et dans quelles perspectives il est possible de l'interpréter. Deux orientations se dessinent alors. Dans un premier temps, le discours porté par le *metacomic* tend à se mesurer en fonction du carrefour dans lequel il a émergé et s'est développé : carrefour à la croisée d'un contexte historique fortement marqué, d'une mutation de l'industrie du *comic book* et de la maturation de son lectorat. En ce sens, on s'intéressera dans le troisième chapitre à la dimension de plus en plus subversive du genre superhéroïque et on verra en quoi le discours métafictionnel du *metacomic* est le plus à même d'illustrer cette tendance, l'hypertextualité ostentatoire générant une mise en crise, une déclinaison de critiques en acte sur l'utilisation idéologique de la figure justicière. Dans un quatrième chapitre, on abordera également une mise en crise du super-héros, mais cette fois-ci sous son angle esthétique : on verra comment la systématisation d'un engrenage métatextuel sert l'exploration de l'histoire du genre superhéroïque, mais également la définition de son identité, à travers un questionnement sur ces personnages ainsi que sur les univers dans lesquels ils évoluent.

²⁹⁴ RYAN-SAUTOUR, Michelle, « La métafiction postmoderne », *Métatextualité et métafiction*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2002, p.71

²⁹⁵ RYAN-SAUTOUR (2002 : 71)

²⁹⁶ RYAN-SAUTOUR (2002 : 71)

²⁹⁷ WAUGH (1984: 2) (Traduction : « *Métafiction* désigne une écriture de fiction qui attire l'attention de manière systématique et réflexive sur son propre statut d'artefact. »)

Chapitre 3

Le super-héros hors du cadre

Introduction

L'année 1986 représente un moment charnière dans l'évolution du genre superhéroïque. La production se voit en effet renouvelée par la parution de deux récits à lecture de longue durée et reposant sur un traitement ironique, radical, de la figure du justicier.

D'un côté, *Watchmen*, d'Alan Moore et de Dave Gibbons, qui dès la couverture du premier épisode, se démarque du *comic book* traditionnel. Passant outre l'imagerie généralement spectaculaire de la bande dessinée de super-héros, elle témoigne de sa sobriété par la représentation d'un seul badge – un *smiley* baignant dans une mare de sang. Le sourire à la fois éclatant et trouble de ce dernier inscrit l'illustration dans le paradoxe et l'ironie, sa présence contrastant avec le flot de liquide rouge qui se déverse alors. L'autre paradoxe de cette couverture tient également dans l'absence de super-héros dans le dessin, seulement suggérés par le titre évocateur : *Watchmen*.

La représentation du sang manifeste une violence habituellement proscrite par le *Comics Code* et indique une tonalité réaliste qui est confirmée dès la première scène de la bande dessinée : une discussion entre deux policiers sur un meurtre, entrecoupée d'un *flashback* représentant ce même crime. Le lecteur assiste alors à quelque chose qui ne s'est jamais produit : l'assassinat d'un justicier, chez lui, vêtu d'un seul peignoir qui en lui-même suggère la défaite misérable du modèle superhéroïque.

De l'autre côté, *The Dark Knight Returns* de Frank Miller. Dans une Gotham City rongée par le crime, l'auteur y met en image le retour d'un Batman vieilli qui, après avoir disparu pendant plusieurs années, décide de revêtir à nouveau son costume pour une dernière croisade contre le crime. Seulement, le héros, dont la réapparition sera sans cesse commentée dans l'histoire par l'omniprésence du médium télévisuel, échappe à tout contrôle. Celui de la justice, tout d'abord, car Batman ne tire aucun soutien des forces policières si ce n'est du commissaire Gordon, puis de l'idéologie reaganienne elle-même, dans laquelle le discours consensuel véhiculé par les journalistes semble vouloir le capturer. L'écran de télévision, on y reviendra, y est dupliqué à l'infini sous la forme de vignettes régulières et rassurantes, brisées par les apparitions en pleine page du héros. Superman lui-même, à la demande du président des États-Unis, essaiera en vain d'arrêter son confrère et de le contenir, de le « recadrer ».

Watchmen et *The Dark Knight Returns* constituent les premiers *comics* de la transgression et inaugurent en ce sens la lignée de *metacomics* que le corpus étudié ici a pour vocation de refléter. D'autres auteurs, tels Warren Ellis ou Mark Millar, poursuivront en effet les thématiques abordées dans ces deux œuvres. Dans *The Authority*, Ellis dépeint les tensions entre l'équipe de super-héros éponyme et le pouvoir politique, exprimant par là la radicalité de l'acte justicier, mise en balance avec une certaine éthique. Avec *Ultimates*, Mark Millar s'intéresse aux super-héros devenus super-soldats, travaillant pour le gouvernement Bush Jr. Brian Vaughan se penche dans *Ex Machina* sur l'échec du modèle superhéroïque : le personnage principal, ayant abandonné son masque, se trouve en effet plus d'efficacité dans son rôle de maire de New York. D'autres séries, plus courtes et ponctuelles, posent des problématiques semblables. Ainsi de *Black Summer* de Warren Ellis et Juan José Ryp dans laquelle un justicier assassine le président des États-Unis, dénoncé comme un criminel, et propose là un modèle ultra-superhéroïque controversé, poussé à son extrême, qui transcende les barrières de la légalité et de l'ordre politique.

Chacun de ces auteurs développe une réflexion sur l'autorité et ses limites, installant le genre superhéroïque dans ce que certains critiques appellent son ère

« *grim'n'gritty*²⁹⁸ ». Ils marquent là son évolution vers des problématiques plus profondes, en adéquation avec la maturation du lectorat, à travers notamment une écriture de la controverse qui prend tout son sens dans sa fonction de relecture critique du modèle justicier.

Les auteurs s'y consacrent à un même travail de la reprise du super-héros, à l'image des deux initiateurs Alan Moore et Frank Miller. Comme on l'a vu au second chapitre, *Watchmen* se base sur une écriture de l'imitation ostentatoire, par voie de pastiches, tels le Hibou référant à Batman ou le Spectre Soyeux à Wonder Woman. De même, *The Dark Knight Returns*, s'installe dans une dynamique de la transformation, Frank Miller y reprenant une figure iconique, popularisée par la série télévisée très édulcorée *Batman*, pour la situer dans un univers en prise avec le contemporain du lecteur. Ces deux stratégies hypertextuelles ont, comme on l'a vu, pour objectif de briser l'illusion référentielle des récits afin d'y rendre patent leur artifice, les installant alors dans le registre de la métafiction. Le pastiche et la re-présentation, fondements du *metacomic*, impliquent une lecture analogique qui crée la métafictionnalité du genre. À travers ce processus, les œuvres du corpus dessinent le geste d'un métacommentaire sur la matière superhéroïque dans laquelle elles puisent. La narration, considérée en tant que pratique, donne à voir la création en tant que construction et implique une distance critique face à la fiction :

The lowest common denominator of metafiction is simultaneously to create a fiction and to make a statement about the creation of that fiction. The two processes are held together in a formal tension which breaks down the distinctions between "creation" and "criticism".²⁹⁹

²⁹⁸ Traduction : « Sombre et réaliste ». Dans *Super-héros!*, Jean-Marc Lainé revient sur cette expression qui désigne pour lui « un genre grinçant où s'épanouissent des héros plus durs, guère ralentis par les états d'âme qui ont toujours balisé les actions des personnages Marvel sur le modèle de Spider-Man. Les super-héros y sont confrontés aux réalités de la vie et aux problèmes de société (chômage, violence, criminalité, armes à feu, drogue...) » (LAINÉ, Jean-Marc, *Super héros! La puissance des masques*, Lyon, les Moutons électriques éditeurs, coll. « Bibliothèque des miroirs », 2011, p.171)

²⁹⁹ WAUGH (1984 : 6) (Traduction : « Le plus petit dénominateur commun de la métafiction est de créer une fiction tout en faisant un constat sur la création de cette fiction. Les deux processus, mis en parallèle, dessinent une tension formelle qui brise les frontières entre « création » et « critique ». »)

Dans son article intitulé « Ironie et Parodie : stratégie et structure », Linda Hutcheon caractérise le registre métafictionnel dans le lien qui unit, par voie de ce qu'elle appelle « parodie sérieuse », une œuvre à son hypotexte et qui permet la reconnaissance de la fiction en tant qu'artifice³⁰⁰. La notion de parodie est employée ici en dehors de la définition qu'on lui prête habituellement : il s'agit moins de lui conférer une valeur satirique que de mettre à jour la distance critique qu'elle implique. Ainsi, « cette forme moderne n'implique pas qu'un texte ait un destin meilleur ou pire que l'autre ; c'est leur action de *différer* qui est mise en relief.³⁰¹ » Hutcheon utilise cette notion de manière comparable à la façon dont Genette emploie celle de pastiche. Là où la première indique que « la parodie implique [...] une distance critique entre le texte d'arrière-plan qui est parodié et le nouveau texte enchâssant [...] ordinairement signalée par l'ironie³⁰² », le second, dans une tendance assez proche, situe le pastiche dans « le régime non satirique de l'imitation qui ne peut guère rester neutre et n'a d'autre choix qu'entre la moquerie et la référence admirative – quitte à les mêler dans un régime ambigu.³⁰³ » De fait, bien qu'ils ne se rejoignent pas sur la sémantique du procédé (Hutcheon rejette le pastiche dans sa démonstration comme étant « monotextuel³⁰⁴ »), les deux essayistes constatent de manière semblable que la reprise peut se constituer d'un ensemble de stratégies où prévalent l'intention de l'auteur, ironique ou élogieuse, et la capacité du lecteur à capter cette intention. Dès lors, la dynamique intertextuelle et hypertextuelle sur laquelle repose le *metacomic* est le jeu d'une complicité entre ces deux instances, le décalage entre la représentation originelle et sa re-présentation réflexive étant l'indice d'une distance critique partagée. Le terme de stratégie est défini comme tel par Hutcheon :

³⁰⁰ « [...] l'auteur peut choisir de mettre en relief la « littéarité » de l'illusion provoquée par son texte en usant d'un certain type de parodie : à l'arrière-plan de son texte sera posé un autre texte en fonction duquel sera mesurée la nouvelle œuvre. » (HUTCHEON, Linda, *Ironie et parodie : stratégie et structure*, Poétique, n° 36, 1978, novembre, p.467)

³⁰¹ Ibid

³⁰² Ibid, p.468

³⁰³ GENETTE, Gérard, *Palimpsestes : la littérature au second degré*, Paris, Seuil, coll. « Points Essais », 1982, p.129

³⁰⁴ « En cela [la parodie] diffère du pastiche, ou de l'adaptation, deux formes essentiellement monotextuelles [...]. » (HUTCHEON (1978 : 469))

« « stratégies », terme qui demande que l'on prenne en considération, à la fois l'intentionnalité de l'auteur et les modes d'engagement du lecteur.³⁰⁵ »

C'est pourquoi, après avoir défini les propriétés exemplifiantes et communes du corpus, il s'agit, au cours de ce chapitre, d'aborder les œuvres dans une perspective externe, dans leur rapport avec le genre superhéroïque, et de voir quelle est la nature de cette distance critique et en quoi elle est le produit d'un engrenage métatextuel. Partant du constat de Waugh selon lequel la métafiction opère davantage sur un mouvement de problématisation que de destruction³⁰⁶, on s'intéressera ainsi à la façon dont celle-ci permet la mise en crise idéologique du super-héros et quels facteurs ont permis son émergence. On verra en quoi l'impact de la re-présentation s'installe dans le décalage entre l'œuvre et son hypotexte, dans la déviance de la parodie superhéroïque par rapport à son modèle. On examinera les procédés d'une écriture de la transgression inhérente à la métafictionnalité des œuvres, écriture dont le but est de souligner la porosité d'un cadre idéologique qui ne peut contenir désormais totalement le super-héros.

Dans un premier temps, on identifiera les modèles génériques que le *metacomic* inclut en son sein tout en les parodiant. Plus que des personnages précis, ceux-ci sont davantage liés à une période précise du genre superhéroïque qui en a façonné une image stéréotypée. On verra alors comment l'ancrage du super-héros dans l'Histoire des États-Unis et dans sa politique a contribué à cette représentation. Dans un second temps, en prenant en compte la relation qu'entretient le *metacomics* avec l'histoire de son genre et de son industrie, on abordera les tensions mises en images entre ces modèles génériques et leurs déviances. Tensions notamment symbolisées par le *Comics Code* et qui mettent à jour la crise idéologique du concept superhéroïque par les stratégies réflexives des œuvres, à travers les thématiques de l'autoritarisme (*Watchmen*, *Red Son*, *Authority*), de l'échec du justicier (*Ex Machina*), et du supersoldat (*The Dark Knight Returns*, *Ultimates*). En regard de l'Histoire américaine contemporaine, on verra alors comment le super-héros est le plus à même, dans son

³⁰⁵ Ibid

³⁰⁶ « Metafiction functions through the problematization rather than the destruction. » (WAUGH (1984 : 40))
(Traduction : « La métafiction repose davantage sur la problématisation que sur la destruction. »)

traitement paradoxal, de produire un discours idéologique de dénonciation du pouvoir politique. Une fois ces enjeux idéologiques établis, on s'intéressera à la généalogie du *metacomic*, de manière à mettre en valeur les différents facteurs qui ont contribué à son émergence, tenant l'Histoire américaine comme l'un des principaux paramètres de ce développement. C'est pourquoi on s'intéressera ensuite à la manière dont les œuvres, empruntant au genre uchronique, problématisent le rapport entre fiction et réel par leur relecture des événements historiques qui se sont déroulés aux États-Unis.

Les visages de l'hypotexte dans le *metacomic*

1) Le modèle superhéroïque préexistant

Les registres hypertextuel et intertextuel des *metacomics*, une fois établis, permettent de souligner l'esthétique de la reprise sur laquelle se fondent les œuvres du corpus. Il apparaît, à la lecture de ces bandes dessinées, le signalement d'un *déjà lu* superhéroïque dont le geste même de la réflexivité aboutit à la prise de conscience. Le super-héros, en tant que figure type, en tant qu'archétype, constitue une forme préexistante à ces récits, comme un rôle à incarner pour les personnages. Dès lors, se pose la question de la représentation du modèle superhéroïque dans la fiction des *metacomics* : par quelles manières se constitue-t-il à l'intérieur même des histoires, comme figure exemplaire à laquelle les protagonistes désirent aboutir ?

a) Le modèle intradiégétique

La passation du costume et l'exemple à suivre

À la différence du *comic book* traditionnel où les justiciers, ne vieillissant pas, sont toujours dans une contemporanéité implicite avec le lecteur, l'ensemble des *metacomics* du corpus ont pour point commun d'investir une époque précise, que ce soit par la datation des intrigues ou par l'instauration d'une chronologie où se succèdent différentes générations de super-héros. *Watchmen*, par exemple, présente un temps diégétique qui s'étend des années trente aux années quatre-vingt. Dès 1938, les premiers justiciers apparus décident de former une équipe baptisée les « Minutemen » qui perdurera quelques années. Certains, à l'instar du Comédien, continueront à conserver leur costume au fil du vingtième siècle, et ce en dépit de leur

âge vieillissant. D'autres, contraints par l'avancée du temps, seront tenus d'abandonner leur croisade contre le crime ; c'est le cas de Sally Jupiter et de Hollis Mason, premières versions respectives du Spectre Soyeux et du Hibou. Pourtant, si ces deux civils ont raccroché, l'identité superhéroïque, elle, demeure, puisque de nouveaux personnages se sont portés volontaires pour l'incarner (Ill.1). Sally Jupiter forme par exemple sa fille Laurie Jupeczyk dès sa naissance pour qu'elle reprenne le costume du Spectre Soyeux. Le neuvième chapitre de *Watchmen* est consacré au déroulement de la vie de cette dernière : par le biais d'analepses, on y voit la manière dont elle est entraînée par sa mère et introduite au groupe des justiciers d'alors (dans les années soixante), les « Crime-Busters ». Le discours de la mère, première version du Spectre Soyeux, signale alors l'idée du modèle qu'elle a créé, et dont le destin est d'être toujours incarné par de nouvelles héritières. Ainsi d'une scène où Laurie, sortie d'une séance d'entraînement, se voit questionnée par Sally Jupiter : « Hi there, sugar tush. How'd the workout go ? You gonna be a big tough superlady, like mom ?³⁰⁷ »

La relation analogique entre le modèle superhéroïque et sa nouvelle incarnation est mise en avant par la tournure comparative « like mom ». Être super-héros devient alors affaire de passation, c'est une forme de rôle permanent qu'il convient de transmettre, de re-vêtir, à l'image du costume correspondant. Avec le déguisement et le masque se fonde l'idée du modèle parfait, préexistant, qu'il s'agit d'égaliser, voire de transcender. Le cas du Hibou est similaire : d'abord joué par Hollis Mason, le rôle sera ensuite tenu par Dan Dreiberg. Cependant, la relation entre ces deux protagonistes est différente du cas du Spectre Soyeux. Là où Laurie est contrainte par la volonté de sa mère, Dan, lui, choisit de tenir ce rôle de justicier. Au moment où le premier Hibou décide de prendre sa retraite, ce dernier, alors jeune homme, lui déclare en effet son intention de prendre sa suite, comme le raconte Mason dans son autobiographie :

Part of my contentment comes from knowing that there have maybe been some overall consequence [...]. This knowledge came to me in the shape of a letter from a young man whose name I'm not at liberty to reveal. He [...] proposed that since I'd retired and would no longer be using

³⁰⁷ « Salut, petit sucre. La gym s'est bien passée ? Tu vas devenir une grande super-fille comme ta maman ? »/MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°9, New York, DC Comics, 1987, mai, p.11

the name, perhaps he could borrow it since he intended to follow my example and become a crime-fighter.³⁰⁸

Dan, par cette lettre, consacre le premier Hibou en tant que figure emblématique à imiter, ainsi que le suggère le sentiment qu'il exprime et qui est rapporté ensuite par Mason : « He told me of his great admiration for my efforts as Nite Owl [...].³⁰⁹ »

Le modèle Captain America

Le modèle superhéroïque, incarné par la première mouture d'un justicier, est interne à la fiction de *Watchmen* : il s'agit en effet de reproduire un rôle préexistant dans le passé de l'histoire, une nouvelle version d'une même figure. Le processus est également apparent dans *Ultimates* de Millar et Hitch. La première saison de cette série a pour objet la formation de l'équipe éponyme, à travers le regroupement de divers protagonistes sous l'égide du gouvernement Bush : y sont présents les versions « ultimate »³¹⁰ de Hulk, Iron-Man, Thor, la Guêpe et Giant-Man, membres fondateurs des « Avengers » dans l'univers originel de Marvel. À l'instar du « *Marvel Universe* », les héros ont connaissance d'un personnage emblématique, Captain America, mort pendant une bataille de la seconde Guerre Mondiale. Le décès lui-même est représenté en guise de prologue lors du premier épisode de la série (Ill.2)³¹¹.

Tant d'un point de vue externe qu'interne à la diégèse, Captain America est présenté comme le modèle superhéroïque idéal. Son sacrifice dès les premières pages de la série sert de point d'appui et de référence aux yeux du lecteur. Le personnage est décrit comme le premier super-héros de l'histoire ; ses valeurs sont ancrées à même

³⁰⁸ « Une partie de mon contentement vient de la certitude que j'ai d'avoir peut-être obtenu quelques résultats [...]. Cette certitude vient d'une lettre que m'a écrite un jeune homme dont je n'ai pas le droit de révéler le nom. Il [...] suggérait, puisque j'ai pris ma retraite et n'utiliserai plus ce surnom, qu'il pourrait peut-être l'emprunter, car il voulait suivre mon exemple et combattre le crime. »/ MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°3, New York, DC Comics, 1986, novembre, p.32.

³⁰⁹ « Il me disait sa grande admiration pour mon activité en tant que Hibou. »/Ibid

³¹⁰ Voir chapitre deux : « Le geste éditorial de la réécriture ».

³¹¹ MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°1, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, mars.

son costume et son bouclier qui, reprenant les motifs du drapeau américain, sont symboliques de son patriotisme. Son passé est également significatif : à l'aube de la seconde Guerre Mondiale, Steve Rogers, jeune homme frêle, fragile de sa condition, est récusé par l'armée. En proie à un sentiment de culpabilité, il décide de participer à une expérience génétique et devient le premier récepteur vivant du sérum du « super-soldat », formule inventée par des scientifiques pour créer des soldats surpuissants, quasiment invincibles et dotés d'une aptitude aiguisée à la stratégie militaire.

Mais l'expérience tourne mal. Les scientifiques sont tués après lui avoir injecté le sérum. Steve Rogers est certes devenu Captain America, super-héros menant à bien toutes les batailles auxquelles il participe, cependant il disparaît à l'issue de la guerre. Son corps, enfoui dans les eaux, est introuvable et, avec lui, la formule de « super-soldat ». C'est dans les années deux mille que Nick Fury, nouvellement promu directeur du S.H.I.E.L.D., filiale militaire du gouvernement, décide de créer l'équipe des Ultimates. À cette occasion, il emploie Bruce Banner (identité civile de Hulk) pour relancer le programme du super-soldat et retrouver la formule injectée à Captain America de manière à *reproduire* un nouvel avatar du personnage. Justicier triomphant de la seconde Guerre Mondiale, celui-ci apparaît donc comme une figure exemplaire qu'il s'agit de recréer, par voie génétique, dans le monde contemporain des années deux mille. À l'instar de *Watchmen* avec les premiers Spectre Soyeux et Hibou, le modèle superhéroïque à suivre est présent à même la fiction.

Dès la fin du second épisode de la série, Captain America, comme dans l'histoire originelle, est retrouvé, vivant et intact, conservé dans toute sa jeunesse dans un bloc de glace. Une fois réveillé, il intègre l'équipe des Ultimates et se présente comme l'égal des autres membres de l'équipe. Tous les personnages de la série ont donc en tête l'image d'un prototype parfait à imiter et dont les actes héroïques sont à poursuivre. Ce modèle préexistant est suggéré notamment lors d'une conversation entre Giant Man et la Guêpe, tous deux étant mariés dans la vie civile :

Giant Man : « God, can you believe we're really going to be superheroes ? I mean, you and me ; the two biggest science nerds on the planet out there fighting for truth, justice and the American Way. [...]

La Guêpe : « To be honest, I'm really just looking at Nick Fury's Ultimates thing as a fresh start for you and me, Dr Pym. ³¹² »

Le super-héros, perçu comme une fonction, un concept antérieur à l'action, devient un objectif à atteindre. La première saison d'*Ultimates* consistera alors en cet aboutissement, les membres de l'équipe devenant à terme des justiciers légitimes.

b) Le modèle métadiégétique

Ultimates et l'ombre de Superman

Si Captain America et les premiers Hibou et Spectre Soyeux existent à un même degré ontologique que leurs successeurs, d'autres modèles superhéroïques se constituent à l'inverse d'éléments tenus pour fictifs dans la diégèse. Lors de la seconde saison d'*Ultimates*, une page en particulier révèle une écriture réflexive qui, tenant le genre superhéroïque pour fictionnel, peut suggérer la préexistence d'un modèle d'une autre sorte (III.3). Alors que les États-Unis sont envahis par une armée ennemie, une équipe de justiciers européens, alliée des Ultimates, apparaît sur le champ de bataille pour leur porter secours. L'un des membres semble surgir *ex-nihilo* dans la première vignette : son pied, représenté dans le coin droit de la page, suggère la présence d'un corps hors de la séquence, comme appartenant à une autre fiction. Le visage du protagoniste, exposé dans la case suivante, confirme ce pressentiment : une paire de lunettes chaussée à ses yeux, il arbore un sourire tranquille évocateur. La vignette d'en dessous, prenant la forme horizontale d'un écran cinématographique, insiste sur la

³¹² « Quand je pense qu'on va devenir des super-héros ! Nous, des rats de laboratoire, nous battre pour la vérité et la justice ! [...] / « Pour moi, les Ultimates de Fury, c'est un nouveau départ, cher Dr Pym. » (Trad. Sophie Viévard)/MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°3, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, mai – Toutes les traductions d'*Ultimates* sont de Sophie Viévard.

référence : le personnage, habillé d'un costume de cadre, est en train d'enlever ses lunettes. Le geste, maintes fois reproduit dans le genre superhéroïque, est encadré par le discours du personnage qui, s'adressant aux envahisseurs, consacre la portée métafictionnelle de la page : « I'm assuming you didn't read superhero comics back in Mother Russia ?³¹³ » Par ces éléments métonymiques, ce nouveau héros semble alors suggérer la présence dissimulée et désignée en même temps de Superman. La vignette finale consolide l'effet : un plan sur la poitrine du personnage qui, arrachant sa veste, laisse apparaître son costume dont le logo rouge évoque celui du super-héros emblématique. Le geste, représentatif de Superman et de sa mythologie, est annoncé, par l'ostentation du gros plan, comme directement emprunté, souligné de plus par la voix du personnage poursuivant son discours : « These are called secret identities, in case you didn't know...³¹⁴ » L'identité secrète est ici double, ambivalente ; elle est celle du personnage mais aussi celle de la référence à Superman, cachée par le masque de l'allusion.

Cette désignation métafictionnelle permet de rendre compte d'un genre superhéroïque préexistant et tenu pour fictif dans le monde des *Ultimates*, à travers l'allusion à l'acte de lire des *comics* de super-héros. En effet, la référence à Superman se fait par la reconnaissance de son statut fictionnel et laisse deviner l'existence de l'univers imaginaire de DC tel qu'il est connu du lecteur, ainsi tenu distinct de l'« *Ultimate Universe* ». Steve Rogers devenant Captain America à l'aube de la seconde Guerre Mondiale et donc chronologiquement après l'apparition de Superman en 1938 dans *Action Comics*, il est possible de concevoir que cette figure emblématique parmi d'autres a nourri son imaginaire et a participé à sa propre conception de modèle superhéroïque. Cet argument n'est certes pas vérifiable par des éléments concrets dans la narration, mais elle demeure envisageable par cette allusion qui tient Superman pour fictif. On peut en effet supposer à ce dernier une situation identique à sa condition dans la réalité empirique, à savoir son apparition dans les *comics* et son évolution au fil du vingtième siècle.

³¹³ « Visiblement, vous ne lisez pas de comics, là-bas, en Russie ! »/MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates 2* n°12, New York, Marvel Comics, Label « Ultimate », 2006, août.

³¹⁴ « Donc, pour votre information, nous avons des identités secrètes... »/Ibid.

Des modèles tenus pour fictionnels : l'hypotexte affiché

Cette hypothèse a pour intérêt de montrer que le modèle superhéroïque peut également se forger par l'entremise d'un registre métafictionnel. On l'a déjà vu précédemment avec la représentation de lecteurs, comme par exemple l'Ingénieur de *The Authority* dont l'ambition superhéroïque est née de lectures de *comic books* lors de sa jeunesse (III.4). Servant la systématisation du discours réflexif du *metacomic*, cette illustration fait également prévaloir une relation analogique entre la future héroïne et les super-héros dont elle lit les aventures. Green Lantern, dont elle parcourt alors un épisode, fonde ses pouvoirs dans une bague qui lui permet de créer toutes sortes d'objets, à l'aide d'une énergie verte. Or, lorsqu'elle deviendra l'Ingénieur, l'héroïne aura des facultés similaires : elle sera capable de créer, à l'aide du liquide nanotechnologique qui recouvre son corps, une multiplicité d'armes rattachées à sa peau, au même titre que les objets de Green Lantern qui demeurent reliés à son anneau.

Le processus est également utilisé dans *Ex Machina*. Comme on l'a déjà vu, la pratique citationnelle qui nourrit cette œuvre génère un modèle préexistant à suivre, l'archétype Superman, dont la centralité dans l'intrigue est visible dès le premier épisode. Le super-héros cité est maintenu dans la narration comme une analogie, un regard comparatif sur les actes de l'Illustre Machine : le geste de la citation, en faisant intervenir une autre histoire, renvoie par sa nature même au statut fictionnel de Superman. Le réalisme de la narration est tel que le recours analogique à cette figure, en tant qu'elle façonne le héros de la diégèse, produit, par le fait d'être tenue comme imaginaire, la thématique de l'échec superhéroïque dans un monde tenu pour réel³¹⁵.

La série limitée *Kick-Ass*, parue en 2008 au sein du label « Icon » de Marvel, repose également sur ce postulat. Scénarisée par Mark Millar et dessinée par John Romita Jr, elle traite d'un adolescent nommé David Lizewski, fan de *comics*, qui décide de devenir un super-héros. La question qu'il pose à ses amis lors du premier épisode est non seulement génératrice de son parcours mais également du propos même de l'œuvre :

³¹⁵ Voir « Les modèles défailants de la machine d'*Ex Machina* »

« Why do you think nobody's ever tried to be a superhero before ?³¹⁶ » La question dessine, dans une même mouvance que les exemples précédents, la condition fictionnelle du super-héros qui, pourtant, sert de modèle. Les scènes de lecture se déroulant dans des *comic shops* tiennent lieu de cet effet puisqu'elles offrent au monde de référence, tenu pour réel, une version imaginaire nourrie par la figure du justicier. Dans un même esprit, le héros, narrateur homodiégétique, décrira sa vie en empruntant aux codes du récit superhéroïque, comme le montre notamment le cadre narratif inaugurant la mise en place des éléments de l'intrigue, « David Lizewski Spécial Origines³¹⁷ ». L'expression fait en effet écho aux *comic books* étiquetés « *Special Origines* » qui ont pour objectif de raconter les origines secrètes de personnages emblématiques du genre. La particularité de l'analogie est qu'elle se réalise en creux, au sein d'une relation à l'hypotexte marquée par la négativité. En effet, à l'inverse de Spider-Man, la vie du héros ne présente « pas d'araignée radioactive³¹⁸ ». Contrairement à Batman, sa mère « a été tuée par une rupture d'anévrisme, pas par un mec de la mafia³¹⁹ »... Cette relation de dissemblance fait alors l'aveu ironique d'un déjà lu intertextuel qui produit le super-héros en tant qu'exemple à suivre (III.5).

En ce sens, le modèle métadiégétique se nourrit de l'imaginaire superhéroïque et, par la revendication de la mémoire du genre, dessine une forme préexistante aux intrigues. Le déjà lu est ici utilisé pour mettre en avant un stéréotype façonné par le jeu de références que l'on vient de voir. Le modèle du justicier s'incarne donc de deux différentes façons. Dans un premier temps, il peut apparaître par voie de *flashbacks* sous les traits d'un justicier exemplaire, appartenant généralement à une époque révolue, tel Captain America. Dans un second temps, le modèle peut se fonder sur une intertextualité désignée comme purement fictionnelle. Les exemples de ce cas précis renvoient alors explicitement aux œuvres originales sur lesquelles ils s'appuient. À l'inverse d'une réécriture traditionnelle qui *feint* l'absence de l'hypotexte, celui-ci est,

³¹⁶ « Pourquoi est-ce que personne n'a essayé de devenir super-héros en vrai ? » (Trad. Alex Nikolavitch)/MILLAR, Mark, ROMITA, John Jr., *Kick-Ass* n°1, New York, Marvel Comics, label « Icon », 2008, avril. – Toutes les traductions de *Kick-Ass* sont d'Alex Nikolavitch.

³¹⁷ Ibid

³¹⁸ « There was nothing in my history to suggest the typical hero's journey. No radioactive spiders or refugee status from a doomed alien world. »/Ibid

³¹⁹ « Yes, my mother died [...] but she was killed by an aneurysm as opposed to a hitman. »/Ibid

dans le cas du *metacomic*, représenté dans l'intrigue en tant qu'objet métafictionnel propre (car permettant à la fiction de se commenter elle-même, dans un rapport analogique avec lui). Ainsi désigné, il produit un métatexte *obvie*, la manifestation d'une réflexivité patente que l'on retrouve de manière plus ambivalente dans *Watchmen* et *Ultimates*.

Watchmen et Ultimates : l'hypotexte camouflé

Le cas de ces deux œuvres est relativement complexe. En effet, derrière les modèles diégétiques qu'on a décrits plus haut semble se cacher l'hypotexte lui-même, d'une manière semblable aux œuvres qui consacrent l'exemple superhéroïque métadiégétique. Cependant, la présence de celui-ci se fait ténue, les auteurs privilégiant aux premiers abords la peinture détaillée des univers de leur série.

Ultimates s'installe, par la politique éditoriale qui préside à sa publication, dans une actualisation annoncée des origines des Avengers et dans un mouvement proximitisant vers le lecteur contemporain. Sa narration procède par la transformation de l'hypotexte : transformation, notamment, de motifs qui, en s'assimilant à des détails secondaires, permettent de soutenir le pacte de réécriture. Le changement de couleur de peau, par exemple, est particulièrement exploité dans la construction des personnages, à l'image de Nick Fury, chef du projet « Ultimates ». Dans la version originelle du « *Marvel Universe* », celui-ci a occupé des fonctions identiques puisque, pendant très longtemps, il fut à la tête du S.H.I.E.L.D.³²⁰, institution similaire à son double dans l'univers Ultimate. Alors que dans le « *Marvel Universe* », Nick Fury est blanc, il devient noir dans *Ultimates*. Il en est de même pour la Guêpe à qui il est attribué dans sa version Ultimate des origines asiatiques. Or, le changement de couleur de peau ou d'origines est un cas de transformation qui peut évoquer le motif du changement de nationalité tel que le décrit Genette dans *Palimpsestes*. Celui-ci le

³²⁰ A la suite de *crossovers* successifs (*Civil War* en 2006 et *Dark Reign* en 2009), il fut récemment remplacé par Tony Stark, puis Harry Osborne, identité civile de l'ennemi principal de Spider-Man, le Bouffon Vert.

présente en effet comme la composante d'un système global d'actualisation, et plus exactement comme « l'effet de transpositions diégétiques plus massives.³²¹ » (III.6)

N'étant qu'une modification secondaire, ce motif signale cependant le mouvement proximalisant de la diégèse vers un monde plus contemporain du lecteur, remplissant là l'un des termes du contrat porté par le label « Ultimate ». Procédant par actualisation, *Ultimates* répond à l'un des critères de la réécriture des origines des personnages qui tend à effacer, par l'émergence d'un univers fictif parallèle, tout effet de continuité : les super-héros actualisés n'ont plus de passé, puisque transposés dans un temps diégétique contemporain strictement différent de leur situation originelle. L'histoire parallèle est autre, autonome, et dès lors, son hypotexte, c'est-à-dire toutes les intrigues parues jusqu'alors autour des personnages originels (la continuité), ne semble pas convoqué.

Le cas de *Watchmen* est tout autre. Partant de la création d'un monde où les super-héros auraient réellement existé dès la fin des années trente, le propos de l'œuvre se fonde sur l'émergence d'un univers uchronique à partir de ce principe. On reviendra sur la nature de ce monde divergent lors de la quatrième partie de ce chapitre, cependant on peut déjà en donner quelques éléments de définition. L'univers fictionnel de *Watchmen* s'identifie surtout par les différences que l'apparition de super-héros a apportées par rapport à la réalité empirique. L'histoire se déroule en 1985, dans un monde parallèle où les États-Unis ont remporté la guerre du Vietnam grâce à un super-héros : le Docteur Manhattan. Un climat de terreur demeure tout de même, alimenté non seulement par le contexte d'une Guerre Froide persistante, mais également par les tensions nées entre les super-héros, bannis depuis par la loi, et les citoyens américains. La situation de Nixon, toujours président en 1985, prédomine également dans l'arrière-plan de la fiction en tant qu'élément divergent. En effet, l'intrigue suggère qu'il a été réélu à plusieurs reprises, non seulement en 1972, mais aussi en 1980 et 1984, passant outre la limite de deux mandats et apportant là une différence primordiale dans le système politique américain. Étant uchronique, *Watchmen* établit de prime abord une relation analogique entre son univers fictif et la

³²¹ GENETTE (1982: 431)

réalité empirique, à l'inverse des autres cas qu'on a vus qui, contenant l'hypotexte dans leur intrigue, signale davantage un mode comparatif avec lui.

Tant pour *Watchmen* que pour *Ultimates*, l'hypotexte, dissimulé par la complétude des univers, ne semble pas servir de modèle pour les personnages. Il n'apparaît que d'une manière obtuse, masqué notamment par les modèles diégétiques que les nouveaux super-héros veulent suivre. Or, c'est justement sa dissimulation qui restitue son rôle central dans le métadiscours de ces deux œuvres. Il apparaît que l'hypotexte des deux séries s'affiche dans ce qui *ne diverge pas* de l'univers originel. Dans *Watchmen*, par exemple, l'élément fondateur de l'uchronie réside dans l'idée qu'un individu, après avoir lu le premier numéro d'*Action Comics* qui voit l'apparition de Superman, décide de l'imiter afin de combattre lui aussi le crime. Dès lors, la divergence, consacrée par ce premier justicier, provient d'un élément commun à la fiction de *Watchmen* et au monde de référence. Pourtant, là où l'apparition de Superman a donné lieu au genre que l'on sait, dans l'univers uchronique, elle s'est limitée à un seul épisode, la passion pour les histoires de super-héros ayant été étouffée par l'émergence de véritables justiciers.

En cela, le principe de l'œuvre repose exactement sur le même principe que des séries comme *Ex Machina* ou *Kick-Ass*. Le modèle superhéroïque émerge également de la lecture d'un *comic book*, d'une histoire tenue pour fictive et qui, dès lors, fait office d'exemple à suivre métadiégétique. Si l'hypotexte est également présent dans le récit, il n'est jamais mentionné dans l'intrigue. À l'inverse des autres œuvres, il est seulement évoqué dans un des interludes consacrés à l'autobiographie de Mason :

For me, it all started in 1938, the year when they invented the super-hero. I was too old for comic books when the first issue of ACTION COMICS came out [...]. There were detective yarns and stories about magicians whose names I can't remember, but from the moment I set eyes on it I only had eyes for the Superman story. [...] Of course, all of these old characters are gone and forgotten now, but I'm willing to bet that there are at least a few older readers out there who will remember enough to know what I'm talking about. [...] I [...] spend the rest of the day leaping tall buildings inside my head, [...] until I opened a newspaper in the autumn of that same year and found that the

super-heroes has escaped from their four-color world and invaded the plain, factual black and white of the headlines.³²²

L'hypotexte, en tant qu'objet métadiégétique présent à même la fiction, est camouflé par le fait que son existence n'est rappelée que dans un récit enchâssé. Celui-ci s'imbrique et se détache en même temps de l'intrigue première, tant dans sa position d'interlude (et donc en marge de la chronologie linéaire de la narration) que visuellement, puisque l'autobiographie est présentée comme un extrait textuel, à l'inverse du traitement graphique de l'histoire. L'affichage de cet hypotexte se fait donc à un degré moindre que dans les exemples précédents.

Le cas d'*Ultimates* est encore plus complexe. À l'instar de *Watchmen*, la présence explicite de l'œuvre originelle ainsi que son identification s'expliquent par les points de convergence entre elle et l'hypertexte. L'intrigue d'*Ultimates* se déroule au début des années deux mille, façonnant là la principale différence portée par la réécriture : Captain America n'est plus retrouvé congelé dans les années soixante, comme dans le « *Marvel Universe* », mais presque soixante ans après sa disparition. De fait, le décalage entre le mode de pensée du héros et le monde contemporain est ce qui va créer l'un des ressorts principaux de l'intrigue de la série. Cependant, si le temps présent diverge de celui originel, la situation du personnage lors de la seconde Guerre Mondiale est identique. À l'instar de sa version dans le « *Marvel Universe* », Steve Rogers est presque handicapé, contraint de s'injecter un sérum pour avoir des superpouvoirs et aller se battre au front. Comme son modèle, il disparaîtra à l'issue du combat, prisonnier d'un bloc de glace. En cela, le prologue d'*Ultimates*, qui s'étend le long du premier épisode de la série, reproduit les mêmes éléments que son hypotexte. Il possède en ce sens un statut double : semblable à la version originelle, il introduit,

³²² « Pour moi, tout commença en 1938, l'année où fut inventé le super-héros. Je n'avais plus l'âge de lire des bandes dessinées quand sortit le premier numéro d'ACTION COMICS [...]. Il y avait d'in vraisemblables histoires de détectives et de magiciens dont j'ai oublié les noms, mais dès que je la vis je n'eus d'yeux que pour l'histoire de Superman. [...] Bien sûr, tous ces personnages ont sombré dans l'oubli, mais je suis prêt à parier qu'au moins quelques vieux lecteurs s'en souviendront assez pour se rappeler dont je parle. [...] Je [...] passais le reste de ma journée à bondir mentalement de par-dessus les immeubles [...] jusqu'à l'automne de cette année-là, lorsque j'ouvris un journal et découvris que les super-héros s'étaient échappés de leur univers en quadrichromie pour envahir la réalité effective des manchettes noir-et-blanc. »/MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°1, New York, DC Comics, 1986, septembre, p.31-32.

par sa fonction d'incipit, à un univers divergent et fait alors office de passerelle entre les deux œuvres³²³. Situait l'intrigue enchâssée dans les années quarante, à l'instar de la fiction originelle de Captain America, l'analepse introductive apparaît alors comme une évocation implicite de l'hypotexte au sein même de la réécriture. Si elle n'est pas tenue pour fictionnelle, cette situation implique de recourir à la version originelle pour percevoir la façon dont est construit ce modèle exemplaire.

c) De l'hypotexte au « modèle générique³²⁴ »

Linda Hutcheon écrit à propos de l'art parodique qu'il « est à la fois déviation par rapport à une norme littéraire, et *inclusion* de cette norme comme matériau d'arrière-plan intériorisé.³²⁵ » Dans cette perspective, la parole réflexive des *metacomics* se fonde sur la présence des hypotextes au sein même de la fiction, par des modalités d'inclusion plurielles, tels le degré de leur affichage, le caractère explicite de leur présence et leur statut ontologique (intra- ou métadiégétique). Les relations qu'entretiennent les protagonistes avec le modèle superhéroïque servent, ainsi qu'on l'abordera ensuite, à la mise en crise de la figure du justicier par une stratégie de déviation. Pour lors, il apparaît que l'hypotexte est ce qui façonne le modèle superhéroïque car il en constitue le point de référence.

La relation entre hypotexte et hypertexte institue une lecture analogique, systématisée non seulement par les propriétés réflexives communes aux *metacomics*, mais également par le recours constant à la version originale, sans cesse représentée dans les œuvres, à qui il est conféré une fonction intradiégétique précise. Par exemple, la parution d'*Action Comics* a engendré le monde parallèle de *Watchmen* puisque des individus s'en sont inspirés pour devenir à leur tour des justiciers. L'évocation de cette revue est à la fois le jeu d'une complicité entre un auteur et son lecteur et, par sa présence dans la diégèse, la matrice d'une intrigue et d'un univers. L'hypotexte se fait donc référence double, tant d'un point de vue intradiégétique (pour les personnages)

³²³ Semblable à l'incipit d'*All Star Superman* (voir chapitre deux)

³²⁴ Notion empruntée à SCHAEFFER, Jean-Marie, *Qu'est-ce qu'un genre littéraire ?*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 1989.

³²⁵ HUTCHEON (1978 : 470)

que métafictionnel (pour les auteurs et les lecteurs). Cette double fonction explique ainsi le glissement possible à faire entre le modèle superhéroïque des protagonistes et le modèle générique des œuvres, notamment à travers les caractéristiques communes des hypotextes qui y sont convoqués.

Le modèle superhéroïque : le personnage seulement ?

On l'a vu au second chapitre, l'hypotexte transparait dans les récits par l'émergence de pastiches, symboliques de la relation d'imitation et de transformation qui l'unit au *metacomic*. En cela, on peut remarquer que cette re-présentation touche pour la plupart des personnages emblématiques. Dan Dreiberger et Laurie Juspeczyk ont certes pour modèles leurs prédécesseurs, les premières versions du Hibou et du Spectre Soyeux, mais ils sont aussi fondés, hors même la diégèse, sur une imitation de Batman et de Wonder Woman³²⁶. Il en est de même pour l'Illustre Machine qui se sert de Superman pour justifier ses actes ou pour Supreme, reproduction presque identique de ce super-héros. Les réécritures par transformation touchent également des personnages iconiques. Ainsi, le label « Ultimate » est consacré aux héros les plus connus du catalogue de Marvel, tandis que le label « All Star » est au service des deux premiers représentants du genre superhéroïque : Superman et Batman. Or, ces personnages présentent la caractéristique commune d'avoir été créés à la même période, le *Golden Age*, ou du moins, d'être à l'origine d'une mouvance dans le genre : ainsi des Fantastiques, souvent repris, qui, même s'ils n'appartiennent pas au *Golden Age*, inaugurent le renouveau du genre superhéroïque lors des années soixante.

Le *metacomic* affiche de fait l'hypotexte comme modèle à la fois superhéroïque et générique, opérant par ce biais un retour en arrière, une relecture des origines du genre. Outre la reprise de figures emblématiques, c'est également une période précise, l'air d'une époque révolue, qui est réactivée. Dans le *story arc* « Versus vs Fiction » d'*Ex Machina*, le *comic book* recherché, *Adventure Comics* n°265, génère,

³²⁶ Voir chapitre 2, partie 1-a : « L'imitation ostentatoire »

comme on l'a vu³²⁷, une histoire similaire à ce récit enchâssé. Or, cette aventure, qui sert de modèle narratif, met en scène Superman. Elle a été publiée en octobre 1959 par DC Comics et appartient donc au *Silver Age*.

Sur ce même point, les *flashbacks*, nombreux dans les œuvres du corpus, jouent un rôle semblable. Le prologue d'*Ultimates* replace par exemple Captain America dans le contexte de la seconde Guerre Mondiale. Dès lors, le personnage implique dans son réemploi la restitution d'une période historique, comme le suggère la datation du premier épisode, 1945 (Ill.7). La scène inaugurale de ce chapitre est située au-dessus de l'océan Atlantique, tandis que l'intrigue se poursuit en Islande, les soldats américains ayant pour objectif de détruire une base secrète allemande. Cette localisation peut faire écho à l'Histoire même de ce pays lors de la seconde Guerre Mondiale puisque, reconnu pour sa neutralité, l'Islande y est occupé par les armées américaine et britannique afin d'empêcher une éventuelle invasion nazie. D'autres éléments participent de cette restitution. Par exemple, les dialogues entre les ennemis sont écrits en allemand, langue originale des protagonistes concernés. Au même titre, certains événements de la guerre sont évoqués : Captain America est en effet baptisé par l'un des protagonistes « the patron saint of Omaha Beach and backbone of the battle of Normandy.³²⁸ »

La nature de l'hypotexte est donc rendue complexe, dessinée par deux critères différents : le personnage repris ou pastiché, mais également la réactivation d'une époque qui souligne l'historicité du modèle superhéroïque comme facteur à prendre en compte dans sa convocation.

³²⁷ Voir chapitre 2 : « *Ex Machina*: la pratique de la citation »

³²⁸ « Saint patron d'Omaha Beach, le fer de lance de la bataille de Normandie. »/MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°1, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, mars.

Alan Moore, au fil de ses œuvres, opère lui aussi un important travail de datation. Cependant, il s'agit moins pour lui de restituer un contexte historique précis que de fournir un métadiscours sur l'histoire du genre superhéroïque. Parmi cette remontée aux origines, une date, 1949, apparaît de manière récurrente, tant dans *Watchmen* que dans *Supreme* ou le label « ABC Comics ». 1949 évoque non seulement l'après-guerre, mais également le déclin de la figure du justicier ainsi que l'essor d'autres genres narratifs dans l'industrie du *comic book*, tels l'horreur ou le policier. Cette période va alors permettre à Moore de construire dans son œuvre un métadiscours sur la déchéance progressive du super-héros, en guise d'introduction à sa mise en crise dans l'époque contemporaine.

La réflexion que mène Alan Moore à propos de cette date trouve sa première incarnation dans *Watchmen* (Ill.8). À l'occasion d'un *flashback*, une scène apparaît au lecteur dans laquelle un groupe de super-héros tentent de créer, dans les années soixante, une nouvelle équipe : les « Crime-Busters ». C'est à cette occasion que la période de 1949 est évoquée : « Why « The Crime-Busters » ? Well, as you know, this country hasn't had an organization of masked adventurers since the Minutemen disbanded in '49.³²⁹ » L'apparente bonne volonté des membres conviés se manifeste, entre autres, par la recherche d'une organisation efficace de l'équipe, comme le suggère le discours d'Ozymandias : « Surely, that's just an organizational problem ? With the right person coordinating the group, I think...³³⁰ » Au même titre, le Hibou rappelle la légitimité d'une telle action superhéroïque : « Me and Rorschach have made headway into the gang problem by pooling our efforts...³³¹ » Pourtant, la tentative de reformer une équipe sera un échec, les arguments avancés par les

³²⁹ « Pourquoi « les Vigilants » ? Ah, vous le savez : ce pays n'a plus d'organisation de justiciers masqués depuis la séparation des Minutemen en 1949. »/MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°2, New York, DC Comics, 1986, octobre, p.10.

³³⁰ « Simple problème opérationnel organisationnel, non ? Avec un coordinateur adéquat, je crois que... »/MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°2, New York, DC Comics, 1986, octobre, p.10.

³³¹ « Rorschach et moi avons progressé dans les problèmes des gangs en unissant nos forces. »/MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°2, New York, DC Comics, 1986, octobre, p.10.

personnages s'effondrant devant la plaidoirie à laquelle ils sont confrontés. En effet, le Comédien est le seul à ne pas croire en ce projet, et même à ne plus croire au concept superhéroïque qu'il trouve daté. Progressivement, le héros amène les autres à la conclusion selon laquelle le super-héros appartient à une époque révolue et n'a désormais plus sa place :

Ozymandias : « It doesn't require genius to see that America has problems that need tackling... »

Le Comédien : « Damn straight an'it takes a moron to think they're small enough for clowns like you guys to handle. What's going down in this world, you got no idea.³³² »

Ce discours fait alors écho à l'autobiographie de Mason dans laquelle il raconte la naissance des Minutemen ainsi que sa déchéance progressive à la fin des années quarante : «There was nobody interesting left to fight, nothing notable to talk about. In 1949, we called it a day. [...] The Minutemen were finished, but it didn't matter. The damage had already been done.³³³ »

Ces propos pourraient rester ponctuels, limités à l'univers de *Watchmen*, si Alan Moore n'avait poursuivi cette réflexion dans ses œuvres suivantes, leur conférant alors une valeur métadiscursive amplifiée. En effet, au-delà d'une remise en cause des personnages de l'histoire, c'est bien à une lecture critique du genre superhéroïque auquel s'adonne le héros. On retrouve cette question dans un *flashback* issu de *Supreme* où le héros se réunit avec les membres de son équipe, les « Allied Supermen of America », pour fêter la nouvelle année 1950. Chacun d'entre eux constitue, pour la plupart, des pastiches de personnages emblématiques tels Wonder Woman ou Batman (III.9). Soudain surgissent trois figures, les « Mayhe-Maniacs », qui, rapidement assimilables aux Erinyes, viennent annoncer la fin prochaine de l'équipe. Pour le leur

³³² « Le génie est superflu pour constater que l'Amérique doit résoudre certains problèmes. »/ « Exact. Et il faut être con pour croire qu'ils sont à la taille d'une bande de clowns comme vous. Ce qui arrive en ce bas monde, vous n'en avez aucune idée. »/ MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°2, New York, DC Comics, 1986, octobre, p.10

³³³ « Il ne restait plus personne d'intéressant à combattre, ni grand-chose à discuter. En 1949, nous convînmes que c'était fini. [...] C'en était fait des Minutemen, mais peu importait. Le mal était fait. »/MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°2, New York, DC Comics, 1986, octobre, p.32.

prouver, ils lancent un défi aux justiciers, « une croisière fantôme dans les années cinquante³³⁴ ». L'épisode se divise alors en trois parties, chacune étant consacrée à l'aventure des super-héros dans un des univers proposés par les Mayhe-Maniacs. La première se situe dans un monde post-apocalyptique envahi de monstres identifiés tout d'abord à des extra-terrestres. Pourtant, au fur et à mesure de l'épisode, ces ennemis se révéleront en réalité protéger un camp duquel surgira une mère humaine en compagnie de ses enfants, tous rendus difformes par une guerre atomique. L'un des Mayhe-Maniacs, figure de prophète, énoncera alors la vérité de l'épisode : « What happened here ? Looks like a bomb hit it ! [...] Red attack. Nuclear doom ! Radiation ! You inspired people through a war, but can you give them hope against terrors like this ?³³⁵ » Ce voyage proleptique annonce donc les frayeurs qui caractérisent les années cinquante, frayeurs que les super-héros ne semblent pouvoir assumer.

Le second voyage se situe dans le même registre. Les héros arrivent dans une petite ville et en découvrent, par un principe d'expansion, l'abominable vérité. La succession des vignettes est particulièrement mise en valeur en cela que chacune d'elles donne à voir une réalité de plus en plus globale. Les justiciers suivent tout d'abord une femme qui, semblant revenir de ses courses, prépare en réalité un attentat contre son mari. Décidant dans la case suivante de prévenir la police, ils découvriront alors que le commissaire lui-même, amant de la femme, est de mèche. Voulant alors prévenir le fils du couple, ils constateront le sort de ce dernier, drogué et incapable d'agir. Leur dernier recours est donc de protéger le père de la famille, cible de l'attentat et maire de la ville. Pourtant, celui-ci s'avèrera appartenir au Klu Klux Klan. La séquence des cases gouverne la réaction en chaîne de ces événements. Dans la manière dont elle donne à voir une réalité décadente à tous les degrés de l'échelle sociale, elle suggère

³³⁴ « We're spirits of new years-yet-to-come... Here to offer you a howl-iday in our worlds of the 1950's... If you dare ! » (Traducteur non mentionné)/MOORE, Alan, HORIE, Richard, VEITCH, Rick, *Supreme : The new Adventures* n°44, Maximum Press, 1997, janvier.

³³⁵ « Eh bien dites-moi, c'est Hiroshima ici [...] Conflit américano-soviétique, péril nucléaire, radioactivité... Pourrez-vous rendre l'espoir à l'Amérique en proie à de telles terreurs ? » (Traducteur non mentionné)/MOORE, Alan, HORIE, Richard, VEITCH, Rick, *Supreme : The new Adventures* n°44, Maximum Press, 1997, janvier.

l'impossible action superhéroïque, comme le conclura un des protagonistes : « We fight super-foes, not social nightmares ! Let's go home !³³⁶ »

Enfin, la dernière aventure est consacrée à Supreme se rendant dans un univers absurde présidé par un graphisme caricatural dans lequel lui-même est piégé. Les pages composent un monde informe où les cases ne semblent pas liées les unes aux autres, si ce n'est par la récurrence du protagoniste principal. La narration emprunte au genre de la satire comme en témoigne la scène où, apercevant un de ses alliés arrêter un criminel, Supreme croit qu'il est en train de lui lire ses droits alors même que celui-ci lui montre un magazine de charmes. De cette aventure ressortira la question obsédante de Supreme : « [...] Are the costumed wrong-righters finished ?³³⁷ »

La succession de ces épisodes est à double entente. Tous trois annoncent dans un premier temps les traumatismes et préoccupations de l'Amérique des années cinquante, mettant alors en cause l'utilité de la figure superhéroïque et le décalage de leur idéal par rapport aux complexités du monde. L'équipe de Supreme n'y survivra pas, ainsi que l'annonçaient les *Mayhe-Maniacs*, car elle sera dissoute six mois plus tard. Dans un second temps, les trois histoires annoncent, d'un point de vue métafictionnel, la baisse de popularité des histoires de super-héros après la seconde Guerre Mondiale, et l'essor des autres genres exploités dans le *comic book*. Le premier épisode renvoie en effet aux *horror comics* et le second aux *crime comics*. La chute ironique qui gouverne la fin de ces aventures (la découverte que les mutants ennemis sont en fait des êtres humains et la révélation que tous les habitants d'une ville sont corrompus) évoque ainsi la production d'EC Comics. Connue pour sa violence et son ironie, celle-ci a rencontré un succès important au début des années cinquante. Le dernier épisode, enfin, par sa dimension satirique et caricaturale, évoque le magazine *MAD*, créé en 1952 par William Gaines, éditeur d'EC Comics, après que cette entreprise eut fait faillite.

³³⁶ « La corruption n'est pas notre affaire, rentrons ! » (Traducteur non mentionné)/MOORE, Alan, HORIE, Richard, VEITCH, Rick, *Supreme : The new Adventures* n°44, Maximum Press, 1997, janvier.

³³⁷ « Le concept de justicier costumé est-il dépassé ? » (Traducteur non mentionné)/MOORE, Alan, HORIE, Richard, VEITCH, Rick, *Supreme : The new Adventures* n°44, Maximum Press, 1997, janvier.

À l'instar de *Watchmen*, 1949 évoque ici aussi la fin du concept superhéroïque triomphant. Se doublant d'une dimension métafictionnelle au sujet de l'histoire du *comic book*, la récurrence de cette date confère aux propos du Comédien une valeur métadiscursive sur la déchéance d'un concept et d'un genre narratif. Alan Moore parachève sa réflexion en 2005 dans *The Forty-Niners* qui sert de *prequel* à la série *Top Ten*, publiée en 2000 sous le label « ABC ». L'auteur y dépeint la création de la ville « Neopolis », futur lieu d'action de *Top Ten*, au sortir de la guerre. La particularité de ce lieu est qu'il n'abrite que des personnages dotés de super-pouvoirs qui semblent tous, jusqu'au moindre figurant, sortir d'une bande dessinée préexistante³³⁸. L'intrigue de *The Forty-Niners* se déroule en 1949 et suit le parcours de personnages mutés dans cette métropole perdue dans un espace-temps indéfini. Les principaux protagonistes de l'histoire, Steven « Jetlad » Traynor et Leni Muller, sont d'anciens héros de la guerre, chacun dans leur camp respectif, le premier étant américain et la seconde allemande, ancienne membre du parti nazi. Arrivés à Néopolis et n'étant plus en rivalité, ils deviennent amis, faisant parfois référence à leurs combats passés. Au fur et à mesure de la narration, il s'avère que cette ville tend à accueillir de vieux héros qui n'ont plus d'utilité puisque le conflit est terminé, ainsi que le suggère Leni Muller : « *The war's over, mein junge, and now nobody wants us living next door to them.*³³⁹ » De même, Betty Doesgood, hôtesse des deux nouveaux arrivants, révélera la situation de ces personnages passés de mode, lorsque Jetlad lui posera des questions sur son passé (Ill.10) :

Jetlad : « I-I didn't mean to pry. It's just they ran a comic strip about you in our P.X. newspaper. »

Betty Doesgood : « Yeah, well, who wants good advice these days ? Me, all my crowd, we got moved here first.³⁴⁰ »

³³⁸ La transfictionnalité qui préside à cet univers sera étudiée au quatrième chapitre.

³³⁹ « La guerre est finie, *mein Junge* et maintenant plus personne ne veut de voisins comme nous. » (Trad. Khaled Tadil)/MOORE, Alan, HA, Gene, *Top 10 : The Forty-Niners*, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2005 – Toutes les traductions de *Top 10 : The Forty-Niners* sont de Khaled Tadil.

³⁴⁰ « D-désolé si j'ai été indiscret. C'est juste que... Ils avaient publié une BD sur vous dans notre journal à la caserne. »/ « Bah ! Qui veut des bons conseils de nos jours ? Moi et les miens, nous avons été les premiers à avoir été déplacés ici. »/MOORE, Alan, HA, Gene, *Top 10 : The Forty-Niners*, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2005.

Neopolis se fait donc ville-poubelle, métropole destinée à abriter des personnages qui, considérés comme tels, sont marqués par leur obsolescence et leur péremption. Alan Moore poursuit ainsi sa réflexion métadiscursive en revendiquant ouvertement la nature fictionnelle de ces héros. La métropole se construisant en 1949, elle symbolise l'époque révolue des super-héros, terre d'accueil de personnages oubliés, et parachève en ce sens la réflexion amorcée dans *Watchmen* autour de cette date. La « génération 49 » est marquée du sceau de la perplexité, incapable de s'adapter au contexte de l'après-guerre. Elle est alors congédiée du monde moderne, tant par le discours du Comédien, que par les défis des Mayhe-Maniacs de *Supreme* ou par la mystérieuse autorité qui a présidé à la mutation des personnages de *Forty-Niners*.

Le modèle superhéroïque et le modèle générique

Le modèle exemplaire auquel ont recours les personnages pour définir leur fonction est donc à double entente : il est à la fois intradiégétique et, par la réminiscence de la version originale au sein même de la réécriture, élément métadiscursif qui tend à poser l'archétype du justicier comme point de référence. Les hypotextes convoqués dans le *metacomic* concernent non seulement des personnages emblématiques mais, de surcroît, ils s'inscrivent dans des périodes précises, notamment les *Golden* et *Silver Ages*. Le travail exécuté par les artistes sur la datation permet alors d'apporter une nuance sur la façon dont est envisagé l'hypotexte dans le cadre du genre superhéroïque. En effet, les super-héros représentatifs étant marqués par la pérennité de leurs aventures, pastiche et parodie sont susceptibles de convoquer une période précise en plus de ce traitement. Un héros tel que Superman connaît par exemple plusieurs versions au fil de son évolution : la façon dont il est représenté dans les années quarante n'est pas identique à son traitement dans les années quatre-vingt. C'est la raison pour laquelle l'invocation d'un modèle superhéroïque doit, dans le cas d'une relecture critique du genre, prendre en compte une période précise de ce dernier pour illustrer la pleine signification du pastiche ou de la transformation.

L'hypotexte n'est plus à considérer comme une œuvre seule, mais à l'inverse comme inscrite dans une époque donnée du genre superhéroïque, en l'occurrence, ici, les *Golden* et *Silver Ages*. C'est pourquoi on préférera aborder ici l'hypertextualité dans la façon dont elle est conçue par Schaeffer, à savoir, ainsi qu'il l'a déjà été cité, comme « toute filiation plausible qu'on peut établir entre un texte et un ou plusieurs ensembles textuels antérieurs ou contemporains dont [...] il semble licite de postuler qu'ils ont fonctionné comme modèles génériques³⁴¹ ».

Cette définition a en effet pour intérêt dans cette présente étude de favoriser la notion de « modèles génériques » à celle d'hypotexte. Or, là où la relation entre un hypotexte et son hypertexte semble davantage concerner le rapport entre deux textes seuls³⁴², le modèle générique peut suggérer la présence d'un corpus multiple ayant façonné une certaine période d'un genre. En effet, la relation qu'entretient le *metacomic* avec l'hypotexte identifie celui-ci non à une bande dessinée précise, mais à une *image* du super-héros, un modèle fondé par une pluralité de *comics* à une période précise, et qui, dès lors, s'apparente davantage à la notion de modèle générique. L'exemple du travail d'Alan Moore sur la date de 1949 en est révélateur : ce n'est pas un personnage seul qui est recontextualisé dans cette période, mais la figure superhéroïque elle-même en tant que concept, et donc l'ensemble du genre comme il était construit à cette époque. C'est dans cette même perspective que Genette aborde la notion de pastiche :

L'imitateur a essentiellement affaire à un style [...] : sa cible est un style, et les motifs thématiques qu'il comporte (le concept de style doit être pris ici dans son sens le plus large : c'est une *manière*, sur le plan thématique comme sur le plan formel) [...] L'essence du mimotexte, son trait spécifique nécessaire et suffisant, est l'imitation d'un style : il y a pastiche [...] quand un texte manifeste, en l'effectuant, l'imitation d'un style.³⁴³

³⁴¹ SCHAEFFER (1989 : 174)

³⁴² De même, étant donné le caractère infini des séries emblématiques, comment est-il possible d'identifier un hypotexte si ce n'est en prenant en compte le facteur historique qui sert finalement à périodiser différentes ères au sein des continuités qu'elles portent en elles ?

³⁴³ GENETTE (1982 : 107)

Or, dans le genre superhéroïque, la notion de style est affaire non seulement d'une volonté auctoriale, mais aussi de contingences socio-historiques et pragmatiques dues au fait qu'une série est toujours réalisée en fonction du lecteur et de son époque contemporaine. En cela, l'imitation et la reprise d'un personnage n'indiquent sa valeur emblématique que par la résurgence de l'époque qui l'a rendu emblématique. C'est pourquoi le *metacomic* manifeste son rapport aux modèles génériques dans une perspective aussi bien esthétique qu'historique pour justement interroger cette nature de modèle. Dès lors, si le justicier des *Golden* et *Silver Ages* sert la systématisation d'un modèle intradiégétique et générique commun aux *metacomics*, c'est qu'il lui a été alors attribué une valeur exemplaire, longtemps assimilable à une norme dans le genre. Groensteen problématise également ce processus dans *Parodies*, définissant la continuité liée à un personnage comme un véritable corpus dont il s'agit de saisir l'archétype pour rendre la parodie efficace :

Parodier une série, inachevée de surcroît, relève d'une démarche forcément différente de celle que l'on peut adopter face à une œuvre célèbre qui constitue un *bloc* [...]. La parodie prend alors pour cible non plus telle histoire particulière [...], mais des situations types, des principes de base qui appartiennent à la définition même du personnage moqué. [...] En travaillant seulement sur ces noyaux archétypes, c'est un peu comme si le parodiste faisait de chacune des séries dont il s'empare un genre en soi, fondé sur des clichés, des récurrences.³⁴⁴

De ce fait, il s'agit de voir désormais comment ces « situations types » ont été fondées lors des *Golden* et *Silver Ages* pour favoriser un traitement archétypal, voire stéréotypé, du super-héros.

³⁴⁴ GROENSTEEN, Thierry, *Parodies: la bande dessinée au second degré*, Paris, Skira Flammarion, Angoulême, Musée de la bande dessinée, 2010, p.60

2) De l'archétype superhéroïque à son stéréotype

L'évolution du genre superhéroïque du *Golden Age* au *Silver Age* recouvre une période s'étendant sur plusieurs décennies, de l'apparition de Superman en 1938 au développement des personnages de Marvel Comics dans les années soixante. Elle est ainsi marquée par différents facteurs qui ont façonné l'archétype, puis le stéréotype de la figure justicière, ainsi qu'elle est conçue aujourd'hui par le grand public. Des facteurs autant narratifs que socioculturels sont intervenus dans l'esthétique du genre, soulignant sa particularité d'évoluer également en fonction de contingences pragmatiques.

a) Le super-héros pendant la seconde Guerre Mondiale : exemple du rôle de la figure justicière dans l'Histoire des États-Unis

Dès son origine, le super-héros est marqué par la proximité de ses aventures avec l'époque contemporaine. Né à l'issue de la Grande Dépression, il trouve place dans un pays fragilisé par la crise économique qui s'accompagne d'une importante déflation et d'une explosion du chômage. Au niveau culturel, cette situation critique amène une redéfinition du héros américain, auquel le modèle triomphant du cow-boy ou du self-made-man ne correspond plus. Les problèmes subis par les Américains impliquent le besoin d'une autoreprésentation davantage en accord avec le sentiment national de l'époque. Dès lors, il s'agit moins de consacrer un modèle de réussite que de créer des personnages issus de classes moyennes et dont la condition sociale est semblable à celle du citoyen traditionnel. Bradford Wright décrit ainsi la situation culturelle dans laquelle émerge le super-héros : « The new heroes in Depression America turned out to be the American people themselves. From Depression-era popular culture, there came a celebration of the common man.³⁴⁵ »

³⁴⁵ WRIGHT, Bradford, *Comic Book Nation : the Transformation of Youth Culture in America*, Baltimore, Londres, The John Hopkins University Press, 2001, p.10 (Traduction : « Les nouveaux héros de la Grande Dépression

Pour argumenter son propos, l'auteur cite, entre autres, les romans de Steinbeck ainsi que les films de John Ford ou Frank Capra³⁴⁶. Dès lors, le super-héros, marqué par sa dualité, semble entrer en connivence avec ce paysage culturel. Sa vie civile reflète la condition des travailleurs américains, tandis que sa croisade superhéroïque lui confère une fonction salvatrice à l'intérieur d'un système marqué par le paradoxe. Superman est ainsi représentatif de cette tension. Travailleur maladroit, anonyme, dans un grand journal, il occupe sa vie superhéroïque à combattre des injustices sociales, tels l'exploitation de mineurs par leurs dirigeants³⁴⁷ et les actes malfaisants de financiers³⁴⁸. Clark Kent, en tant que reflet d'une certaine réalité économique et sociale, est présenté de la même manière dans *All Star Superman*, rappelant ainsi le contexte de sa création, lorsque, à la fin de la série, Superman écrit son testament : « And to Clark Kent... The mild-mannered reporter who never let me forget how it feels to be a downtrodden, ordinary man... I leave the headline of the century. ³⁴⁹ » (Ill.11) Clark Kent incarnant les valeurs de ses contemporains, il souligne ainsi la prégnance du super-héros dans son époque, ce que va confirmer l'entrée des Américains en guerre à partir de 1941.

Avant même décembre 1941, plusieurs indices soulignent la présence sous-jacente du conflit dans les *comic books*. Gabilliet cite en exemple la couverture d'*Action Comics* 10 où Superman est représenté en train d'attaquer un avion ennemi (Ill.12). Certains types de personnage apparaissaient de manière récurrente, tels les espions allemands ou japonais. Progressivement, des super-héros patriotiques, participant au conflit, apparaissent dans les récits. Les valeurs qu'incarne le justicier, à savoir la défense du travailleur et sa condition dans le contexte de la crise, se voient réorientées au profit de la défense de la liberté des États-Unis : « The « common man » of the Depression

américaine s'avèrent être les Américains eux-mêmes. De la culture populaire de cette époque émergea la célébration de l'homme commun. »)

³⁴⁶ WRIGHT (2001: 10)

³⁴⁷ *Action Comics* n°3, « The Blakely Mine Disaster », New York, DC Comics, 1938, août

³⁴⁸ *Superman* n°4, « The Economic Enemy », New York, DC Comics, 1940, mai/juin

³⁴⁹ « A Clark Kent... Le reporter gentleman qui m'a permis de ne jamais oublier la sensation de n'être qu'un homme ordinaire et opprimé... Je lègue le scoop du siècle. »/MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°10, New York, DC Comics, label « All Star », 2008, mai.

era was now America itself, a repository of virtue and morality charged with extending justice and freedom to the oppressed in Europe and Asia.³⁵⁰ »

Captain America, dont les premières aventures parurent chez Marvel en mars 1941, est certainement le super-héros le plus représentatif de cette période. Employé par l'armée, le personnage se différencie du super-héros traditionnel en cela qu'il ne se contente pas de défendre les valeurs de son pays, il les *représente*. De fait, il est l'un des seuls de son paradigme à opérer dans un régime officiel, dans le cadre de la loi³⁵¹. Mi-soldat, mi-super-héros, Captain America n'est plus en marge du système, il est un héros placé sous l'autorité d'un pouvoir militaire *institutionnalisé*. Même après la guerre, le personnage continuera d'agir à l'intérieur de cet institut qui dès lors, sera représenté par la branche du S.H.I.E.L.D. En cela, Captain America est l'une des premières figures qui permit d'approcher le super-héros du concept de patriotisme. La couverture du premier numéro de la série éponyme en est significative (Ill.12). Hitler lui-même y est représenté, battu par le justicier au milieu d'une salle où le symbole de la croix gammée est dupliqué à plusieurs endroits, aussi bien sur les murs que sur les vêtements des figurants. Dès lors, le combat superhéroïque devient affaire de symboles, le drapeau américain s'assimilant à un signe de la liberté, du combat contre l'oppression et la dictature. De cette manière, le *Golden Age* illustre la façon dont la figure justicière est devenue *exemplum*³⁵², s'installant dans un patriotisme fédérateur favorisé par le fait que le nazi, seul ennemi identifié à combattre, incarnait une forme de mal absolu³⁵³.

Dans la première saison d'*Ultimates*, Millar et Hitch reviennent sur la figure du nazi et sur son rapport au modèle superhéroïque. En effet, l'intrigue principale de la narration

³⁵⁰ WRIGHT (2001: 35) (Traduction : « L'homme commun » de la Grande Dépression était désormais l'Amérique elle-même, un ensemble de vertu et de moral chargé de transmettre la justice et la liberté aux opprimés d'Europe et d'Asie. »)

³⁵¹ Le rapport du super-héros au système législatif et politique américain sera l'un des points de la partie suivante, étant un thème régulièrement abordé dans le *metacomics*.

³⁵² Nous employons ce terme de manière semblable à Barthes comme « similitude persuasive, un argument par analogie » (In « L'ancienne rhétorique », *Communications* 16, 1970, p.200.) En effet, comme on le verra par la suite, la situation du super-héros lors de cette période relève de l'engagement exemplaire.

³⁵³ Xavier Fournier, rédacteur en chef du magazine *Comic Box*, a consacré un article sur ce même épisode et en souligne les dérives, soulevant l'idée que le patriotisme de Captain America pouvait évoquer l'acte nazi lui-même. Voir FOURNIER, Xavier, « Oldies but goodies : *Captain America Comics* 1 », comibox.com, 2010, novembre : <http://www.comibox.com/index.php/articles/oldies-but-goodies-captain-america-comics-1-1941-2/>

est consacrée à un combat de l'équipe contre une race d'extra-terrestres baptisée « Chitauris ». Ces derniers, métamorphes, ont infiltré l'humanité de manière à l'asservir, comme le dévoile leur représentant, Kleiser :

It was never in our interests to eradicate life, just to cure you of this independent thought problem. Picture the universe as a living, breathing organism and you will appreciate the importance of its many moving parts all working in synchronicity with one another. This malfunction, or free will as you might call it, disrupts the entire body and it's our function to repair these areas before the problem spreads.³⁵⁴

Si les Chitauris se révèlent dans les années deux mille, leur présence sur Terre n'est pas récente, puisqu'ils s'étaient déjà alliés aux nazis dans une première tentative pour parvenir à leurs fins. Cependant, l'issue du conflit leur a permis d'appréhender la situation sous un autre angle. Il ne s'agit plus pour eux en effet de se servir d'une guerre mais d'asservir les humains de manière plus progressive, par le biais du contrôle de la presse et de la manipulation des médias. Pourtant, la race conserve d'anciens emblèmes nazis, des symboles qui lui permettent de réaffirmer sa présence par le souvenir de cette première tentative. L'assimilation des Chitauris à cette idéologie est telle que leurs représentants conservent des noms allemands, avançant l'argument selon lequel les métamorphes ne peuvent prendre l'identité de quelqu'un qu'en le mangeant (Ill.13).

Le recours au symbole de la croix gammée a également pour effet d'évoquer des scènes où Captain America est représenté dans son combat contre l'ennemi lors de la seconde Guerre Mondiale. Or, comme on l'a vu, le passé du personnage, dans sa version « ultimate », est tellement proche de l'histoire originale que ces *flashbacks* apparaissent presque comme la manifestation de l'hypotexte lui-même. Dès lors, ils

³⁵⁴ « Notre intérêt n'est pas d'éradiquer la vie mais de vous guérir de votre problème de pensée indépendante. Si vous considérez l'univers comme un seul organisme, vous comprendrez qu'il est important que toutes les parties fonctionnent en harmonie. Ce dysfonctionnement, ou libre arbitre, dérègle l'ensemble de l'organisme et notre fonction est de réparer ces zones avant que le problème ne s'étende. »/MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°11, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2003, septembre.

sont représentatifs de la manière dont le super-héros, à cette époque, véhiculait une certaine forme de patriotisme américain. Davantage qu'une simple allusion à cette période, ces analepses ont pour fonction de *rétablir* cette situation dans le monde contemporain. En effet, alors que les années deux mille sont marquées dans l'intrigue par les polémiques liées au gouvernement Bush, la résurgence du nazi comme figure à combattre va permettre de fédérer les différents membres de l'équipe, alors même qu'ils sont en conflit par leurs antagonismes idéologiques³⁵⁵. De fait, c'est par la résurgence d'une époque où la figure superhéroïque a connu son essor en tant que symbole patriotique que les Ultimates vont pouvoir justifier et légitimer leurs actes aux yeux de la société américaine. Ainsi de la Guêpe qui, au sortir du conflit, soulignera ce fait : « I think this means we're officialy superheroes now.³⁵⁶ »

L'utilisation de la figure nazie permet en ce sens de réactiver et définir le modèle superhéroïque préexistant, dans la mesure où elle a participé à son essence patriotique et édifiante. En effet, l'exemplarité du super-héros partant à la guerre est devenue telle qu'elle s'est assimilée à de la propagande. Bradford Wright explique comment les éditeurs y ont vu l'occasion de parfaire leur image, de manière à contrer les critiques émergentes. L'auteur donne l'exemple de DC Comics et des messages que l'éditeur adressait alors aux enfants et parents dans le but de mettre en exergue le message moral véhiculé dans ses publications. La création de l'« Editorial Advisory Board » fut annoncée dans l'été 1941 pour assurer de la respectabilité des contenus des fascicules de l'éditeur³⁵⁷. Dès lors, les super-héros ne se contentaient plus de participer au conflit pour défendre les valeurs américaines, ils engageaient à l'effort de guerre, ainsi que Wright l'explique :

³⁵⁵ On reviendra sur ce point dans la seconde partie de ce chapitre.

³⁵⁶ « On est officiellement des super-héros maintenant. »/MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°13, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2004, mai.

³⁵⁷ WRIGHT (2001: 33)

Publishers also sought to boost their image by linking their products to patriotism and the war effort. Superman urged readers to give to the American Red Cross. Batman and Robin asked boys and girls to “keep the American eagle flying” by purchasing war bonds and stamps.³⁵⁸

Outre-Atlantique, l’action superhéroïque était montrée en exemple pour les soldats américains, montrant bien comment une telle figure pouvait servir le message patriotique des États-Unis. L’armée elle-même était devenue l’un des plus gros clients de l’industrie, comme l’explique Gabilliet, et « qui expédiait les bandes dessinées aux GI par milliers d’exemplaires au titre de fournitures prioritaires.³⁵⁹ »

De la même manière que la figure du nazi est réutilisée dans *Ultimates*, la propagande véhiculée par le super-héros est également reprise dans la narration, de manière à suggérer un engagement similaire à l’effort de guerre. En effet, aux super-héros du *Golden Age* conseillant à un tel acte par voie métaleptique (les personnages s’adressant directement aux lecteurs), se substitue Captain America dans sa version « ultimate » qui, à l’occasion d’une pleine page, semble également prendre le lecteur pour interlocuteur : « Your country needs you.³⁶⁰ » (Ill.14) La phrase, prononcée à la fin du onzième épisode, est adressées dans la diégèse au personnel militaire lors d’une annonce générale, alors que la guerre contre les Chitauris est officialisée. Détachée du reste de l’épisode par sa position finale, cette pleine page semble pourtant mimer la transgression métaleptique puisque le regard du personnage est tourné vers le lecteur. La formule rappelle en soi comment s’est fondé le modèle superhéroïque lors de cette période, via l’exemplarité de ses représentants et leur influence sur les lecteurs.

Cette utilisation du super-héros révèle certaines tendances qui seront poursuivies dans l’évolution du genre, tendances qui permettent de montrer comment cette évolution a été guidée par des facteurs autres qu’esthétiques, en l’occurrence ici

³⁵⁸ WRIGHT (2001: 34) (Traduction : « Les éditeurs cherchèrent également à améliorer leur image en mettant leurs produits en relation avec le patriotisme et l’effort de guerre. Superman exhortait les lecteurs à faire des dons à la Croix Rouge américaine. Batman et Robin demandaient aux garçons et filles de s’assurer que « l’aigle américain continue de voler » en achetant des obligations de guerre. »)

³⁵⁹ GABILLIET (2005 : 54)

³⁶⁰ « Votre pays a besoin de vous. »/MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°11, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2003, septembre.

sociohistoriques. Tout d'abord, elle permet de montrer la prégnance de la figure superhéroïque dans le monde contemporain de son lecteur et dans l'Histoire même des États-Unis, y ayant joué un rôle dans la diffusion des valeurs du pays. Il apparaît alors que le modèle superhéroïque s'est construit à partir de l'exemplarité de son patriotisme, le justicier combattant non seulement pour l'idéologie américaine, mais allant même jusqu'à la représenter, comme on l'a vu avec Captain America. La manière dont les éditeurs ont orienté le super-héros en ce sens pour se prémunir de critiques met également en évidence l'ambivalence du pouvoir politique dans l'influence qu'il exerçait sur la création. Bradford Wright explique que le *comic book*, en tant que médium populaire, a favorisé un certain rapport avec le gouvernement dans la reconnaissance du rôle central qu'il pouvait jouer pour le lectorat d'alors : « Franklin D. Roosevelt well understood the power of modern media to influence public attitudes.³⁶¹ » La distribution de fascicules aux soldats américains souligne par exemple la relation ambiguë que le *comic book*, étant ainsi institutionnalisé, entretenait alors avec lui. Dès lors, le super-héros, figure liée à l'Histoire des États-Unis, s'est vu conférer un rôle idéologique que le *Comics Code* a d'une certaine manière confirmé la décennie suivante.

b) Le Comics Code : le super-héros à l'image de la conformité

L'évolution du genre superhéroïque dans les années cinquante est marquée par l'édification du *Comics Code* qui a eu pour conséquence sa codification particulière³⁶². Il s'agit là d'un des événements prépondérants de l'histoire de ce médium et a été de fait abondamment commenté. Dans *Comic Book Nation*, Bradford W. Wright y consacre par exemple de nombreuses pages³⁶³. Au même titre, Jean-Paul Gabilliet chronique de manière détaillée les trois jours que durèrent la commission du Sénat qui eut pour résultat la création de la « Comics Magazine Association of America » et de

³⁶¹ WRIGHT (2001: 34) (Traduction : « Franklin D. Roosevelt avait bien compris le pouvoir des médias modernes pour influencer les points de vue du public. »)

³⁶² Voir chapitre 1, « La prédominance du genre superhéroïque »

³⁶³ Voir pp.172-179 pour l'érection du code, pp.180-182 pour son impact sur l'industrie et pp.239-240 pour ses révisions.

ces codes³⁶⁴. Enfin, Amy Kiste Nyberg en a fait l'objet d'un livre, *Seal of Approval : the History of the Comics Code*, où elle retrace son histoire, sa genèse, ses différentes révisions et sa signification actuelle³⁶⁵. C'est pourquoi on n'abordera que brièvement le déroulement de cet événement en lui-même, préférant nous intéresser à la façon dont il a contribué au modèle superhéroïque et à l'approfondissement de son exemplarité. En effet, comme il a été dit au premier chapitre, l'établissement de ce code visait plus particulièrement des fascicules au contenu potentiellement contestable tels les *crime comics* et les *horror comics*, et concernait dans une moindre mesure les histoires de super-héros. Pourtant, cette autorégulation eut pour conséquence de provoquer la prédominance du genre dans la production et d'en créer, par sa conformité au code, une forme de stéréotype.

La CMAA, fondée en 1954, n'est pas la première tentative d'autoréguler la production. Dès 1948, la création de l'« Association of Comic Magazine Publishers » (ACMP) résulte des premières plaintes concernant le contenu des *comic books*. Elle fait suite à la stigmatisation de la délinquance juvénile dont les détracteurs trouvent l'origine dans la mauvaise influence des bandes dessinées. À ces phénomènes répond également la médiatisation d'une certaine littérature scientifique à ce sujet et donc le docteur Frederic Wertham est le principal représentant. Connu pour ses positions univoques à l'encontre du médium, le scientifique dénonce notamment la criminalité juvénile à laquelle le *comic book* peut inciter, sans même faire de distinction entre les enfants sujets à la délinquance et les autres³⁶⁶. Wertham, par sa célébrité, fut l'un des symboles de la croisade contre la bande dessinée américaine. Son ouvrage le plus connu, *Seduction of the Innocent*, parut au moment même de la commission de 1954, signalant par là l'attention que le docteur portait à sa médiatisation.

Greshon Legman est également l'un des représentants de cette littérature. Son ouvrage intitulé *Love & Death*, paru en 1948, s'attaque à tous les genres représentés

³⁶⁴ GABILLIET (2005 : 303-308)

³⁶⁵ NYBERG, Amy Kiste, *Seal of Approval : the History of Comics Code*, 1998, University Press of Mississippi, 208p.

³⁶⁶ « [...] [Son approche] présupposait une monocausalité de la délinquance juvénile et reposait sur une méthodologie comportementaliste simplifiée au nom de laquelle tous les enfants, équilibrés ou non, prédisposés à l'instabilité ou non, étaient menacés [...] par les comic books parce que les fascicules leur présentaient un modèle auquel ils couraient le risque de s'identifier [...]. » (GABILLIET (2005 : 315))

dans le *comic book*, des *funny animals* aux *crime comics*, dénonçant leur perversité et leur incitation au sadisme. Selon lui le médium serait même le fruit d'une dérive capitaliste :

Tout au long de son texte affleure l'idée qu'au moyen du divertissement de masse en général, et des *comic books* en particulier, la civilisation capitaliste entretient les frustrations et crée en tous les individus un sadisme latent alimenté par l'industrie culturelle.³⁶⁷

L'existence d'une littérature scientifique opposée au *comic book* participe donc à la polémique dont le médium est sujet. Le code édicté par l'ACMP en 1948, qui ne contenait que six articles, est remplacé par celui de 1954, beaucoup plus détaillé, et qui dénote la systématisation d'une autorégulation dans la production³⁶⁸. Ce second *Comics Code* est instauré après une commission du Sénat qui s'étendit sur trois jours au cours desquels spécialistes et éditeurs furent entendus. Ces séances furent la conséquence de la création en 1953 d'une sous-commission à la Commission des Lois du Sénat portant sur la délinquance juvénile et présidée par le sénateur Robert C. Hendrickson. C'est lui-même qui définit l'objectif des séances de 1954, à savoir évaluer les effets criminogènes sur les enfants lecteurs de bandes dessinées fantastiques et policières. L'éditeur d'EC Comics, William Gaines, était particulièrement visé. Le mauvais goût présumé des *comic books*, au désavantage de leurs vertus potentiellement éducatives, fut l'un des principaux sujets polémiques de la commission. L'un des illustrés d'EC Comics qui tendait à assimiler la censure à l'idéologie communiste fut montré en exemple et souligne bien le climat de la Guerre Froide qui résidait alors (Ill.15) :

L'échange s'envenima lorsque la commission l'interrogea [Gaines] sur son éditorial illustré « Are You A Red Dupe ? » (« Êtes-vous dupes des communistes ? ») qui associait explicitement toute démarche de censure à l'idéologie communiste. [...] Cette page cinglante renvoyait dos à dos les attaques des

³⁶⁷ GABILLIET (2005 : 313)

³⁶⁸ Voir annexe

comics comme propagande communiste et les critiques communistes de ces publications comme moyen d'aliénation capitaliste.³⁶⁹

L'édiction du code par les éditeurs concernés fut la conséquence de ces trois jours de séance. Sa systématisation pour tous les *comics* de la production qui, dès lors, devait porter un cachet d'approbation de la CMAA sur la couverture pour la mise en vente, fut rendue obligatoire par la politique de certains Etats. Gabilliet dénombre ainsi que quatorze d'entre eux limitèrent la vente de bandes dessinées au plus de dix-huit ans, allant même parfois jusqu'à l'interdire³⁷⁰. L'un des coups les plus significatifs fut porté par l'Etat de New York qui adopta en 1955 une loi prohibant l'édition de fascicules contestables. Dans la mesure où la plupart des éditeurs siégeaient dans la ville de New York, l'application de cette loi ne pouvait qu'aboutir à une stricte systématisation du *Comics Code*³⁷¹.

Le déroulement des séances de la commission, ainsi que les conséquences qui en découlèrent, ont entraîné une redéfinition des codes esthétiques du *comic book* et, plus particulièrement du genre superhéroïque pour lequel se dessina progressivement une place hégémonique dans la production. En effet, l'objectif de la commission étant de déterminer les effets criminogènes des bandes dessinées sur les enfants, la polémique part de l'absence présumée d'un lectorat adulte pour ce médium. Or, dans son article intitulé « Ethical Dimensions of the Postwar Comic Book Controversy », Nyberg rappelle que les adultes occupaient une place importante dans l'ensemble des consommateurs de *comics* : « A market survey done in 1944 reported that of men ages eighteen to thirty, forty-one percent were regular readers, and for women in the same age bracket, twenty-eight percent were regular readers.³⁷² » L'auteur va jusqu'à même souligner que cet argument aurait pu être décisif dans la polémique et ce pour l'avantage de Gaines : « Gaines might have found himself on

³⁶⁹ GABILLIET (2005 : 304)

³⁷⁰ « Entre l'été 1954 et le printemps 1956, quatorze Etats adoptèrent des lois restreignant leur vente aux plus de dix-huit ans, ou l'interdirent purement et simplement. » GABILLIET (2005 : 308)

³⁷¹ Ibid

³⁷² NYBERG, Amy Kiste, « Ethical Dimensions of the Postwar Comic Book Controversy », *Comics as Philosophy*, Jackson, University Press of Mississippi, 2005, p.34 (Traduction : « Une étude de marché réalisée en 1944 montre que parmi les hommes âgés de 18 à 30 ans, 41% étaient des lecteurs réguliers et que, parmi les femmes de cette même tranche d'âge, 28% étaient des lectrices régulières. »)

firmer footing if he had tried to argue that censorship efforts were too broad and that there was an adult readership for comic books.³⁷³ »

La bande dessinée étant perçue comme un médium s'adressant aux enfants, il fut discuté de la valeur exemplaire des contenus proposés. Le *Comics Code* résulte ainsi de ce sujet, plusieurs de ses articles concernant la mise en image de situations respectables et conformes à une certaine éthique, notamment en ce qui concerne le respect des autorités : « Policiers, juges, représentants du gouvernement et institutions respectées ne doivent jamais être présentés de manière qui nuise au respect dû à l'ordre établi. » Dès lors, créateurs et éditeurs se voient pourvus d'une responsabilité vis-à-vis du public et sont tenus en ce sens de mettre en scène des modèles exemplaires de comportement, suivant les normes idéologiques établies après la commission : « Much better for children, critics argued, were positive role models, heroes whose behavior was above reproach.³⁷⁴ » L'importance d'un contenu éthique irréprochable permet ainsi d'expliquer comment le super-héros, en tant qu'*exemplum*, a été conforté. Assimilé à un modèle patriotique lors de la seconde Guerre Mondiale, celui-ci voyait son incarnation de l'idéologie américaine dominante systématisée par les articles du *Comics Code*. Ce fut l'un des facteurs qui contribua à l'émergence de son stéréotype puisque seule cette voie narrative pouvait, à moyen terme, être explorée.

De même, en plus de garantir la respectabilité des représentants de l'autorité, un autre article du *Comics Code* contraignait à une issue toujours identique aux récits : « Dans tous les cas, le bien doit triompher du mal et le criminel doit être puni de ses méfaits. » Le super-héros, dans son exploitation idéologique, semblait ainsi rentrer dans les critères du *Comics Code*, mais était contraint alors à la répétition d'un même scénario qui faisait prévaloir la manifestation accrue d'un certain manichéisme. C'est de fait ces contraintes à une formule identique qui amenèrent à une conception stéréotypée de ce type de personnage : une figure costumée, toujours triomphante, et

³⁷³ Ibid (Traduction : « Gaines aurait pu se construire des bases plus solides s'il avait tenté de faire valoir que la censure était trop étendue et qu'il y avait un lectorat adulte pour les comics. »)

³⁷⁴ NYBERG (2005: 36) (Traduction : « Les critiques firent valoir que les héros dont le comportement était sans reproche constituaient de bien meilleurs modèles pour les enfants. »)

tenue de renvoyer une image conforme, respectueuse des autorités et de l'idéologie américaine officiellement dominante.

Une autre particularité du *Comics Code* est la manière ambiguë dont sa création fait intervenir le pouvoir politique. En effet, si cette autorégulation a été établie par les éditeurs eux-mêmes, elle résulte tout de même d'une pression du Sénat, à la suite de la commission Hendrickson. De même, sa systématisation fut fortement contrainte par les lois appliquées par les Etats, et notamment par celui de New York. De fait, le modèle que les auteurs sont tenus de mettre en scène est exemplaire en fonction même de ce pouvoir politique qu'il est impossible de remettre en cause dans les récits. En ce sens, une lecture envisageable de l'édiction de ces codes est justement de s'assurer de l'absence d'une autorité politique dans la création. C'est par exemple l'une des théories avancées par Nyberg : « [...] they [the comic book publishers] truly feared the implementation of government censorship and the possible impact it would have on their highly profitable industry.³⁷⁵ » Cette perception est également partagée par des acteurs de l'industrie. Ainsi de Will Eisner qui, lors d'un entretien avec Frank Miller, envisage le *Comics Code* comme une façon de se protéger de pressions extérieures : « Je pense que le Code a été écrit pour défendre les éditeurs contre une avalanche de litiges à laquelle ils s'attendaient et qui auraient mis l'industrie de la bande dessinée sur la paille.³⁷⁶ » Il cite ainsi à titre d'exemple la proposition de loi Carlino qui visait à interdire la vente de *comic books* dans les kiosques, montrant ainsi le type de menaces encourues par l'industrie.

L'établissement d'une telle autorégulation, si elle a pour fonction de protéger les éditeurs du pouvoir politique en s'assurant de son absence, souligne donc, dans un même geste, le danger que ce dernier pouvait symboliser pour la production, danger qui, sous forme de pression, dévoile finalement sa présence en arrière-plan. Le héros, tenu avec ce code de respecter les autorités institutionnelles, est l'un des exemples de cette volonté de maintenir par le compromis le pouvoir politique en dehors de l'industrie tout en s'y conformant. C'est la raison pour laquelle ce dernier se manifeste

³⁷⁵ NYBERG (2005: 44) (Traduction : « [Les éditeurs de *comics*] craignaient sincèrement l'implémentation d'une censure gouvernementale et l'impact potentiel que celle-ci aurait sur la bonne rentabilité de leur industrie. »)

³⁷⁶ EISNER, Will, MILLER, Frank, BROWNSTEIN, Charles, *Eisner/Miller*, Montreuil, éditions Rackham, 2007, p.117

de manière ambivalente dans la production. Comme Eco a pu l'écrire au sujet de Superman, le super-héros, ainsi cadré, « constitue un parfait exemple de conscience *civique* totalement séparée de la conscience *politique*.³⁷⁷ » Le pouvoir politique est en effet l'ordre préétabli, la toile de fond des intrigues. C'est quelques trente ans plus tard que l'autorité gouvernementale devient une thématique privilégiée, que ce soit par sa confrontation avec des équipes superhéroïques, telle l'Authority, se jugeant au-dessus de ses lois ou, au contraire, dans sa façon de les instrumentaliser, comme par exemple avec *Ultimates*. Ainsi traitée, cette thématique cristallise la fragilisation du *Comics Code* par l'aveu d'une stratégie d'écart qui met l'accent sur le potentiel métafictionnel de la condition superhéroïque : discuter de la politique américaine revient à briser le modèle idéologique et stéréotypé du justicier et opérer un retour critique sur le genre.

L'érection du *Comics Code* a donc participé à l'émergence d'un modèle exemplaire qui, par la généralisation d'un système idéologique consensuel, est devenu le stéréotype du super-héros. Dès la seconde Guerre Mondiale, son utilisation au service du patriotisme américain l'a rapproché des courants idéologiques dominants et a dessiné, par sa contemporanéité avec le lecteur, sa prégnance dans l'Histoire des États-Unis. Le *Comics Code*, en limitant la figure à la seule éventualité narrative du triomphe du Bien sur le Mal, a consolidé cette image. Dès lors, dans l'idée que le super-héros était l'une des figures les plus aptes à respecter les articles du code, à ne pas les enfreindre, il est possible d'assimiler ces derniers à des prescriptions esthétiques. Ils ont en effet conduit à un certain type de narration et ont participé à l'évolution du genre superhéroïque, voire même, comme on le verra, au développement en réaction du *metacomic*. Wright explique ainsi comment la tentative de DC de relancer la figure du super-héros s'est réalisée en fonction du consensus établi par le *Comics Code* : « Comic book superheroes remained a fantasy grounded in realworld assumptions and concerns. DC aligned its superheroes squarely on the side

³⁷⁷ ECO, Umberto, *De Superman au surhomme*, Paris, Librairie Générale Française, le Livre de poche, coll. « Biblio essais », 1993, p.144

of established authority, with which it naturally equated the best interests of American citizens.³⁷⁸ »

En ce sens, la figure superhéroïque est devenue un modèle par son exemplarité, exemplarité qui tire son essence d'un discours consensuel, aligné lui-même sur le discours idéologique dominant. Le *metacomic*, en ayant recours à ce modèle préexistant, traditionnel, pour fournir une lecture analogique avec son propre traitement du concept superhéroïque, opère un mouvement de défamiliarisation. Celui-ci est notamment rendu visible par une écriture de la subversion et de la provocation qui, en regard de l'impact du *Comics Code* sur le genre, révèle la façon dont le discours réflexif des intrigues sert la portée idéologique des œuvres.

La défamiliarisation portée par le *metacomic* peut être décrite en deux temps, laissant tout d'abord entrevoir un processus d'inclusion de l'hypotexte au sein des œuvres. Le fait de conserver la version originale d'un personnage, garante des codes traditionnels du genre superhéroïque, crée dans la narration un point de référence qui permet dans un second temps de mesurer pleinement le décalage du traitement contemporain de la figure associée : « La métafiction, en effet, cherche moins à abolir qu'à défamiliariser les formes héritées de la tradition, ce qui explique que la dimension référentielle soit loin d'en être totalement gommée.³⁷⁹ » La métafiction se manifeste ainsi dans cette confrontation de deux modèles et dans l'écart produit par leur relation analogique.

L'identification de l'hypotexte permet en ce sens d'en relever les éléments constitutifs, dans la manière même dont il est rendu manifeste dans les récits. L'hypotexte s'assimile ainsi à un modèle superhéroïque auquel les personnages veulent aboutir, marquant ainsi sa préexistence et son antériorité. Sa représentation, en touchant des figures emblématiques, implique un retour sur l'histoire du genre, de

³⁷⁸ WRIGHT (2001 : 184) (Traduction : « Le *comic* de super-héros demeurait une fantaisie basée sur des hypothèses et préoccupations du monde réel. DC aligna complètement ses super-héros du côté de l'autorité établie, qui, de leur point de vue, reflétait naturellement les meilleurs intérêts des citoyens américains. »)

³⁷⁹ YVARD, Jean-Michel, « Métatextualité et histoire », *Métatextualité et métafiction*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2002, p.59

manière à évaluer la nature de modèle des héros et le degré de leur exemplarité. En cela, la notion d'hypotexte est à redéfinir également en fonction de sa dimension historique. Le genre superhéroïque s'étendant sur une période de soixante-dix ans, de 1938 à nos jours, le recours à un personnage seul comme hypotexte rend compte de son caractère dilué dans le temps. Dès lors, si les super-héros sont convoqués dans leur valeur emblématique, c'est la manière dont ils se sont enracinés dans le pays et son Histoire qui fonde cette exemplarité. C'est pourquoi la représentation de l'hypotexte dans la narration est au service d'un discours idéologique qui implique la restitution, explicite ou suggestive, de l'époque qui a forgé cette représentativité.

En cela, la notion de modèle générique est particulièrement pertinente, dans la mesure où elle implique une pluralité d'hypotextes à l'origine d'une certaine conception du genre. Le modèle apparaît alors comme un architexte dont le paradigme d'œuvres exemplifie les caractéristiques. Ainsi, la restitution dans le *metacomic* d'une période du genre, notamment par un important travail de datation, permet d'identifier le modèle superhéroïque comme un concept illustré par un ensemble d'œuvres. Le recours au *Golden Age*, par exemple, ne se réalise pas seulement en fonction d'un personnage spécifique, mais aussi à partir de l'image du super-héros de cette période, forgée grâce à l'ensemble des justiciers de l'époque, de leurs valeurs et esthétiques communes. Le modèle superhéroïque est marqué par l'effet de mode d'une époque donnée qui a participé au développement d'un paradigme exemplifiant.

Ce travail d'indentification de l'hypotexte a permis de plus de voir quelles sont les caractéristiques du stéréotype superhéroïque et quels facteurs socio-historiques ont conduit à sa création et à sa systématisation dans le genre. Dès sa naissance, le super-héros est imprégné de son étroite contemporanéité avec le lecteur, faisant de lui un témoin oblique de l'Histoire des États-Unis, par la manière dont, à la seconde Guerre Mondiale, il a été réinterprété dans sa fonction patriotique pour servir l'effort de guerre. En cela, le super-héros s'est vu incarné au service d'un discours idéologique consensuel. Sa pérennité est ainsi en partie liée avec l'idée que son traitement n'enfreignait pas les critères du *Comics Code*, critères certes idéologiques mais

également à l'origine d'une esthétique, d'un certain type de narration qui a perduré pendant plusieurs décennies.

Le *Comics Code* est en effet marqué par sa longévité, ses articles s'assimilant alors à un ensemble de normes pour le genre superhéroïque. Dans la peinture édulcorée à laquelle il contraignait les récits, il a donné à voir des intrigues en décalage avec un lectorat de plus en plus mature et confronté à un contexte historique dont la complexité était alors reconnue. Les codes se sont vus assouplis à deux reprises, en 1971 et 1989, tout en conservant l'idée que le *comic book*, destiné aux enfants, se devait de témoigner d'une certaine exemplarité éthique. La manière dont les codes ont évolué permet de témoigner de la conservation de mêmes prérogatives et ce malgré leur assouplissement. On peut prendre pour exemple l'évolution des codes concernant la représentation des autorités.

1954 : « Policiers, juges, représentants du gouvernement et institutions respectées ne doivent jamais être présentés de manière qui nuise au respect dû à l'ordre établi. »

1971 : « Policiers, juges, représentants du gouvernement et institutions respectées ne doivent jamais être présentés de manière qui nuise au respect dû à l'ordre établi. Si l'un de ceux-ci est dépeint en train de commettre un acte illégal, il faudra expliquer clairement qu'il s'agit d'un cas exceptionnel et que le coupable sera redevable devant la justice. »

1989 : « En règle générale, les groupes nationaux, sociaux politiques, culturels, ethniques et raciaux reconnaissables, les institutions religieuses et les forces de l'ordre seront dépeints sous un jour positif. [...] Les attitudes responsables feront l'objet de représentations favorables et seront accentuées. Les comportements socialement, irresponsables ou illégaux, seront décrits comme des actions particulières. »

Par sa pérennité, le *Comics Code* fait presque office de tradition, à travers un ensemble de normes gouvernant pendant plusieurs décennies l'image stéréotypée du super-héros et la perpétuation de son discours idéologique, dans la formulation d'un horizon d'attente limité. Son assouplissement en 1971 et 1989 est, comme on le verra, le résultat de facteurs qui ont eux-mêmes favorisé l'émergence du *metacomic* :

évolution du statut auctorial, maturation du lectorat et l'exercice d'un pouvoir politique de plus en plus discuté au sein des États-Unis. Il s'agit en ce sens de voir désormais comment les œuvres du corpus tissent un discours réflexif en fonction de ses codes, garants d'une forme de tradition, par des stratégies de contre-attente et une écriture du paradoxe d'où prédomine une représentation de l'autorité (politique, idéologie, superhéroïque) de plus en plus controversée.

Le détournement exemplaire

L'*exemplum* du super-héros, en tant qu'hypotexte commun et image-matière, est utilisé dans le *metacomic* comme repère analogique au traitement contemporain de la figure. La notion de modèle générique est en cela particulièrement adéquate puisqu'elle met en relief la pluralité des séries qui ont façonné une représentation commune, voire stéréotypée, du justicier. De plus, elle peut évoquer les relations entretenues entre un hypertexte et son hypotexte, dimension ainsi envisagée par Schaeffer pour l'évolution d'un genre : « [...] il semble licite de postuler qu'ils ont fonctionné comme modèles génériques lors de la confection du texte, soit qu'il les imite, soit qu'il s'en écarte, soit qu'il les mélange, soit qu'il les inverse, etc.³⁸⁰ » Ces relations sont ici à concevoir en fonction de l'écart que la réécriture expose par rapport à son modèle. L'écart est une notion qu'il convient d'interroger en fonction de deux critères.

Comme on l'a vu, la systématisation d'un discours réflexif du *comic book* est un phénomène évolutif, une tendance qui s'installe progressivement dans le genre superhéroïque, des maisons d'édition indépendante jusqu'aux univers fictionnels des *majors*. Dès lors, sa standardisation semble incarner une étape dans son évolution, à l'image d'autres genres narratifs :

Dans les genres hypertextuels, les écarts qui existent entre les différents textes de la classe sont autant de *transformations* successives des traits textuels génériquement pertinents, donc autant de remodelages implicites de la description pouvant être associée au nom de genre.³⁸¹

Pourtant, l'assimilation de l'écart à une simple modulation hypertextuelle du genre superhéroïque est problématisée dès lors que l'on prend en compte les articles du *Comics Code* et qu'on les conçoit comme des critères esthétiques. Car même si ce

³⁸⁰ SCHAEFFER (1989 : 174)

³⁸¹ SCHAEFFER (1989 : 179)

code n'est pas de nature artistique mais concerne davantage l'éthique des histoires, son application systématique a participé au modelage d'une image spécifique du super-héros, un mode narratif et un horizon d'attente qui ont marqué l'évolution du genre. Si on le considère sous un angle esthétique, comme la création de normes, de « conventions traditionnelles », la notion d'écart prend dans ce cas une toute autre dimension que celle d'une simple évolution générique. Sa production semble engager d'autres paramètres que la seule *transformation* des codes du genre superhéroïque, favorisant davantage leur *violation* et créant ainsi l'identité même du *metacomic* dans la mise en place de sa portée subversive.

La transgression des règles renvoie en effet à une mise en crise du super-héros et de sa valeur d'*exemplum*. Or, cette mise en crise est rendue par la réflexivité des œuvres qui, en faisant du justicier non plus seulement le héros du récit, mais son objet, son thème, dessine le mouvement de son *objectivation*. Ainsi conçue, la figure superhéroïque génère plusieurs traitements, notamment dans la façon dont elle est représentée dans son rapport à l'autorité politique. Utilisée le plus souvent dans l'excès de sa portée idéologique, par l'émergence de « super-soldats » en accord avec le gouvernement représenté, elle est poussée à l'hyperbolisation de sa condition. Elle contribue alors à l'implosion des valeurs qu'elle défend et devient un modèle défaillant, incarnée en justicier autoritariste ou déchu.

1) L'objectivation superhéroïque : le jeu des regards

L'objectivation est un mouvement qui consiste à faire d'une représentation sensible un concept et, dans le cadre d'un genre narratif, à en faire l'objet d'un récit et à l'interroger dans une perspective critique. Les personnages représentés dans les *metacomics* ont tous vocation à devenir super-héros, ambition qui en elle-même tient comme préétabli le modèle du justicier et dessine le sentier de l'objectivation : qu'est-ce qu'un super-héros et comment en devenir un ? C'est la question que se pose Dave dans *Kick-Ass*, c'est l'objectif des membres d'Ultimates, c'est ce qu'affirmera la Guêpe, éclatante, après avoir triomphé des Chitauris : maintenant,

nous sommes des super-héros. Le *metacomic* est en premier lieu l'histoire d'un aboutissement au destin tantôt victorieux, tantôt malheureux. Il constitue le cheminement d'un personnage vers le concept superhéroïque, sa symbiose avec lui, son geste de l'habiter et de le concrétiser. On l'a vu, le modèle superhéroïque, c'est celui qui remporte la seconde Guerre Mondiale, celui qui défend les valeurs américaines, celui qui incarne l'idéologie dominante. Pourtant, cet *exemplum*, dès lors qu'il devient l'objet du récit, est soumis à la polémique au regard même de son objectivation. De fait, si les membres d'Ultimates se sont auto-proclamés super-héros, si Dave est devenu Kick-Ass et a remporté certaines victoires, ces personnages sont-ils pour autant devenus des modèles exemplaires ?

Le super-héros, une fois devenu objet, est *diffraqué* par sa soumission aux regards, notion plurielle qui renvoie à la multiplicité des observateurs et à la différence de leur nature. Parmi les jeux de regard convoqués dans les œuvres du corpus, le plus récurrent et le plus traditionnel est celui qui s'incarne dans la représentation du pouvoir médiatique.

a) Le pouvoir médiatique et la polémique superhéroïque

Depuis Spider-Man, sans cesse épinglé par la véhémence du journal *Daily Bugle* et son chef Jameson, le pouvoir médiatique est régulièrement invoqué au service de rumeurs sur l'acte superhéroïque. Les journalistes et les vendeurs des quotidiens ont pour tâche de rapporter l'information, voire de la doubler si elle est déjà sue du lecteur (comme il arrive qu'un événement survenu dans l'intrigue soit répété le lendemain par les médias) ; ils sont chargés d'annoncer, de proclamer la présence du super-héros en ville. Dans le *metacomic*, la représentation de ce pouvoir va plus loin encore, ayant non seulement une fonction d'information, mais aussi de commentaire. Commentaire qui, par l'expression simultanée de plusieurs interprétations différentes, façonne la polémique superhéroïque en objectivant une figure qui, dès lors, n'est plus le véhicule de discours consensuels.

Dans *Watchmen*, le principal commentateur de l'acte superhéroïque est un individu à l'allure bonhomme qui tient un kiosque à journaux, au carrefour d'un quartier newyorkais où se croisent la plupart des personnages secondaires de l'intrigue. Régulièrement représenté, il apparaît comme l'un des points centraux de l'œuvre, se faisant la voix parfois triviale de la foule anonyme : « I'm newsvendor, goddamnit ! I'm informed on the situation !³⁸² » Le vendeur de journaux est en effet celui par qui l'information politique arrive : c'est par exemple par le truchement de son regard que le lecteur sera informé de l'invasion russe en Afghanistan, événement décisif de l'intrigue. Malgré la distance que confère son allure grotesque, il constitue le reflet d'une société en prise à la paranoïa, à l'aube d'une apocalypse encore inexistante. En ce sens, son rôle de commentateur est représentatif d'un discours à valeur de vérité, annonçant de manière allusive la fin de l'Histoire telle qu'elle se déroulera au dénouement de *Watchmen* : « I mean, all this, it could all be gone : people, cars, T.V. shows, magazines... Even the word « gone » would be gone.³⁸³ » Groensteen va jusqu'à penser que l'essentiel de l'intrigue se noue autour de son point de vente, « un carrefour new-yorkais, [...] ayant lui-même pour point cardinal un kiosque à journaux où, jour après jour, se trouve concentrée, récapitulée, commentée et brassée toute l'information.³⁸⁴ » (Ill.16)

Une autre forme de représentation du pouvoir médiatique de *Watchmen* se situe dans les interludes qui séparent les épisodes de la série. Ces derniers sont souvent consacrés à des extraits d'article de journaux ayant valeur d'informations et fournissant des éléments de compréhension sur le monde uchronique représenté. Ils ont une fonction explicative, apportant une autre lumière sur certains épisodes narrés, notamment en ce qui concerne le motif superhéroïque. Ainsi du *News Frontiersman*, journal d'extrême droite régulièrement cité, qui, à l'occasion d'un interlude lui étant consacré, démontre qu'il est le seul médium en faveur des super-héros : « I've had it up to there with those coked-out commie cowards », écrit Hector Godfrey, directeur

³⁸² « Je vends des journaux, bon Dieu ! Je suis informé de la situation. »/MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°3, New York, DC Comics, 1986, novembre, p.1

³⁸³ « J'veux dire, tout pourrait disparaître : les gens, les autos, la télé, la presse... Même le mot « disparaître » disparaîtrait... »/MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°5, New York, DC Comics, 1987, janvier, p.12.

³⁸⁴ GROENSTEEN, Thierry, « De *Watchmen* à *From Hell* : quelques obsessions et procédés récurrents dans l'œuvre d'Alan Moore », 9^e art n°6, *Les cahiers du musée de la bande dessinée* n°6, Angoulême, 2006, janvier, p.106.

du journal, « and I think it's time we started to ask ourselves just who stands to benefit most from *Nova Express'* ridiculing of American legends and the subsequent subversion and undermining of our national morale ?³⁸⁵ »

Un autre texte apporte un éclairage différent, récusant l'idée que le super-héros américain inspire la peur en Russie et maintient une forme de paix, idée sur laquelle se fonde son exploitation au sein du gouvernement. Son auteur, anonyme, réfléchit sur l'impact des pouvoirs du docteur Manhattan sur le quotidien et sur l'instabilité de cette situation : « The safety of a whole world rests in the hands of a being far beyond what we understand to be human.³⁸⁶ » À l'inverse de l'article du *News Frontiersman*, il problématise la présence de justiciers et leur réelle utilité, mettant ainsi en crise le sujet superhéroïque, devenu objet soumis à l'interprétation et au commentaire : « The suggestion that the presence of a superhuman has inclined the world more towards peace is refuted by the sharp increase in both Russian and American nuclear stockpiles since the advent of Dr. Manhattan.³⁸⁷ »

La représentation du commentateur s'inscrit alors dans le mouvement d'objectivation du super-héros ; c'est par son entremise que celui-ci devient objet critique, lieu de différentes interprétations parfois opposées. En cela, cette objectivation, dans la perspective critique qu'elle réalise, s'apparente à un métadiscours sur sa nature. Le commentateur, en tant que personnage type, est mentionné par Dällenbach dans *Le récit spéculaire* comme revêtant une fonction particulière dans la narration : « La ruse du récit consiste soit à consentir une très ponctuelle intrusion d'auteur à titre de parrainage, soit à accréditer les substituts en observant trois principes.³⁸⁸ » L'un d'eux consiste en effet à « engager un personnel qualifié qu'on recrute de préférence parmi

³⁸⁵ « J'en ai ras-le bol des coquins, des cocos, de leur coke et de leurs craintes » « et je pense qu'il est temps de se demander à qui profite la dérision des héros américains légendaires : à *Nova Express* ou à la subversion subséquente du moral national ? »/MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°8, New York, DC Comics, 1987, avril, p.30.

³⁸⁶ « La sécurité d'un monde tout entier est entre les mains d'un être qui échappe de beaucoup à notre conception de l'humanité. »/MOORE, Alan, GIBBONS, *Watchmen* n°4, New York, DC Comics, 1986, décembre, p.32

³⁸⁷ « L'idée que la présence d'un surhomme a orienté le monde vers la paix est réfutée par la forte augmentation de l'arsenal nucléaire, aussi bien russe qu'américain, depuis l'apparition du Dr Manhattan. »/Ibid

³⁸⁸ DÄLLENBACH (1977 : 73)

les spécialistes ou les professionnels de la vérité, d'où ces personnages types de romancier, d'artiste, de critique...³⁸⁹ »

Dans *The Dark Knight Returns*, Frank Miller accorde une très grande importance au pouvoir médiatique, le moindre geste de Batman faisant l'objet de polémiques diffusées à l'occasion d'interviews de témoins et autres shows télévisés. L'écran télévisuel y est alors très régulièrement représenté en tant que vignette, dénotant l'absence d'un seuil de représentation intermédiaire (le contour de la case) (Ill.17). Batman y est rendu à l'état d'objet de débat, comme en témoigne un épisode dédié à une confrontation entre deux personnages. Celle-ci est représentée par huit vignettes où s'alternent les deux opposants, chacun étant symbolisé en arrière-plan par le logo du héros, barré ou non, selon leur opinion :

Anti-Batman : « He knows exactly what he's doing. His kind of social fascist always does. »

Pro-Batman : « Then why do you call him psychotic ? Because you like to use that word for any motive that's too big for your little mind ? Because he fights crime instead of perpetrating it ?³⁹⁰ »

L'omniprésence du pouvoir médiatique y est telle qu'elle affiche à un haut degré la mise en crise superhéroïque, sans cesse accentuée par la diffusion et l'interprétation de l'information sur les actes de Batman. Le lecteur lui-même semble être sollicité, par la manière dont l'écran télévisuel, par un saut métalectique, devient le seuil premier de la représentation.

Au même titre, les membres d'Ultimates sont régulièrement interrogés par des journalistes ou invités dans des émissions animées, par effet de réel, par des célébrités tels Oprah Winfrey ou David Letterman. La légitimité superhéroïque à laquelle ils doivent aboutir y est notamment problématisée par la représentation de ce pouvoir

³⁸⁹ DÄLLENBACH (1977 : 73)

³⁹⁰ « Il sait exactement ce qu'il fait. Les fascistes sociaux de son espèce le savent toujours. »/« Alors pourquoi le qualifier de psychotique ? Parce que vous aimez vous servir de ce mot pour toute motivation qui dépasse votre esprit étriqué ? Parce qu'il combat le crime au lieu de le perpétrer ? » (Trad. Doug Headline) / MILLER, Frank, JANSON, Klaus, VARLEY, Lynn, *Batman : The Dark Knight Returns*, New York, DC Comics, 1986, novembre – Toutes les traductions de *The Dark Knight Returns* sont de Doug Headline.

médiatique. Dans un dispositif vignettal similaire à celui de *The Dark Knight Returns*, l'écran télévisuel devient le cadre même de la séquence (Ill.18). Ainsi de cette scène où Iron Man, interviewé par un journaliste, est tenu de justifier sa fonction de super-héros : « Can you seriously justify a fifty billion dollar head-quarters off the coast of Manhattan when there's only been one notable super-villain attack in american history ?³⁹¹ »

Si la représentation du commentateur est récurrente dans le genre superhéroïque, symbolisée notamment par la caricature Jameson dans *Spider-Man*, elle est utilisée de manière différente dans le *metacomic*. Elle y devient en effet le lieu de la polémique, interrogeant la légitimité éthique et politique du super-héros dans le monde actuel. Les débats permettent alors de soulever des thématiques qu'on analysera par la suite, tels l'autoritarisme, l'utilisation militaire du super-héros sur la scène internationale, ou encore la question de sa nécessité au sein de la société contemporaine.

La mise en crise du héros souligne en ce sens la *dialectisation* dont il est l'objet, le raisonnement où s'exposent thèses et antithèses à son sujet. Il s'agit non seulement de commenter ses actes, mais également de les soumettre à leur problématisation. Le processus génère alors des plaidoiries, des argumentaires visant à défendre ces actes ou, au contraire, à les récuser. En cela, la dialectique dessine la perspective critique des personnages à l'intérieur de la diégèse, dans la confrontation de pensées et d'idéologies différentes qui mettent en balance le modèle superhéroïque en tant qu'*exemplum*. Mais cette mise en crise dessine également le métadiscours établi dans les œuvres car elle reflète une opposition à l'unicité superhéroïque systématisée par le *Comics Code* et que l'un des articles de la version de 1989, la plus récente, tend à perpétuer : « Les héros doivent constituer des modèles de comportement et refléter les attitudes sociales dominantes.³⁹² » Cette dimension métadiscursive est notamment

³⁹¹ « Comment peut-on justifier la construction d'un quartier général de 50 milliards de dollars au large de Manhattan alors qu'il n'y a eu jusqu'à ce jour qu'une seule agression notable des Etats-Unis par des super-vilains ? »/MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°4, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, juin. L'attaque à laquelle le journaliste fait référence est celle de Magnéto, ennemi des X-Men, représentée dans la série *Ultimate X-Men*. Elle a de fait eu lieu en dehors de la série *Ultimates* mais dans le même univers fictionnel. En toile de fond, cet événement évoque également les attentats du onze septembre 2001 de manière métaphorique (voir « L'uchronie superhéroïque »)

³⁹² GABILLIET (2005 :428)

apparente dans le statut métalectique des vignettes télévisuelles qui, dans leur franchissement, semble convoquer directement le lecteur dans le débat sur la légitimité de l'acte du justicier. L'autorégulation du code a fondé la nécessité, pour la survivance du genre superhéroïque, d'un message exemplaire à véhiculer, par l'incarnation d'un modèle fédérateur et d'un mode de conduite proposé au lecteur. Or, la mise en crise du super-héros, dont le concept devient l'objet même du récit, est éminemment réflexive puisqu'elle se réalise à l'encontre de cette prescription.

L'objectivation du super-héros amène donc à questionner l'exemplarité de la figure par la lettre d'un débat sur sa nature, débat qui par essence dénature son caractère fédérateur. La notion d'exemplarité est de surcroît complexifiée par une autre stratégie qui consiste à faire du justicier le propre commentateur des actes de ses alliés, le jeu des regards se déplaçant alors à l'intérieur même du groupe superhéroïque.

b) L'antagonisme superhéroïque : la multiplication des exemples

Dans *Watchmen*, la mise en crise du super-héros s'investit au sein même de la communauté des justiciers, notamment à travers le traitement du Comédien. Tué dès les premières pages de la bande dessinée, le protagoniste n'est jamais perçu autrement que sous la forme de *flashbacks* lui étant dédiés. Le Comédien, comme on l'a vu, est celui qui, présent dès les origines du mouvement superhéroïque, en a constaté la déchéance au fil des années, finissant lui-même par revêtir une fonction intermédiaire, entre justicier et émissaire du gouvernement. Par sa compréhension du monde, il est porteur d'une vérité qui consacre sa vision du concept superhéroïque³⁹³ : la réminiscence de ses discours et théories est souvent, pour le personnage à qui appartient le souvenir, le lieu d'une introspection. De cela, le second chapitre de la série est particulièrement représentatif. Construit à partir d'une succession d'analepses consacrées à trois différents personnages, il permet de présenter plusieurs souvenirs où le Comédien apporte une certaine vérité à chacun d'entre eux. C'est dans

³⁹³ Ce point sera abordé plus profondément dans la partie suivante au sujet des univers uchroniques des *metacomics*.

ce cadre, par exemple, qu'est exposé le souvenir de Veidt, dans lequel son plan lui sera inspiré par le Comédien lui-même.

Le souvenir de Jon corrobore cette fonction du personnage. Y est représenté le meurtre d'une Vietnamiennne par le Comédien, alors qu'elle est enceinte de sa progéniture. La chose est commise sous le regard froid du docteur Manhattan, regard qui n'échappe pas à l'intelligence du premier: « You don't really give a damn about human beings. I've watched you.³⁹⁴ » (Ill.19) Le désinvestissement du docteur Manhattan est reflété tant par la froideur du Comédien lui-même devant l'acte qu'il vient de commettre que par son discours. Cette théorie se vérifiera dans le présent diégétique puisque le docteur Manhattan finira par s'installer sur la planète Mars, réfutant les arguments de Laurie à propos de l'importance de l'humanité: « You argued that human life was more significant than this excellent desolation [Mars], and I was no convinced.³⁹⁵ »

Le *flashback* qui concerne le Hibou est, quant à lui, révélateur de la conception superhéroïque plus traditionnelle du personnage, notamment à travers le motif du costume. En effet, c'est l'un des rares passages de l'intrigue où le Comédien est représenté sous son masque de justicier, comme pour renvoyer à l'image stéréotypée du Hibou (Ill.20). De même, alors que les deux personnages sont en conflit avec des manifestants, les limites du super-héros sont mises en avant lorsqu'il s'agit d'affronter des problèmes plus complexes qu'un simple criminel. C'est encore une fois par le motif du déguisement que le Comédien soumet cette théorie au Hibou: « Don't you feel comfortable unless you're up against some schmuck in a halloween suit ?³⁹⁶ » Le motif du costume est en effet un élément qui renvoie à une imagerie naïve du super-héros, à son traitement plus enfantin, notamment à ses débuts: la trivialité des propos du Comédien renvoie ainsi à l'innocence du Hibou.

³⁹⁴ « En fait, tu te fous des humains, je t'ai observé. »/MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°2, New York, DC Comics, 1986, octobre, p.15.

³⁹⁵ « Tu as mis en avant la supériorité de la vie humaine sur cette splendide désolation [Mars], et je n'ai pas été convaincu. »/MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°9, New York, DC Comics, 1987, mai, p.18.

³⁹⁶ « T'as un malaise quand tu ne courses pas un zozo en tenue de carnaval ? »/ MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°2, New York, DC Comics, 1986, octobre, p.18.

Le Comédien, dans sa fonction d'observateur, génère un métadiscours sur le super-héros, chacune de ses réflexions mettant l'accent sur ce qu'incarnent les différents justiciers et sur leur manière d'habiter ce rôle. Il les renvoie à leur statut et à la conception qu'ils s'en font : le super-héros traditionnel pour le Hibou, le visionnaire pour Veidt, et le dieu (ou du moins, celui qui est au-delà de la condition humaine) pour le docteur Manhattan. Le regard du Comédien produit alors une multiplication d'attitudes superhéroïques qui participent à l'objectivation du concept et, par le discours critique et désabusé du personnage, à sa dialectisation.

La pluralité des modèles superhéroïques peut également atteindre un sens politique ou, du moins, idéologique. Ainsi, *The Dark Knight Returns* est l'occasion d'une confrontation entre deux emblèmes, Batman et Superman, qui sert d'événement conclusif à la série. On l'a vu, Batman constitue dans cette œuvre une figure dialectique, dont les actes sont sujets à des débats à propos des limites du concept superhéroïque et appartiennent en cela à l'ordre de l'indécidable. Cette confrontation d'opinions révèle également le caractère illégitime du pouvoir de Batman au sein de la ville, au sens où il échappe aux représentants de l'autorité. Cette thématique est également présente dans *Batman : Year One*, du même scénariste, où l'on assiste à la naissance du héros³⁹⁷. Son apparition dans Gotham City y pose la même problématique, illustrée notamment par les scènes où le héros est poursuivi par les forces de l'ordre (III.21-1).

Dans *The Dark Knight Returns*, le phénomène se complexifie puisque le justicier, en plus de s'opposer à l'autorité policière, doit également affronter l'autre figure superhéroïque de son monde, Superman, dessinant deux incarnations différentes du concept. La dialectique se pose non plus seulement dans la confrontation du justicier au monde humain, mais bien dans une opposition de deux modèles. Superman, à la différence de son rival, est inséré dans le pouvoir institutionnel ; son action est légitime, comme il le rappelle à Bruce Wayne, alors même que les deux personnages se retrouvent sous leur identité civile : « It's like this, Bruce... Sooner or later,

³⁹⁷ MILLER, Frank, MAZZUCHELLI, David, *Batman : Year One*, New York, DC Comics, 1987

somebody's going to order me to bring you in. Somebody with authority.³⁹⁸ » La caractéristique de ces deux héros est manifeste dans la nature même de leur costume. Alors que Batman opère la nuit, de manière à pouvoir se cacher, Superman, lui, travaille en plein jour, sans masque, à *découvert*. Cette symbolique qui nourrit les personnages depuis leur origine prend, dans cette bande dessinée, un sens articulé autour de la notion de légitimité. Superman peut se dévoiler le jour, car il en est autorisé, là où la nuit, terrain de chasse de Batman, apparente ce dernier à un hors-la-loi, alors même que tous deux sont à l'origine nourris de mêmes intentions (Ill.21-2).

Dans *Ultimates*, le modèle Captain America est contrebalancé par les membres de l'équipe qui incarnent chacun une idéologie différente, en prise directe avec le monde des années 2000³⁹⁹. Tony Stark, identité civile d'Iron Man, est un industriel à la tête d'une entreprise baptisée « Stark International ». Représentant un capital de 350 milliards de dollars, son champ d'action couvre tous les marchés de la consommation, « des logiciels internet en passant par les sodas light.⁴⁰⁰ » Son armure, privatisée, n'est pas la propriété de l'État, ce qui lui permet d'obtenir des contrats onéreux, comme il l'explique à Nick Fury, chef de l'équipe :

Fury : « The only thing we're losing sleep over right now is why you changed your mind about sharing the Iron Man tech with my big, bad military-industrial complex. »

Stark : « You mean besides the record-breaking contracts Stark International just secured ?⁴⁰¹ »

À l'instar d'un super-héros traditionnel, l'ambition de Stark est essentiellement de sauver le monde. Cependant, il ne cesse de rappeler le poids de son entreprise et le

³⁹⁸ « Ecoute, Bruce... Tôt ou tard quelqu'un va venir me donner l'ordre de te stopper. Quelqu'un au bras long. »/ MILLER Frank, JANSON Klaus, VARLEY Lynn, *Batman : The Dark Knight Returns*, New York, DC Comics, 1986, novembre.

³⁹⁹ On s'intéressera dans la quatrième partie de ce chapitre à la manière dont cette contemporanéité nourrit la confrontation des membres de l'équipe au sujet de questions actuelles (gouvernement Bush, guerre en Iraq...)

⁴⁰⁰ « You're a trusted brand name in everything from internet software to aspartame-polluted diet soda. »/MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°2, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, avril.

⁴⁰¹ « Ce que je ne comprends pas, c'est que vous refusiez de partager vos avancées techniques avec les grosses têtes du S.H.I.E.L.D »/ « Facile à comprendre... Ca permet à Stark International d'obtenir un contrat mirobolant. »/Ibid.

capital que celle-ci représente, à l'image de cette tirade lors d'une réunion de l'équipe : « Nick, please. Stark International's losing a million dollars for every ten minutes I'm sitting here, old boy. Do you think we might possibly get this briefing underway ?⁴⁰² »

En opposition à ce modèle capitaliste, Thor, prétendument fils du dieu nordique Odin, se présente comme une figure mythologique descendue sur Terre pour sauver le monde, y compris du système idéologique représenté par les États-Unis. Thor est un personnage médiatique, auteur de livres et régulièrement invité à des émissions pour y « démonter le « système »⁴⁰³ ». Son engagement dans l'équipe sera plus tardive, le héros refusant dans un premier temps d'y participer, malgré les tentatives de Fury pour le convaincre :

Fury : « What about that interview you gave on *60 minutes*, Thor ? I thought you were here to save the world. »

Thor : « Oh, I am here to save the world, General Fury. Save it from people like you.⁴⁰⁴ »

Ce n'est qu'au cinquième épisode, alors que l'équipe affronte son premier ennemi, qu'il acceptera d'intégrer les Ultimates, à condition toutefois que le gouvernement double « le budget de l'aide internationale⁴⁰⁵ ». Son engagement sera pourtant tempéré par ses convictions en opposition avec la politique du gouvernement Bush. À la fin de la première saison, alors que l'équipe fête sa victoire sur les Chitauris à la Maison Blanche, Thor se fera remarquer par son absence, tel que le souligne Natacha

⁴⁰² « Nick, Stark International perd un million de dollars toutes les dix minutes. Est-ce qu'on ne pourrait pas commencer le briefing tout de suite ? »/MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°8, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, novembre.

⁴⁰³ « What about this Thor guy over in Europe ? Did you see that anti-corporate piece he did for *60 minutes* a couple of nights ago ? »/ MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°2, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, avril.

⁴⁰⁴ « Et ton interview à *60 minutes* ? Je croyais que tu étais là pour sauver le monde. »/ « Je suis là pour le sauver, en effet. De gens comme vous. »/MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°4, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, juin.

⁴⁰⁵ « Message here from the White House, General. The President just doubled our international aid budget »/MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°5, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, juillet

Romanov (la Veuve Noire), autre membre de l'équipe : « Did you hear why Thor didn't come tonight, Hawkeye ? Apparently, he said on his website that he « *wouldn't set foot in the White House until American elects a new President.* »⁴⁰⁶ » Dès le début de la seconde saison, il quitte l'équipe au moment où celle-ci entame une action dans des pays étrangers, arguant que cette politique outrepassa sa légitimité. Formant un groupe de manifestants pacifistes, il est par la suite pourchassé par ses anciens alliés alors manipulés par Loki, demi-frère de Thor et dieu de l'illusion, avant de rétablir la vérité à leurs yeux, à la fin de la saison.

Ultimates est donc caractérisé par la confrontation de différents modèles idéologiques, de l'industriel capitaliste à l'altermondialiste en passant par la figure patriotique qu'incarne Captain America. À l'instar des autres œuvres, l'*exemplum* superhéroïque y est mis à mal par la multiplication des modèles à incarner. C'est par cette confrontation d'idéologies superhéroïques différentes, voire opposées, que ces bandes dessinées se rapprochent du registre métafictionnel dont l'une des fonctions est ainsi définie par Jacques Sohier : « À la fois critique complice et transgression autorisée, la métafiction stimule la réflexion en thématissant la contradiction.⁴⁰⁷ »

Le phénomène est poussé à son extrême lorsque, au cours de la seconde saison d'*Ultimates*, le super-héros est perçu par le regard d'un Irakien, comme une forme de dictateur incarné par Captain America (Ill.22). Le déplacement du regard en dehors même de l'Amérique double la nature du super-héros qui se fait alors la figure autoritaire de l'envahisseur. *Superman : Red Son*, également scénarisé par Mark Millar, opère un mouvement semblable, la série reposant sur l'idée que l'extraterrestre Kal-El, identité secrète du héros, ait atterri non plus au Kansas, mais en Ukraine. Récupéré par le régime soviétique, Superman est perçu par les Américains comme une menace et le gouvernement engage Lex Luthor pour trouver un moyen de s'y opposer. Le principe de ce *comic book*, dont l'ironie est immédiatement perceptible, opère une inversion géographique qui déplace le regard porté sur le super-héros en dehors des États-Unis.

⁴⁰⁶ « Tu sais pourquoi Thor n'est pas là ce soir, Œil de Faucon ? Il aurait dit sur son site web qu'il ne mettra pas les pieds à la Maison Blanche avant que l'Amérique ait élu un autre président ! »/MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°13, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2004, avril.

⁴⁰⁷ SOHIER, Jacques, « Les fonctions de la métatextualité », *Métatextualité et métafiction*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2002, p.43

Ce déplacement confère de nouveaux enjeux à sa dialectisation, faisant émerger un regard géopolitique qui dilue l'incarnation superhéroïque dans les zones troubles de l'autoritarisme et du terrorisme.

Le modèle superhéroïque, ainsi exposé en abyme dans le *metacomic*, est mis en crise dans sa valeur d'*exemplum* par la multiplication des exemples, justement, qui illustrent chacun une conception différente de ce rôle. C'est cette opposition entre exemples pluriels et *exemplum* universel qui fonde le propos dialectique du *metacomic*, faisant de lui un développement, une méthode de distinction de différents modèles. Le terme « dialectisation » pour définir ce processus est ainsi choisi à dessein : le *metacomic* a en effet quelque chose d'une démonstration, d'un contre-exemple visant à la polémique, soulignant la multiplicité des exemples, des modèles exemplaires, qui ne peuvent plus corroborer l'unicité du super-héros fédérateur telle qu'elle avait été établie lors de la seconde Guerre Mondiale.

Les œuvres peuvent alors être rapprochées de l'art rhétorique, au sens de Perelman, puisqu'elles s'incarnent dans une structure qui a trait à l'argumentatif : « L'objet de cette théorie [rhétorique] est l'étude des techniques discursives permettant de provoquer ou d'accroître l'adhésion des esprits aux thèses qu'on présente à leur assentiment.⁴⁰⁸ » Dans son *Histoire de la rhétorique*, Michel Meyer traite du sujet rhétorique mis en débat, dans une perspective qui peut faire écho à l'objectivation superhéroïque : « « *La rhétorique est la négociation de la distance entre individus à propos d'une question.* » c'est-à-dire d'un *cela* dont il est question parce qu'il fait question.⁴⁰⁹ » La polémique superhéroïque conditionne une typologie de regards différents, reflétant une triple *distance*, à la fois « civile », idéologique et géographique. Elle rend ainsi manifeste ses enjeux, la frontière qui sépare le justicier du citoyen, les différents courants de pensée d'une époque donnée et, enfin, les localisations géographiques qui déplacent le sens de cette figure en fonction de son

⁴⁰⁸ PERELMAN et OLBRECHTS-TYTECA, *Traité de l'argumentation*, Paris, Presses universitaires de France, 1958, p.5

⁴⁰⁹ MEYER, Michel, *Histoire de la rhétorique : Des Grecs à nos jours*, Paris, Librairie Générale Française, le Livre de poche, coll. « Biblio essais », 1999, p.293

point de mire. Le super-héros, rendu objet du récit, est le *cela* qui se décline en un paradigme de questions réflexives à son sujet.

La dialectique du *metacomic* est de plus manifeste dans l'idée qu'à l'inverse des séries du genre superhéroïque, les œuvres du corpus constituent des récits clos. Elles apportent alors un mouvement conclusif, une synthèse à la réflexion émise en leur sein par les débats intradiégétiques et la rivalité des modèles idéologiques. Le *metacomic* s'apparente à une démonstration de démontage de la figure superhéroïque stéréotypée, façonnée sous la contrainte du *Comic Code*. Les intrigues étant conclues, terminées par la mécanique de la série limitée, ou bien sous le joug du *run* d'une équipe artistique, elles constituent des démonstrations par le contre-exemple, par l'exemple de détournements superhéroïques, par le *détournement exemplaire*. Elles font alors l'aveu d'une métafiction, d'une « critique en acte⁴¹⁰ », dans la confrontation de l'*exemplum* avec les exemples multiples fondés par le monde contemporain. La polysémie du terme « exemple » est alors de mise : elle permet l'opposition d'un modèle exemplaire de comportement à la décomposition de cette exemplarité par la pluralité de cas singuliers. Ces derniers sont représentatifs d'autres modes de pensée et d'autres courants idéologiques qui convoquent également le super-héros dans le potentiel fédérateur qu'il possède. Celui-ci se fait de manière égale exemple du patriotisme, du capitalisme, de l'alter-mondialisme, voire même du communisme, en cela qu'il possède par essence une représentativité, une portée symbolique capable, selon les œuvres, d'illustrer l'idéologie d'une société.

Cette distinction touche alors à la composition même de la formule superhéroïque, donnant à voir non pas une destruction de son essence, mais davantage un démontage, un surlignement de ses éléments constitutifs. En cela, le corpus pointe la pluralité de sens de la figure superhéroïque et souligne sa mise en crise dialectique. Le détournement exemplaire, le détournement par le (contre-)exemple, permet la mise en scène de types superhéroïques récurrents dans les *metacomics*. Ces derniers soulignent les limites fédératrices du concept par une représentation de son excès et d'une écriture hyperbolique qui s'articulent notamment autour de la thématique du pouvoir politique.

⁴¹⁰ GENETTE (1982 : 554)

2) Le super-soldat

Le super-soldat est incarné par plusieurs personnages des œuvres du corpus, comme Captain America dans *Ultimates* ou le Superman de Miller dans *The Dark Knight Returns*. Il est marqué par sa dépendance à un pouvoir politique clairement identifié par le graphisme et le nom de ses représentants. Dans l'œuvre de Miller, Superman est affilié à la présidence de Reagan, dans un univers en interaction avec la contemporanéité de sa publication. Captain America est employé sous l'égide du gouvernement Bush dans *Ultimates*, là où le Comédien et Docteur Manhattan travaillent dans *Watchmen* sous la présidence de Nixon⁴¹¹. Bien que, comme on le verra, la nature de ces politiciens est soumise à la critique des auteurs, il s'agit d'examiner ici l'affiliation même du super-héros au pouvoir politique, quelle qu'en soit l'idéologie.

a) *Superman détourné*

Superman est en particulier utilisé dans deux œuvres représentatives afin de démontrer, voire dénoncer, son instrumentalisation politique. Dans *The Dark Knight Returns*, le héros est légitimé par son appartenance au gouvernement Reagan, utilisé notamment pour résoudre le conflit de la Guerre Froide et, à titre plus local, pour combattre Batman, perçu comme une menace interne. Certaines planches sont dès lors significatives de la manière dont le héros est détourné au service d'un pouvoir institutionnel. La première, constituée de huit vignettes (deux séquences de quatre), joue sur les registres métaphoriques d'une image tant graphique que poétique et sur son pouvoir de suggestion. Par la voie d'un zoom avant, un drapeau américain s'y transforme progressivement en un S rouge sur fond jaune, celui-là même qui sert de logo à Superman (Ill.23). Le plan se déroule en même temps qu'une conversation entre

⁴¹¹ On reviendra sur l'introduction de personnes réelles dans la fiction dans la partie suivante consacrée aux uchronies.

le président et le justicier à la Maison Blanche, Reagan demandant par voie détournée à Superman d'arrêter Batman. Ce dernier n'est mentionné dans la discussion que par des périphrases, désigné comme un « ami à vous⁴¹² », ou par une métaphore animalière qui, en plus de suggérer le caractère hors-la-loi de Batman, permet à Reagan de définir sa politique : « I like to think I learned everything I know about running this country on my ranch [...] It's all well and good... On a *ranch*, I mean... For the *horses* to be all different *colors* and *sizes*... long as they stay inside the *fence*...⁴¹³ »

L'usage des italiques met l'accent sur la double signification des propos de Reagan, entre la métaphore sur la manière de gouverner un pays et la réalité de l'image, celle de contenir les chevaux dans l'enclos. Le rappel du lieu du ranch, dans la proposition « On a *ranch*, I mean », semble rappeler que le discours invoque une comparaison ayant ses limites (le constat que les humains ne sont pas des chevaux), mais, par l'italique, que celle-ci a pourtant une efficacité, une valeur de vérité dans la conception du pouvoir du président. L'enclos suggère ainsi la prégnance d'un cadre servant de limites idéologiques à la population américaine. La métaphore semble alors faire écho au statut de la vignette de bande dessinée elle-même. Celles de la séquence qui se déroule alors, tout d'abord, dont les cases, très mesurées et régulières, servent le discours politique dans le cadre qu'il pose à Superman. Puis celles dédiées dans d'autres scènes aux écrans télévisuels qui font foi, par leur dimension modeste et équivalentes les unes aux autres, d'une *conformité*, d'un consensus réglementé, d'un enclos qui régule l'effervescence et la propagation d'idées.

En ce sens, Batman apparaît vite comme un danger pour cette idéologie, nature qui transparaît notamment dans sa première apparition (Ill.24). Le super-héros ne s'y présente tout d'abord que par fragments, pris sur le vif, en train de capturer des criminels. C'est alors l'occasion de reprendre tous les lieux communs de l'imaginaire gothique : nuit orageuse, indiscernabilité du héros devenu monstre, prédateur, effroi des criminels poursuivis... La présence du super-héros est signalée par le croquis de

⁴¹² « I'm worried... about a friend of yours. »/MILLER, Frank, JANSON, Klaus, VARLEY, Lynn, *Batman : The Dark Knight Returns*, New York, DC Comics, 1986, novembre.

⁴¹³ « Fils, j'aime à penser que j'ai tout appris sur la façon de gouverner ce pays dans mon ranch... Je sais que ça fait cliché, mais j'aime à le penser... Et, eh bien, c'est bel et bon... dans un ranch, s'entend... Que les chevaux soient de toutes les couleurs et de toutes les tailles... tant qu'ils restent dans l'enclos... »/Ibid

son ombre, de sa silhouette qui donne lieu à toutes sortes de métaphores. Batman est tantôt une chauve-souris, tantôt une créature à griffe, il est tous les monstres, dès lors qu'il n'a pas encore été représenté dans sa totalité.

Lorsqu'il apparaît, à l'occasion d'une pleine page, les figurants de la scène ont recours à différentes comparaisons qui suggèrent cette infinité du monstre Batman. Celui-ci est tour à tour « bête sauvage », « loup-garou », « monstre »⁴¹⁴ ... Il a des crocs, des ailes, il peut voler. Pour finir, c'est un homme de quatre mètres. Le caractère indescriptible du héros tend à renvoyer à sa dimension monstrueuse et, de même, est servi par la configuration de la planche. Celle-ci est consacrée dans sa majorité à la représentation du héros, dans une pleine page dont les dimensions renforcent son gigantisme. À l'inverse, les trois vignettes qui se superposent à elle, par leur petitesse, offrent un contraste saisissant avec le reste de la page : reprenant la forme aux bords arrondis de l'écran télévisuel, elles sont dédiées à l'interview des figurants et témoignent ainsi de l'impossibilité de définir la bête, de la capturer et de la recadrer au sein de la télévision. La monstruosité du héros brise la norme, non seulement de l'anatomie humaine (Batman est perçu comme un géant), mais aussi de l'idéologie, des consensus régnant dans la société et dont l'écran de télévision est la métaphore.

À l'inverse, Superman perpétue, lui, cette norme, qui, en un miroir grossissant du *Comics Code*, consacre un politiquement correct, illustré aussi bien dans la structure régulière des planches que par les symboles qui y sont en jeu. Le détournement de Superman dans cette bande dessinée fournit une relecture de l'hypotexte, dans le surlignement du patriotisme superhéroïque et de la perpétuation de l'idéologie dominante. L'assimilation du drapeau américain au logo de Superman se fait ainsi en un gros plan qui dessine en lui-même son caractère hyperbolique. Elle est soulignée par la métaphore de Reagan sur les chevaux, mais également par la façon dont il appelle le héros, « son », « good boy », et qui en forge l'instrumentalisation, sa filiation au pouvoir politique américain. Les réponses de Superman, « yes, sir », répétées à plusieurs reprises, font alors écho au vocabulaire du militaire, celui qui est à la solde, qui dépend du pouvoir politique.

⁴¹⁴ « ...Wild animal. Growls. Snarls. Werewolf. Surely... Monster ! »/Ibid

Cette instrumentalisation est également visible dans une planche où le héros arrête un missile soviétique (Ill.25). Les deux motifs sont représentés dans le croquis de leur silhouette, les seules couleurs apparentes étant celles de leur symbole, le logo et la cape pour Superman et l'étoile rouge pour le missile. Cette mise en relief permet d'assimiler cet acte à une confrontation d'emblèmes de deux civilisations et insiste non pas sur le déroulement de la scène en elle-même, mais davantage sur son caractère symbolique. De plus, le traitement identique du missile et du héros forge leur parallélisme, le justicier étant perçu comme une arme, à l'égal de la bombe soviétique.

La série se conclut sur l'échec de ces deux modèles, détournés de leur objectif de combattre le crime par la façon dont ils ont conçu leur pouvoir : une croisade personnelle pour Batman et une instrumentalisation politique pour Superman. Les dernières pages de l'album consacrent la dérive du concept superhéroïque, l'impossibilité de rallier ces deux incarnations, car toutes deux sont devenues obsolètes, inadaptées, ainsi que le conclut Batman : « We could have changed the world... Now... Look at us... I've become... a political liability... And you... You're a joke...⁴¹⁵ » La dialectique trouve ici un mouvement conclusif amer qui ne peut être suivi puisqu'il amène à l'extinction du super-héros. Les deux modèles peuvent se confronter, mais cette opposition n'a en elle-même plus de sens car elle concerne des *exempla* inadéquats et périmés.

Dans une autre perspective, *Superman : Red Son* consiste en une version détournée du monde de Superman, celui-ci ayant atterri non plus aux États-Unis mais en plein régime soviétique. Le héros apparaît pour la première fois aux yeux du monde dans les années cinquante, dans le contexte de la Guerre Froide qui dès lors évoluera en fonction de sa présence. La série se divise en trois chapitres : le premier est dédié à l'émergence du Superman soviétique et la façon dont il est récupéré par le régime communiste. Le second fait suite à la mort de Staline et consacre le héros à la tête du pouvoir politique. Enfin, le troisième chapitre amorce la chute du régime, face à l'utopie américaine qu'a fondée Lex Luthor outre-Atlantique.

⁴¹⁵ « Nous aurions pu changer le monde... A présent... Regarde-nous... Je suis devenu... Un danger politique... Et toi... Une caricature... »/Ibid

Dès le titre, la filiation du héros au régime apparaît (« Red Son »), dans un vocabulaire semblable à celui employé par Reagan dans *The Dark Knight Returns*. Ici, la transformation, le détournement, se produit par l'inversion totale de la mythologie de Superman : ennemi symbolique des États-Unis, le pays a recours à Lex Luthor (rival principal du héros dans l'hypotexte) pour le contrecarrer. Lois Lane est toujours une journaliste américaine ; étant mariée, elle se fait appeler Lois Luthor, son nom de jeune fille n'étant utilisé que pour la signature de ses articles. Batman, lui, est également déplacé dans le régime soviétique : ses parents, dissidents du régime, ont été assassinés sous ses yeux, alors qu'il était encore enfant, par un émissaire du gouvernement, fils illégitime de Staline. Dès lors, le héros n'a plus qu'un seul objectif, se venger en détruisant le pouvoir politique soviétique.

La narration opère un mouvement global de renversement géographique et se base sur une relecture critique et paradoxale de la figure de Superman, jusque dans le paysage culturel de son pays d'origine. Une vignette en particulier démontre la façon dont ce détournement implique une transformation de la portée iconique du héros (Ill.26). Un enfant, déguisé en cow-boy, est installé devant la télévision où est diffusée une image de Superman, et pointe un pistolet sur sa silhouette, signalant la confrontation de deux icônes culturelles, le cow-boy américain et le super-héros, devenu alors symbole du régime soviétique.

Cette réécriture a pourtant un point commun avec l'hypotexte, le justicier étant nourri, à l'origine, d'une même volonté de sauver le monde, quel que soit son contexte politique : « All the lies they spread about me. The propaganda they engineered at the height of the Cold War. None of it mattered for a while on that bright afternoon. [...] They realized I was here to save them. ⁴¹⁶ » C'est d'ailleurs par ce biais que Lex Luthor lui tendra son premier piège. Détournant un missile pour qu'il atterrisse en plein New York, il révélera la nature salvatrice du Superman soviétique qui franchira les frontières pour sauver non pas des citoyens mais des individus, indépendamment de leur nationalité. Le geste permettra à Luthor de récupérer les empreintes génétiques du

⁴¹⁶ « Tous les mensonges qu'on racontait sur moi. La propagande orchestrée au cœur de la Guerre Froide. J'ai oublié tout cela l'espace d'un instant par ce bel après-midi. [...] Ils ont compris que j'étais là pour les sauver. » (Trad. Nicole Duclos) / MILLAR, Mark, JOHNSON, Dave, *Superman : Red Son* n°1, New York, DC Comics, label « Elseworlds », 2003, juin – Toutes les traductions de *Red Son* sont de Nicole Duclos.

héros pour créer un Superman américain, inverse de l'inverse du héros originel. À l'instar de *The Dark Knight Returns*, le logo de ce justicier est assimilé aux États-Unis, par le rajout d'un –U devant le –S symbolique (Ill.27). Au même titre, le logo du héros, dans sa version soviétique, se voit remplacé par l'entrecroisement d'une faucille et d'un marteau, signalant également l'importance des emblèmes symboliques dans la confrontation des deux idéologies.

Ce que révèle également le geste de Luthor, c'est le désir aveugle de Superman de sauver le monde dans sa globalité. Cette ambition démesurée est récupérée par le régime soviétique, Superman devenant malgré lui le symbole du communisme en tant qu'idéologie salvatrice. Le phénomène est particulièrement apparent lorsque Staline organise une fête nationale pour le célébrer, non seulement pour ses actes au sein du régime, mais également à l'étranger (la scène succède à son sauvetage de New York). Alors qu'une procession défile sous ses yeux, le héros entend, cinq mille kilomètres plus loin, l'explosion d'une usine. Il quitte alors la fête en son honneur :

Staline : Don't tell me there's another emergency, Superman...

Superman : A chemical plant on fire three thousand miles [...]. Just give me ten or fifteen minutes.

Staline : Okay, but don't be any longer. This Superman Day thing is supposed to be for you, you know.⁴¹⁷

À l'instar de sa représentation dans *The Dark Knight Returns*, Superman est à la fois le représentant d'un peuple, mais également sous les ordres de son dirigeant. Son instrumentalisation est apparente par l'utilisation à des fins politiques de son symbole et des ses vertus fédératrices. Ainsi de Staline qui justifie sa présence dans le système

⁴¹⁷ « Ne me dites pas qu'il y a encore une urgence, Superman... »/« Une usine en feu à cinq mille kilomètres [...] Accordez-moi dix à quinze minutes. »/« D'accord, mais pas plus longtemps. Cette journée de Superman est censée être en votre honneur. »/Ibid

politique : « He was raised to believe everything I stand for and he makes Russia feel as indestructible as he is.⁴¹⁸ »

La condition originelle de Superman est ainsi poussée dans sa démesure, dans un geste hyperbolique amorcé par le déplacement géographique et paradoxal de son univers. On le verra par la suite, cette bande dessinée démontre comment son désir aveugle de sauver le monde révèle toutes les contradictions du concept superhéroïque dès l'instant où il est institué dans un régime politique. Pour lors, il permet le soulèvement de la tension d'un super-héros devenu super-soldat, tension entre son rôle fédérateur, exemplaire aux yeux d'une nation, et la contrainte d'agir sous les ordres d'un dirigeant, d'être l'exemple d'un régime politique.

Le choix de Superman pour un tel détournement du concept superhéroïque témoigne, tant dans le cas *The Dark Knight Returns* que de *Superman : Red Son*, d'une tonalité ironique immédiatement identifiable par la réappropriation de l'archétype du genre, la figure la plus ancienne et la plus ancrée dans l'aire culturelle américaine. L'instrumentalisation du super-héros permet également d'évoquer, par ces deux exemples, la dérive propagandiste de l'image héroïque que le genre a constituée lors de la seconde Guerre Mondiale. Dans *Superman : Red Son*, Mark Millar ne vise pas tant à une dénonciation du régime soviétique (le capitalisme étant également remis en cause par la démesure propre de Lex Luthor) qu'à une critique de l'utilisation idéologique d'une figure narrative et de son détournement à des fins propagandistes. Le contraste de l'hypotexte Superman avec son traitement dans ces deux œuvres confère à ces dernières un mode de lecture tant analogique que critique. En cela, toutes deux ont la caractéristique de revenir implicitement sur le genre, par le détournement de son archétype, fonction de la métafiction ainsi soulignée par Hutcheon :

L'un des résultats de cette fonction contrastive, est que la parodie ironique peut réellement devenir une forme de critique littéraire; elle a alors l'avantage de rester immanente, métalittéraire (plutôt que paralittéraire), synthétique (plutôt que purement analytique).⁴¹⁹

⁴¹⁸ « Il a grandi dans le culte de toutes les valeurs que je défends, et il donne à la Russie le sentiment d'être aussi indestructible que lui. »/Ibid

b) Ultimates « season premiere » : construction et manipulation de l'image

Cette stratégie est également de mise dans *Ultimates* qui consacre de manière semblable la formule du super-soldat, dans le mélange ambigu d'un régime militaire et d'une ultra-médiatisation de l'équipe. Tout dans cette série donne à voir le contraste des situations et des personnages, produisant une distance ironique par rapport à la constitution de l'équipe et de ses aventures. Le décalage le plus fondamental est celui incarné par Captain America. Steve Rogers, plongé dans un coma de 57 ans, se réveille au début des années deux mille, alors même que son échelle de valeur est restée celle de 1945. Pour lui, l'Histoire des États-Unis et l'évolution des mœurs entre ces deux périodes n'ont pas eu lieu ; il est l'hypotexte, la version originale directement immergée dans le monde contemporain, trop conscient du décalage pour n'avoir pas vécu le passage vers la fin du vingtième siècle. Sa vie est alimentée de paradoxes. Ainsi qu'il le rappelle, la veille du jour de son réveil est pour lui l'épisode d'un conflit de la seconde Guerre Mondiale. Ses amis, Gail et Bucky, sont devenus des vieillards, l'un étant même atteint d'un cancer. Et quand sa compagne, Janet Pym, se plaindra du fait qu'il les voit trop souvent, Steve Rogers ne pourra répondre que par le paradoxe puisque son existence en elle-même en est un :

Janet : Bucky and Gail are hilarious, but... Well, don't you think it might be nice to hang out with someone our own age every once in a while ?

Steve : What are you talking about, baby ? Bucky and Gail were a year behind me at school.⁴²⁰

⁴¹⁹ HUTCHEON (1978 : 474)

⁴²⁰ « Bucky et Gail sont super marrants et adorables, mais... Tu ne crois pas que tu devrais sortir plus souvent avec des gens de ta génération ? »/« Mais qu'est-ce que tu racontes ? Bucky et Gail ont un an de moins que moi. »/MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates 2* n°4, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2005, mai.

Issu de la seconde Guerre Mondiale, Captain America en a gardé les valeurs de patriotisme et d'obéissance. Il n'a d'autre choix, en tant que soldat, que de s'associer au S.H.I.E.L.D. et au gouvernement Bush, alors même que celui-ci est soumis à la controverse, par les journalistes et par les propos de Thor, entre autres. Le décalage entre le patriote Captain America et le monde contemporain est de plus manifesté, comme on l'a vu, par l'émergence de courants idéologiques opposés, représentés par chacun des membres de l'équipe. Le conflit d'idées, par effet miroir, renvoie à la propre introspection de Captain America concernant sa conception de super-héros et provoquera son affranchissement de l'armée à la fin de la seconde saison.

Le décalage entre le héros et le monde contemporain reflète également le contraste inhérent à la formation des Ultimates puisque, comme on l'a vu, c'est sur son modèle décalé, obsolète, que se basent les personnages. Dès le début de la série où le lecteur est propulsé en pleine Guerre Mondiale, le concept de super-héros est associé à toute une imagerie guerrière qui consacre sa légitimation en tant que super-soldat. Cette analogie est rappelée dans le premier épisode de la seconde saison où, parallèlement à l'incipit de la série, Captain America est envoyé en Iraq pour libérer des otages. La première vignette situe l'intrigue à l'intérieur d'un avion où sont regroupés des soldats, à l'instar de la scène inaugurale de la première saison où une discussion entre plusieurs militaires était représentée de manière similaire (Ill.29). Les deux doubles pages sont presque symétriques. Alternant chacune un plan extérieur avec un plan sur l'intérieur de l'avion, elles semblent signaler un renvoi de l'une à l'autre. L'importance des pleines pages et cases muettes au format horizontal lors des opérations de l'équipe sont, de surcroît, autant d'indices qui rappellent l'influence du cinéma sur la série, notamment par l'évocation de films de guerre.

Au même titre, les costumes de certains des personnages s'apparentent davantage à des combinaisons, voire à des tenues de soldat, comme lors de leur confrontation avec les Chitauris (Ill.30). La base des Ultimates, baptisée le « Triskelion », corrobore cette mutation : située sur la baie de Manhattan, elle donne à voir l'envergure militaire du projet, à travers notamment la représentation de tout l'appareillage dont il est pourvu. Le lancement d'une opération implique dès lors la mobilisation de différentes équipes et divisions, dont la complexité est visible par les appels généraux lorsque les Ultimates

se préparent au combat : « Primary team to hangar thirteen, ready for immediate dust-off ! Secondary teams to hangar twelve, tertiary teams to hangars one through eleven...⁴²¹ » Les membres de l'équipe sont sans cesse accompagnés de soldats pour le bien de leur mission. Un des protagonistes, Giant Man, dont le pouvoir est de grandir jusqu'à dix-huit mètres, a par exemple besoin du soutien d'hélicoptères pour être déplacé vers la zone de conflit, suggérant ainsi l'importance d'un équipement adéquat. Sa représentation permet presque de l'assimiler à une bombe prête à être larguée. Et de fait, les héros se voient régulièrement instrumentalisés, comparés à des armes d'assaut, tel Captain America, qualifié par un journaliste d'« arme de destruction massive »⁴²². L'aventure superhéroïque devient alors une opération militaire, loin des croisades en solitaire auquel le genre, dans sa tradition, a donné l'habitude.

Cette affiliation du super-héros au pouvoir de l'armée est également visible dès la genèse de l'équipe. La mission « Ultimate », qui consiste à reproduire la formule du « super-soldat » et à regrouper différents super-héros, est en effet accordée par le président lui-même et est considérée comme un projet de défense, ainsi que l'explique Nick Fury lorsqu'il embauche Bruce Banner :

What would you say if I told you that the President just authorized a hundred and fifty billion dollar cash injection into your plans for a new Captain America, Doctor ? [...] George Junior's talking five state-sponsored super-people to begin with and I figure we need someone up there with a flag on his chest more than ever right now.⁴²³

Toute la complexité de l'entreprise est rendue par le détail des opérations militaires, comme on l'a vu, mais également par l'importance des contrats passés avec les

⁴²¹ « Equipe primaire, hangar 13 pour décollage immédiat ! Equipes secondaires, hangar 12. Equipes tertiaires hangars 1 à 11... »/MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°4, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, juin.

⁴²² « Some people are saying the Ultimates just overstepped their mandate and used a Person of Mass Destruction [Captain America] in a very delicate foreign policy situation. »/MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates 2* n°1, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2005, février.

⁴²³ « Et si je vous disais que le président vient d'autoriser qu'on injecte 150 milliards de dollars dans votre projet de nouveau Captain America ? [...] George Junior parle de sponsoriser cinq super-humains et, d'après moi, on a plus que jamais besoin d'un héros arborant notre bannière sur la poitrine. »/MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°2, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, avril.

différents membres de l'équipe, comme Tony Stark, par exemple, avec son armure. Hank Pym, également, cède la formule de « Giant Man » au S.H.I.E.L.D., ce qui permettra à la société de développer ses propres géants et d'écarter le scientifique.

La vision contrastée de ce projet de défense se manifeste alors dans la différence entre les deux saisons. Là où la première consiste à réunir une équipe de super-héros médiatisés et à leur construire une image conforme et respectable, la seconde est consacrée à leur évincement progressif, le projet « Ultimate » étant légitimé aux yeux du public, pour les remplacer par de véritables militaires. C'est la conclusion à laquelle Giant Man, renvoyé de l'équipe, aboutit dès le début de la deuxième saison :

I think we all got used to making this terrifying military force they put together seem nice and friendly for a while. Y'know, playboy billionaire and eccentric geniuses to pave the way for all the big, crazy soldiers they're going to have in these costumes by the end of the year ?⁴²⁴

Tout l'objectif de la première saison consiste, à la lumière de ces propos, à construire une image publique au projet, à travers la médiatisation des différents membres de l'équipe. Ce processus entraîne une mutation de la figure du super-héros puisque celui-ci n'est plus masqué et est reconnu par la société comme une personnalité publique, entraînant la disparition du motif de l'identité secrète, topos pourtant fondamental du genre. Cette évolution va de pair avec la description hyperbolique de l'univers dans lequel les personnages gravitent et qui ressort notamment dans l'agenda de Tony Stark : « Afternoon schedule is lunch with the President, that takeover meeting with Marconi and 3 pm drinks with a miss Cameron Diaz, sir.⁴²⁵ » Les super-héros alternent en effet rendez-vous politiques, professionnels et glamour, ils sont invités à des émissions télévisées et posent pour des journaux, à l'image de la

⁴²⁴ Je crois qu'ils se sont servi de nous pour rendre leur entreprise sympathique au début. Génies un peu dingues, play-boys milliardaires, tout ça pour préparer le terrain aux soldats purs et durs qu'ils vont pas tarder à imposer./MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates 2* n°2, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2005, mars.

⁴²⁵ « Votre emploi du temps, monsieur : Déjeuner avec le président, meeting pour l'OPA avec Marconi et un verre avec Cameron Diaz à 15 heures. »/MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°2, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, avril.

Guêpe avec le magazine *FHM*. La référence à des personnes réelles participe à cette médiatisation hyperbolique, dans la construction d'une image publique dont la *starification* est immédiatement visible aux yeux du lecteur. Le contraste entre l'opération militaire des Ultimates et leur surmédiatisation est ainsi souligné par Nick Fury lors du gala organisé pour célébrer le lancement de l'équipe : « Five thousand technicians, ten thousand support troops, a headquarters designed by Norman Foster and an all-star gala opening night. Right now this feels more like a Hollywood event than the launch of S.H.I.E.L.D's new defense initiative.⁴²⁶ » Lui-même, par ses propos, est dans l'hyperbole, dans l'exagération de l'entreprise, ne serait-ce que par les adjectifs (sur)numéraires qu'il emploie et qui évoquent le caractère à la fois excessif et délectable de son projet.

Le contraste des situations produit un effet ironique dans le décalage entre la réalité du projet et la construction d'une image publique. Le phénomène atteint son paroxysme lors d'une scène du quatrième épisode de la première saison, alors même que l'équipe se retrouve désabusée, inactive car sans ennemis à combattre, et donc sans utilité. La scène est amorcée par l'indication narrative « Weeks pass⁴²⁷ » qui suggère l'immobilisme et l'ennui de l'équipe (Ill.31). Les membres sont réunis dans « la salle de détente⁴²⁸ » et, alors même que les médias commencent à s'interroger sur leur légitimité, imaginent les acteurs qui pourraient jouer leur rôle dans un film à leur sujet. La façon dont la réalité de leur inefficacité est occultée pour laisser place au fantasme est visible dans l'échange entre Janet Pym et Nick Fury :

Janet Pym : Well, no Thor, no Super-soldier serum and not even the merest hint of a super-villain for us to hit, gentlemen. If it wasn't for this two-year merchandising campaign Stark tied us into, I bet they'd be pulling the plug on us right now.

⁴²⁶ « Les 500000 techniciens, les 10000 hommes de troupe, le Q.G désigné par Norman Foster et l'inauguration genre gala de stars. J'ai plus l'impression d'être à Hollywood qu'en train de présenter un projet de défense. »/MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°2, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, avril.

⁴²⁷ « Les semaines passent »

⁴²⁸ « The Recreation Room »

Nick Fury : Hey, did you hear you've been optioned as a movie ? Betty Ross was telling me they're already in discussions with Brad Pitt about a three picture deal to play Captain America.⁴²⁹

La construction de l'image publique va rapidement se transformer en manipulation de l'opinion publique, lorsque Bruce Banner, éconduit par sa fiancée adultère, s'injecte le sérum de Hulk mélangé avec le sang de Captain America, et se transforme en monstre. Dévastant une partie de Manhattan et faisant plusieurs centaines de victimes, il est finalement arrêté par le reste de l'équipe, avançant l'argument d'avoir voulu venir en aide aux Ultimates : « I was only trying to help. This was all part of the plan, you see. I was only trying to come up with a menace you could all get together and fight...⁴³⁰ » Enfermé par la suite au Triskelion, son acte, assimilable à du terrorisme aux yeux du public, aura effectivement pour conséquence de célébrer l'équipe, l'effet ironique se situant dans le fait que personne ne mentionne Bruce Banner, membre des Ultimates, dans l'attentat. C'est donc par la manipulation que se construit la légitimité des héros :

Bruce Banner : You can't imagine how painful this has been for me, Doctor Brankin. The papers must be tearing me apart out there. The public must be calling for my head on a plate...

Dr Brankin [médecin du S.H.I.E.L.D.] : Actually, that was one of our little white lies, sir. After all, we couldn't exactly have the brains behind America's twenty-first century defense initiative be the target of their first big public operation.⁴³¹

⁴²⁹ « Pas de Thor, pas de sérum du super-soldat et pas l'ombre du plus petit super-vilain. Si on avait pas signé le contrat de merchandising de Stark pour deux ans, je suis sûre qu'ils démantèleraient l'équipe illico. »/« Tu sais qu'on parle de vous pour le cinéma ? Betty Ross me disait qu'ils sont en contact avec Brad Pitt pour trois films sur Captain America. »/MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°4, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, juin.

⁴³⁰ « Je voulais juste aider. Je me disais que si l'équipe se retrouvait avec un ennemi commun à affronter... »/MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°5, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, juillet.

⁴³¹ « C'est très dur pour moi... Ca doit être ma fête dans les journaux et les gens doivent demander ma tête... »/« En fait, on a eu peu déguisé les faits. Le cerveau qui est à l'origine de sa création ne pouvait quand même pas être la première cible de l'unité de défense. »/MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°7, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, septembre.

Cette manipulation de leur image publique, les membres de l'équipe la doivent à Betty Ross, fiancée de Banner, chargée des relations publiques du S.H.I.E.L.D. C'est elle, en effet, qui est à l'origine du déguisement de l'attaque de Hulk en attentat :

Nick Fury : [...] My big question is how you and your PR people can spin this debacle into something that doesn't make the Ultimates look like a gaggle of retards, honey.

Betty Ross : Oh, come on now, Nick. That's easy... Just hush up the Bruce Banner connection and all your little super people here go down in history as the heroes who saved Manhattan, of course.⁴³²

Le principe de la première saison d'*Ultimates* consiste donc en la construction de l'image superhéroïque, dont la légitimation passe par la manipulation et la négation des problèmes. La légende Ultimates, ainsi falsifiée, se reflète également dans l'intimité des personnages. Chacun d'entre eux présente en effet des défaillances : Thor a fait une dépression et a été interné en hôpital psychiatrique, amenant les autres personnages à douter de ses origines mythologiques. Tony Stark est alcoolique et atteint d'une tumeur au cerveau. Les Pym, enfin, se battent entre eux. Pourtant, dans les premiers épisodes, chacun de ces tourments est nié, notamment par l'esthétique du sourire à laquelle Bryan Hitch s'adonne. Le sourire assurant, régulièrement affiché par la quasi-totalité des personnages, sert à cette même construction de l'image publique, destinée aussi bien à l'ensemble de la population qu'aux autres membres de l'équipe (Ill.32). Dans le graphisme même de l'intrigue, il favorise cette falsification des visages et de l'histoire des personnages. Le phénomène est particulièrement apparent dans le second épisode de la série où les problèmes des individus sont évoqués sous une forme de romantisation, à l'instar de l'alcoolisme de Tony Stark que le héros justifie par son humour :

⁴³² « Il vous reste à vous arranger pour que cette débâcle ne fasse pas passer les Ultimates pour une bande d'attardés. »/« Rien de plus simple, Nick... Pas un mot sur Bruce Banner et votre équipe entrera dans l'Histoire pour avoir sauvé Manhattan ! »/MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°6, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, août.

Tony Stark : You're supposed to be the perfect English butler, for God's sake. What happened to those Vodkas and Orange I asked for ?

Nick Fury : Vodka and Orange ? It's 10 am, Tony.

Tony Stark : Not in Moscow, old boy. Cheers, by the way.⁴³³

Au même titre, les problèmes conjugaux des Pym ne sont mentionnés que par l'évocation d'une dépendance du mari au Prozac, thématique potentiellement problématique et immédiatement détournée par le discours élogieux de Janet Pym, en train de tenir un flacon de médicaments (Ill.33-1) : « You know, you're definitely on a roll again, Hank. I don't think I've seen you this super-charged about work since you built that little pacemaker for the cat.⁴³⁴ » La référence à l'animal domestique, dans sa tonalité humoristique, déplace le regard vers le ludisme de la conversation, le Prozac étant immédiatement effacé dès la vignette suivante. Ce n'est qu'au sixième épisode, intitulé « Giant Man vs the Wasp », soit quatre mois après en temps réel, que la fragilité de Hank Pym resurgira, à travers une scène de violence conjugale qui crée la surprise, les problèmes des uns et des autres étant ignorés aussi vite qu'ils ont été abordés (Ill.33-2). Cette représentation, sur l'ensemble de la séquence, fait suite à une tourne de page qui dit en elle-même son caractère inattendu, la scène se dévoilant par le geste du lecteur et produisant ainsi l'impact de sa violence.

La dimension ironique d'*Ultimates* s'affiche donc dans le décalage entre l'apparence et la réalité, et dans la manière dont la falsification et la manipulation sont données à voir, jusqu'au sourire éclatant des personnages qui cache la défaillance des modèles superhéroïques. Le contraste ironique est notamment souligné par l'engrenage paratextuel du *comic book*, à travers les couvertures des fascicules où sont représentés des héros victorieux et solaires, masquant ainsi le véritable contenu des intrigues (Ill.34-1). Le passage d'une page à une autre a également cette fonction, comme par

⁴³³ « Donnez-moi plutôt ma vodka orange en parfait maître d'hôtel anglais que vous êtes ! »/« Une vodka orange ? Il est 10h du matin!/Pas à Moscou ! A votre santé ! »/MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°2, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, avril.

⁴³⁴ « Tu fais plaisir à voir, Hank. Je ne t'ai jamais vu aussi acharné au boulot depuis le pace-maker que tu as fabriqué pour le chat. »/Ibid

exemple dans le cas d'un dessin d'une statue de la Liberté triomphante, précédant ironiquement le paysage dévasté d'une New York en ruine (Ill.34-2 et 3). Couverture et tourne de page ont ainsi la caractéristique semblable d'*afficher* une apparence, la façonnant par la contrainte factuelle du *comic book*, tout en contenant et masquant à la fois le contenu, le verso de l'intrigue. Dès lors, le fascicule, en tant qu'objet, sert également de support à ce contraste, allant jusqu'à manipuler le lecteur lui-même, des éléments paratextuels devenant le seuil de falsification de l'intrigue.

La seconde saison aura alors pour tâche de révéler et faire réaliser la fausseté des images exposées aux yeux des autres : confrontation des personnages à leurs problèmes personnels, évolution des Ultimates vers une entreprise de plus en plus militaire... L'objectif du super-vilain de cette saison, Loki, maître de l'Illusion, sera ainsi de manipuler le réel à l'encontre des membres de l'équipe qui deviendront chacun la proie des autres. Thor sera perçu comme un fugitif, Giant Man sera congédié de l'équipe, Captain America, enfin, sera soupçonné d'un complot et sera arrêté par le reste des Ultimates. L'évènement final, l'invasion des États-Unis par une équipe de super-héros composés, entre autres, d'une Russe et d'un Irakien, aura pour effet de révéler les limites des super-soldats américains qui dès lors, décideront de s'affranchir de toute autorité politique. Comme on le verra par la suite, cet affranchissement, réalisé sous le joug d'un épisode baptisé « Indépendance Day », consacre le super-héros dans sa manière de suggérer le réel, servant notamment à dénoncer la politique étrangère des États-Unis.

La soumission du super-soldat au pouvoir politique permet une relecture critique du genre superhéroïque dans la mesure où elle fait écho à la manière dont la figure a pu être utilisée, notamment lors de la seconde Guerre Mondiale. La dérivation nominative « super-soldat » souligne la mise en crise du concept. Elle permet, par le trop-plein de sa conformité idéologique, d'en *démontrer* la défaillance, comme pour signaler les limites d'un traitement qui, poussé à son extrême, en révèle les contradictions. Le mouvement des personnages vers la prise de leur indépendance, quasiment systématique dans les œuvres, a alors une valeur de conclusion, résultat d'un raisonnement qui leur confère un statut dialectique. L'aventure exemplaire d'un super-soldat enrôlé par le gouvernement est ainsi démontée par le coup de contre-exemples.

Comme on l'abordera, elle sert également, dans cette valeur de plaidoirie, le propos idéologique des auteurs à l'encontre de la politique américaine.

3) Super-héros et démesure

Le glissement du super-soldat vers une forme de démesure et d'autoritarisme est une thématique également exploitée dans les œuvres du corpus. Le paradigme de super-héros s'inscrivant dans cette tendance met en général la notion de justice en balance. La démesure superhéroïque se manifeste par le rapport particulier du héros au pouvoir politique. Dans un premier cas, elle renvoie à des justiciers qui deviennent chef d'un état ou qui, dans l'exercice de leur pouvoir, présentent des formes d'excès. Ainsi des deux dernières parties de *Red Son* dans lesquelles Superman, une fois à la tête du régime soviétique, exerce une fonction qui s'assimile progressivement à celle du dictateur. De même pour le Comédien qui, même s'il demeure un super-soldat, s'incarne, à l'occasion de certains passages de *Watchmen*, dans l'excès de son autorité.

Dans un second cas, les représentants de ce paradigme sont des opposants au gouvernement alors en place et opèrent dans l'illégalité. On l'a vu avec le Batman de *The Dark Knight Returns*, dont les actes visent la politique de Reagan et de son émissaire Superman. De même, V, le héros de *V for Vendetta*, agit masqué dans une Angleterre dictatoriale, préparant des attentats libérateurs qui le situent à la frontière entre le justicier et le terroriste. Certains scénaristes contemporains ont approfondi cette ambiguïté. Warren Ellis, notamment, a fait des membres d'Authority les gardiens autoproclamés du monde, toute la controverse éthique de l'équipe se situant dans cette autoproclamation qui transcende et se joue de tout pouvoir légitime. L'auteur a récemment apporté un nouvel élément de sa réflexion avec *Black Summer*, œuvre dans laquelle un super-héros tue le Président des États-Unis en dénonçant ses actes illégaux et, dans l'idée de sauver le pays, propose une remise à jour du pouvoir politique.

Les personnages concernés ont généralement fait de leur rôle superhéroïque leur identité civile même. Leur humanité étant ainsi occultée, il ne reste plus que leur

costume, leur masque, pour assurer la fonction de gardien. Dès lors, la démesure du justicier s'inscrit dans une réflexion sur les limites d'un tel excès, sur ses paradoxes et parfois même, dans certains cas, sur ses bienfaits.

a) Autoritarisme superhéroïque

Émissaire incontrôlable du gouvernement Nixon, le Comédien de *Watchmen* est le premier justicier dont la folie et la démesure furent manifestées. Le personnage est le symbole à double entente de la déchéance superhéroïque, par son métadiscours tout d'abord, comme on l'a vu, mais aussi par ses propres actes. Le traitement du personnage témoigne en effet des limites du motif superhéroïque, dans la mesure où son utilisation à l'extrême peut s'apparenter à un abus d'autorité et à l'exacerbation d'une certaine violence. En témoigne la scène où il tue froidement sa maîtresse vietnamienne, enceinte de son enfant, après que celle-ci l'a balaféré.

Le Comédien constitue une figure de l'insaisissable dont les actes sont cesse commentés, chacun des super-héros tentant, au travers de ses souvenirs, de comprendre ses motivations. Le Comédien n'existe que par le regard des autres, trouvant là l'origine de son surnom, puisque le comédien est celui qui se met en spectacle, celui qu'on regarde. Pour la plupart, le héros incarne l'esprit du monde contemporain. Jon dit de lui qu'il « est intéressant. [...] Il convient à l'ambiance d'ici. [...] Il comprend parfaitement... Et il s'en moque.⁴³⁵ » Au même titre, Ozymandias le définit comme un homme intelligent « face à une époque de folie.⁴³⁶ »

C'est Rorschach qui en donne la signification la plus véritable, à la conclusion du second chapitre, synthétisant les impressions des autres personnages : « Blake understood. Treated it like a joke, but he understood. He saw the cracks in society, saw the little men in masks trying to hold it together... He saw the true face of the

⁴³⁵ « Blake is interesting. [...]He suits the climate here [...]. He understands perfectly... And he doesn't care. »/MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°4, New York, DC Comics, 1986, décembre, p.19.

⁴³⁶ « As intelligent men facing lunatic times, we were very alike, despising each other instantly. »/MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°11, New York, DC Comics, 1987, août, p.18.

twentieth century and chose to become a reflection, a parody of it.⁴³⁷ » Le Comédien, par son nihilisme, incarne l'absurde du monde contemporain. En tentant de le comprendre, chacun des personnages essaient finalement de saisir la nature de la société elle-même. Dans cette mesure, il est le représentant même de *Watchmen* dont la destinée apocalyptique s'accorde avec la logique de libre-arbitre et d'absurde du personnage. Cette absurdité se retrouve également dans le caractère paradoxal de son surnom face à ses agissements.

Le personnage reflète un concept superhéroïque qui, poussé dans son extrême, peut s'assimiler à une forme d'autoritarisme totalitaire. Ainsi par exemple de la scène où il tire sur des manifestants qui veulent bannir les justiciers : l'absurdité de ses actes y est rendue par le paradoxe de son discours puisqu'il se définit comme « la seule protection sociale⁴³⁸ », alors même qu'il use de violence contre des citoyens. Il renvoie ainsi à la démesure d'une politique sécuritaire qui, poussée dans ses ultimes retranchements, finit par aboutir au chaos : « Well, me, I kinda like when things get weird, y'know ? I like it when all the cards are on the table.⁴³⁹ » Les questions du Hibou, son interlocuteur, évoquent alors le danger auquel peut conduire cette démesure superhéroïque pour la foule : « Who are we protecting them from ?⁴⁴⁰ » Sous-entendant que le justicier est le seul danger qui conduit à l'apocalypse décrite alors, il fait écho aux mots inscrits sur les murs : « Who watches the watchmen ? » (Ill.35) Cette phrase constitue l'exemple le plus représentatif d'une réflexivité servant à produire un discours idéologique et critique. Parallèlement au procédé du zoom arrière, elle formule une objectivation qui pose les bases d'une mise en crise superhéroïque. « *Who watches the watchmen ?* » est devenu depuis une forme de slogan pour la production contemporaine, symbolique d'une interrogation constante sur l'utilité des justiciers et leur nature démesurée.

⁴³⁷ « Blake [le Comédien] comprenait. Une vaste farce, pour lui, mais il comprenait. Il voyait la société se fissurer, et les petits hommes masqués tenter de la maintenir. Il a vu le vrai visage du 20^e siècle et choisi d'en être un reflet, une parodie. »/MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°2, New York, DC Comics, 1986, octobre, p.27.

⁴³⁸ « [...] We're society's only protection. »/Ibid, p.17

⁴³⁹ « Moi, j'aime assez quand ça déraile. Quand on abat toutes les cartes. »/Ibid, p.18

⁴⁴⁰ « De qui les protégeons-nous ? »/Ibid, p.17

Ce dialogue entre le Comédien et le Hibou souligne le potentiel métafictionnel du super-héros. Cette caractérisation se situe en effet dans l'écart qui réside entre cette représentation démesurée et le traitement traditionnel et plus conformiste de la figure, décrite alors comme un signe obsolète. La scène est d'autant plus marquante que, comme on l'a vu, le Hibou, qui constate les dégâts de cette dérive superhéroïque, est celui qui correspond le plus au stéréotype du genre. Le personnage, caractérisé par une forme d'innocence, est alors en prise directe avec un reflet déformé, paroxystique, de lui-même. Le Hibou face au Comédien est l'amer constat de la déchéance, c'est le va-et-vient du regard entre l'archétype, l'origine innocente d'un genre et son avenir, son potentiel destructeur.

La nature dystopique de *Watchmen* revient à commenter et à mettre en crise le concept superhéroïque, forgeant ainsi un regard critique sur le genre. Cette dimension se manifeste de manière ironique lorsque la reproduction d'un article apprend au lecteur que les seules personnes à défendre les super-héros sont rédacteurs du *New Frontiersman*, un journal d'extrême droite⁴⁴¹. Cette remise en cause est renforcée par ce que le Comédien symbolise dans *Watchmen*. En effet, en tant que représentant du récit uchronique, il induit un regard ironique et critique sur le réel. Sa violence arbitraire et le fait qu'elle soit utilisée par le gouvernement tendent à dénoncer les abus que peuvent entraîner une telle dérive politique⁴⁴². La particularité de cette situation est que, s'il est acquis dans la narration que le Comédien est à la solde du gouvernement Nixon, il n'est jamais représenté avec ses supérieurs, ces derniers formulant dans l'absence le discours que le héros véhicule. L'importance accordée à la foule, aux anonymes (tels le vendeur de journaux et ses clients), met alors en valeur la façon dont est subie cette action sécuritaire à une échelle individuelle.

« Venu à Moscou pour aider l'homme de la rue⁴⁴³ », le Superman de *Red Son* est pris dans un paradoxe similaire. Toutefois, les auteurs de l'œuvre y jouent plus

⁴⁴¹ MOORE, Alan, GIBBONS Dave, *Watchmen* n°8, New York, DC Comics, 1987, avril, pp.29-31.

⁴⁴² Avec le docteur Manhattan, le Comédien est le super-héros autorisé par la loi, dans la mesure où il est employé par le gouvernement américain.

⁴⁴³ « I came to Moscow to help the common man »/MILLAR, Mark, JOHNSON, Dave, *Red Son* n°1, New York, DC Comics, coll. « Elseworlds », 2003, juin.

particulièrement sur l'ambivalence de la notion de sauvetage. Évoluant vers des apparats de plus en plus politiques, celle-ci se voit traitée dans toute sa dimension hyperbolique lorsque le héros, après la mort de Staline, prend en charge le régime soviétique. À la fin du premier chapitre, Superman s'envole, triomphant, avec en arrière-plan des banderoles à l'effigie de ses modèles Lénine et Staline (Ill.36) : tous trois regardent dans la même direction, vers l'avenir, consacrant la décision du héros de prendre la tête du gouvernement. Le motif du sauvetage est alors souligné dans les propos du personnage : « Tell your friends they don't have to be scared or hungry anymore, comrades. Superman is here to rescue them.⁴⁴⁴ »

Superman est un extra-terrestre qui voit et entend tout, quelle que soit la distance qui le sépare des événements perceptibles. Dotés de telles facultés, son rôle se voit hyperbolisé, son ambition passant par un contrôle absolu de ce qui l'entoure. Le second chapitre de la série s'ouvre sur une ellipse des vingt ans qui ont vu l'idéologie communiste devenir prédominante dans le monde grâce au pouvoir de Superman. L'uchronie reprend alors tous les topoï d'un état dictatorial : culte du chef, propagande, sécurisation du monde... Une scène se déroulant au « Musée Superman » illustre cette dynamique. Lana Lang (amie d'enfance du héros) est devenue guide, expliquant à l'occasion d'une visite, tous les changements qui ont eu lieu durant ces deux décennies : « The rest of the world was glad to volunteer total control to Superman and watched in awe as he rebuilt their societies, running their affairs more efficiently than any human could.⁴⁴⁵ »

Les statues exposées retracent la vie du héros, de ses ennemis à ses alliés ; elles composent ainsi une Forteresse de la Solitude détournée, *exhibée* au public, et vouée à son culte (Ill.37). Au discours de Lana se superpose les errances d'un visiteur qui, s'isolant du reste du groupe, est repris par un gardien : « Only ninety seconds at each exhibit, comrade. Keep in step with the other tourists or face rigorous psychological examination.⁴⁴⁶ » La société qu'a fondée le héros s'impose alors dans sa dimension

⁴⁴⁴ « Dites à vos amis qu'ils n'auront plus peur ni faim, camarades. Superman est là pour les sauver. »/Ibid

⁴⁴⁵ « Le reste du monde s'est mis spontanément sous le contrôle total de Superman, et l'a regardé, ébahi, reconstruire la société et relancer les affaires plus efficacement que n'importe quel humain. »/MILLAR, Mark, JOHNSON, Dave, *Superman : Red Son n°2*, New York, DC Comics, coll. « Elseworlds », 2003, juillet.

⁴⁴⁶ « Seulement 90 secondes devant chaque statue, camarade. Restez avec les autres touristes ou vous subirez un examen psychologique rigoureux. »/Ibid

paradoxe. Dans ce monde où « chaque adulte avait son emploi, chaque enfant son hobby et [où] toute la population jouissait de ses huit heures de sommeil⁴⁴⁷ », l'opposition n'est pas de mise. Les résistants au régime sont lobotomisés, à l'image de Pyotr, fils illégitime de Staline et premier rival jaloux de Superman, qui, après une trahison, se voit asservi de la sorte. La voix des dissidents, de la foule, de tous les tiers de l'intrigue, se fait de plus en plus étouffée par le discours à la première personne de Superman. Celui-ci, observant au troisième chapitre sa réussite du haut de l'espace, formule la seule parole du régime accessible au lecteur : « Crime didn't exist, accidents never happened. Almost six billion citizens and hardly anyone complained. Even in private.⁴⁴⁸ » Le zoom arrière qui gouverne cette scène consacre le contrôle absolu du héros, son archi-surveillance d'un monde qui lui est dévoué. L'analogie au « Big Brother » de 1984 est alors évidente, reprise également à l'occasion d'une couverture de la série où le regard du héros se superpose à la phrase symbolique de la référence : « He's watching you » (Ill.38). Le verbe « to watch » s'installe dans un réseau de références, tant au roman d'Orwell qu'au slogan de *Watchmen* qu'on a vu plus haut, et renvoie à lui seul à la mise en crise superhéroïque portée par la voix réflexive du *metacomic*. Tout n'est que question de regard : celui porté sur le super-héros, celui que le justicier porte sur lui-même et sur le monde dont il a charge. La double signification du verbe, regarder et surveiller, signe à elle seule la dérive du concept superhéroïque.

Le seul regard extérieur au régime de Superman est, dans *Red Son*, celui de l'Amérique incarnée par Lex Luthor. Seul pays à ne pas suivre le modèle soviétique, les États-Unis proposent un modèle capitaliste qui, devant le succès du communisme, ruine la nation. À mesure que Superman prend le contrôle du monde, le continent nord-américain se voit affligé d'une guerre civile et de la prise d'indépendance d'une quinzaine de ses États. Luthor, embauché par le gouvernement pour abattre Superman, est tout d'abord aveuglé par sa lutte. Il lance contre le héros une armada d'ennemis qui constituent tous une réinterprétation politique de ses rivaux

⁴⁴⁷ « Every adult had a job, every child had a hobby, and the entire human population enjoyed the full eight hours' sleep which their bodies required. »/MILLAR, Mark, JOHNSON, Dave, *Superman : Red Son* n°3, New York, DC Comics, coll. « Elseworlds », 2003, août.

⁴⁴⁸ « Plus aucun crime, ni accident. [...] Six milliards d'habitants et aucune plainte. Même en privé. »/Ibid

traditionnels. On l'a vu par exemple avec Bizarro qui devient « US Superman ». De même, Brainiac, extra-terrestre connu dans le « *DC Universe* » pour miniaturiser des villes et les mettre en bouteille, sera utilisé tout d'abord par Luthor à des fins stratégiques. Au second chapitre, alors qu'il est encore sous les ordres du gouvernement américain, il agira ainsi de son pouvoir pour réduire Stalingrad, devant l'impuissance de Superman pour résoudre la situation. Le héros ne pourra se venger qu'en recrutant l'alien sous ses ordres. Brainiac devenant alors l'un de ses principaux conseillers.

En 2001, Luthor change d'optique et, devenant président des États-Unis, sauve le pays de sa décadence en créant une autarcie utopique. La rapide progression de la nation américaine est rendue par une série d'ellipses qui témoignent de cette célérité :

President Luthor ceased trading with the rest of the world in January 2001 and created a strict, internal market where he had absolute control over every dollar bill. By February, he had doubled the standard of living for every american citizen and he doubled it again in March. April saw a swift return to full employment. By May, he had eradicated homelessness in the thirty-four states still under White House control after the bitter civil war of 1986. June 1st marked the return of the sixteen prodigal states.⁴⁴⁹

Le dernier chapitre de l'œuvre est ainsi consacrée à la confrontation de ces deux idéologies, confrontation que remportera Luthor en présentant à Superman tout le paradoxe de sa condition de super-héros, à l'occasion d'un message qui présente « dans une seule et même phrase tout ce que Superman déteste en lui⁴⁵⁰ » : « Pourquoi ne pas avoir mis tout simplement le monde en bouteille Superman⁴⁵¹ ? »

La question, en assimilant les actes de Superman à ceux de Brainiac, entraînera la démission du héros. Elle révèle en effet tout le paradoxe du personnage, par un

⁴⁴⁹ « En Janvier 2001, le Président Luthor cesse tout commerce extérieur pour fonctionner en totale autarcie. En février, le niveau de vie de l'Américain moyen avait doublé. Il doubla encore le mois suivant. Avril marque le retour au plein emploi et mai la disparition de la pauvreté dans les 34 états encore sous le contrôle de la Maison Blanche après la guerre civile de 1986. Le 1^{er} juin, les 16 états prodigues font leur retour. »/Ibid

⁴⁵⁰ « [...] I'm distilling everything Superman hates and fears about himself into a single sentence. »/Ibid

⁴⁵¹ « Why don't you just put the whole world in a bottle, Superman ? »/Ibid

mouvement réflexif (il s'agit de souligner tout ce qu'il déteste de lui-même) qui dévoile l'écart entre le modèle superhéroïque et la dérive qu'est devenu Superman, une image excessive et démesurée de lui-même qui a fini par détruire le monde et produire l'inverse de son objectif. Elle est elle-même paradoxale car, écrite de la main de Luthor, elle est produite par l'ennemi le plus connu de Superman et a pourtant valeur de vérité. C'est ainsi le super-vilain qui, dans un renversement des codes du genre, met à mal le super-héros.

Cette question est également une manière de désigner la métaphore filée de l'œuvre qui tend à rapprocher les notions de sauvetage et surveillance, ainsi que leur dérive vers un monde dictatorial. De plus, n'appelant pas de réponse, elle a quelque chose de rhétorique tant elle contient en elle une vérité, une évidence que Superman ne peut qu'admettre. De fait, elle s'inscrit dans un régime de l'argumentaire visant à dialectiser la figure superhéroïque, par la représentation de son état le plus excessif. *Red Son* s'installe dans un art rhétorique et oratoire qui prend le stéréotype du justicier comme objet. La dialectisation y est rendue par le jeu stratégique qui oppose Superman et Luthor et qui s'incarne dans les deux modèles idéologiques de cette Guerre Froide détournée. C'est ainsi le paradoxe du concept superhéroïque et les contradictions qu'il peut revêtir qui sont signalés. Ils pointent la démesure du justicier qui prend dans cette œuvre la forme d'un autoritarisme prégnant, clairement dénoncé par l'allusion à *1984* et la représentation hyperbolique d'un Superman devenu Big Brother.

b) Le super-héros a-t-il les mains sales ? Super-héros et terrorisme : le langage en question

En trouvant sa résolution dans une question rhétorique et, plus largement, dans l'art oratoire, le clivage qui oppose Superman à Lex Luthor dans *Red Son* met en évidence le discours comme origine de la mise en crise, la parole comme support de la dialectisation. La bande dessinée, devant la disparition progressive des récitatifs narratifs, n'a plus pour seuls mots que la parole des personnages, la voix subjective de chacun d'entre eux devenant l'unique indice textuel organisant l'intrigue et ses discours. Les scènes où ressurgissent la parole et sa nécessité sont nombreuses dans

les œuvres du corpus : elles produisent leur métadiscours dans le traitement paradoxal des intrigues puisqu'elles prédominent sur l'action elle-même, pourtant territoire traditionnel du genre. Elles pointent, dans ce geste, l'un des fondements du *comic book* contemporain, à savoir l'absence d'un cadre narratif et l'importance du phylactère comme seul espace textuel. C'est de fait la confrontation de ces paroles qui induit l'un des questionnements les plus profonds au sujet du super-héros, profond car, finalement, il ne trouve pas de résolution à la fin des œuvres. Si un Superman dictateur ou un Captain America enrôlé par le gouvernement Bush sont condamnés à l'excipit des *comics* concernés, que ce soit par la démission du héros de son poste de chef d'état ou par l'affranchissement du super-soldat, un autre paradigme de personnages consacre une ambiguïté toujours présente à la fin des œuvres. On l'a vu par exemple avec *The Authority* où la destruction d'un monde parallèle entraîne l'effroi de l'équipe tout en lui paraissant nécessaire, alors même qu'elle n'est pas légitimée par les autorités politiques⁴⁵². Ce réseau de personnages, récurrent dans le *metacomic*, amorce une réflexion sur l'acte superhéroïque ultime (le meurtre, la destruction), sur sa nécessité et son prétendu bienfait, réflexion qui se trouve explicitement formulée par la mise à nu du discours et de la parole.

Aux yeux de certains héros, le sauvetage du monde implique de prendre la charge d'un acte extrême. Ainsi d'Ozymandias, dans *Watchmen*, qui, en tuant le Comédien, entame le projet de faire croire à une invasion extra-terrestre pour détourner le monde du conflit de la Guerre Froide et unifier les pays rivaux face à un ennemi commun, quitte, pour cela, à détruire une partie de la planète. De même pour John Horus dans *Black Summer* de Warren Ellis et Juan José Ryp qui, dès les premières pages de l'œuvre, assassine Bush Jr dans l'objectif de libérer les États-Unis d'un président criminel.

Déjà avec *V for Vendetta*, Alan Moore avait amorcé une réflexion sur l'acte justicier assimilé, aux yeux d'une société dictatoriale futuriste, à un attentat terroriste. C'est en ce sens à partir des années quatre-vingt que naissait l'idée du super-héros devenu criminel pour le seul bien de la planète. On peut alors penser à la pièce de Sartre, *Les mains sales*, dans laquelle est prouvée de façon semblable la nécessité du crime et de

⁴⁵² Voir chapitre 2, « De l'univers fictionnel au puzzle ellisien »

la tromperie dans l'engagement politique, comme l'exprime Hoederer, l'un des personnages de l'intrigue :

Comme tu tiens à ta pureté, mon petit gars ! Comme tu as peur de te salir les mains ! [...] Moi, j'ai les mains sales. Jusqu'aux coudes. Je les ai plongées dans la merde et dans le sang. Et puis après ? Est-ce que tu t'imagines qu'on peut gouverner innocemment ?⁴⁵³

La métaphore des mains sales, en dehors même de la pièce, semble ressurgir à l'ouverture de *Black Summer*, lorsque John Horus apparaît aux yeux du public après avoir commis son crime, son costume maculé du sang du président (Ill.39). Celui-ci est d'autant plus apparent qu'il s'affiche sur la blancheur des vêtements du héros, dans cette opposition déjà mise en valeur dans *Les mains sales* entre la pureté de l'idéaliste et la réalité des actes politiques. La couleur du costume de John Horus peut presque même s'assimiler au passé superhéroïque, à la blanche innocence du stéréotype, qui, désormais, est recouvert d'un sang réaliste, contemporain et réflexif. Car la représentation du sang et de la violence, proscrite par le *Comics Code*, est éminemment réflexive dans la transgression à la fois idéologique et esthétique qu'elle implique. Cette vignette incarne toute la métafiction véhiculée par le *metacomic*, par le discours idéologique sur l'ambivalence de l'acte superhéroïque qu'elle suppose.

Au-delà même de l'image des mains sales, le parallèle entre la pièce de Sartre et certaines œuvres du corpus peut perdurer dans la prédominance de la parole sur l'acte lui-même. En effet, le crime, symbole de l'engagement à une cause, y implique à chaque fois sa reconnaissance, sa justification et sa dialectisation par l'oralité des personnages. Ainsi, le théâtre, du moins à sa lecture, n'est qu'affaire de voix et de confrontation de paroles, comme en témoigne par exemple le long débat qui oppose Hoederer au jeune Hugo⁴⁵⁴ et expose un art rhétorique que l'on retrouve également dans les *metacomics*. L'œuvre de Sartre se conclut sur la reconnaissance du crime de Hugo qui, par voie performative, produit sa justification et, en ce sens, le valide : « Si je

⁴⁵³ SARTRE, Jean-Paul, *Les mains sales*, Paris, Gallimard, coll. « Folio », 1948, p.198

⁴⁵⁴ SARTRE (1948 : 186-200)

revendique mon crime devant tous [...] et si j'accepte de payer le prix qu'il faut, alors [Hoederer] aura eu la mort qui lui convient.⁴⁵⁵ » Dans *Black Summer*, l'intrigue s'ouvre également sur une longue tirade de John Horus revendiquant le meurtre qu'il vient de commettre. Cette revendication confère à sa parole une valeur performative car c'est à travers elle que le héros prend la responsabilité de son acte ; ces mots sont l'acte même de cette responsabilité :

Ten minutes ago, I executed the president of the United States. [...] It is my belief that the war in Iraq is illegal and predicated on lies. It is my belief that our people and theirs are dying for corporate gain. It is my belief that America is now unfree. [...] For I have done a terrible thing that will stay with me all my years, just to save you.⁴⁵⁶

Cette revendication inaugure l'intrigue : celle-ci consiste uniquement en une course-poursuite entre les forces de l'ordre, Horus, et ses anciens coéquipiers, pourtant innocents car n'ayant eu aucune connaissance de son plan. L'un de ces super-héros contrebalancera la tirade John Horus par une parole de condamnation, également performative, qui destitue l'équipe de toute responsabilité : « The remaining guns have no association with his actions, and condemn it utterly and without hesitation. We were not involved.⁴⁵⁷ » L'acte de Horus est soumis à une dialectisation renforcée par les antagonismes des membres de l'équipe, certains le soutenant à demi-mot. Les auteurs accordent ainsi une grande importance au dialogue entre les personnages, représentés dans l'ensemble de l'intrigue comme des fugitifs. La question de l'un d'entre eux restera par exemple sans réponse, ouvrant un vide qui façonne la polémique autour de l'acte de Horus : « John's crazy. John did something completely

⁴⁵⁵ SARTRE (1948 : 246)

⁴⁵⁶ « Il y a dix minutes, j'ai exécuté le président des Etats-Unis. [...] Je suis convaincu que la guerre en Irak est illégale est fondée sur des mensonges. Je suis convaincu que notre peuple et le leur meurent pour des histoires d'argent. Je suis convaincu que l'Amérique n'est pas libre. [...] Pour vous, j'ai commis un acte horrible qui me poursuivra toute ma vie. » (Trad. Eric Betsch)/ELLIS, Warren, RYP, Juan José, *Black Summer* n°0, Rantoul, Illinois, Avatar Press, 2007, mai – Toutes les traductions de *Black Summer* sont d'Eric Betsch.

⁴⁵⁷ « Les autres Armes ne sont en rien liées à ses actions qu'elles condamnent fermement et sans hésitation. Nous ne sommes pas impliqués. »/ELLIS, Warren, RYP, Juan José, *Black Summer* n°2, Rantoul, Illinois, Avatar Press, 2007, août.

unconscionable. We can't even let them guess that we might agree with him. We don't agree with him, right ? *Right ?*⁴⁵⁸ » L'absence de réponse est d'autant plus manifeste qu'à cette question posée succède une case muette où se déroule une scène parallèle, signifiant par là l'incertitude des personnages (Ill.40). La prédominance du dialogue sur l'action est également servie par l'alternance de planches composées de plusieurs vignettes consacrées au débat, au doute, et de pleines pages dédiées à l'action. Cette oscillation entre « gaufriers⁴⁵⁹ » récitatifs et tableaux est l'aveu même de ce qui caractérise ces super-héros, tourmentés par l'hésitation entre agir et douter de ces mêmes actes. Dans cette mesure, l'acte superhéroïque, par sa dialectisation, est l'émanation même du discours réflexif du *metacomic* en cela qu'il produit le doute, tant des personnages que des lecteurs.

La justification de Horus lors de sa longue tirade évoque le monologue d'Ozymandias dans *Watchmen* qui se déroule le long d'un chapitre entier. Le personnage y retrace son existence, expliquant alors la façon dont lui est progressivement venue l'idée de détruire une partie du monde. En faisant de sa vie une biographie, une *narration*, le personnage lui insémine un sens et une logique qui assimilent sa tirade à un développement argumenté visant la justification de son plan. Ozymandias affirme la solidité de son raisonnement en soulignant le rapport de causalité de ses actes, ainsi que le suggère le vocabulaire mathématique et logique convoqué : « Simply given the mathematics of the situation, sooner or later conflict would be inevitable !⁴⁶⁰ », « Each step had to be taken carefully, constantly striving [...]⁴⁶¹ » De telles formules consacrent la logique d'Ozymandias et la nécessité de son acte, ainsi démontrée à la manière d'un développement argumenté. Pourtant, malgré l'implacabilité de sa démonstration, le doute persiste également en lui, ainsi qu'en témoigne la question qu'il pose à Jon à la fin de l'œuvre : « I did the right thing, didn't I ? It all worked out in the end.⁴⁶² » L'inquiétude du personnage opère un mouvement réflexif qui met en abyme son

⁴⁵⁸ « C'est John qui est fou. Ce qu'il a fait est démentiel. On ne peut pas les laisser croire qu'on est de son côté. Nous ne sommes pas avec lui, hein ? *Hein ?* »/Ibid

⁴⁵⁹ PEETERS (1998 : 53)

⁴⁶⁰ « Simplement, d'après la mathématique de la situation, tôt ou tard, le conflit serait inévitable »/MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°11, New York, DC Comics, 1987, août, p.21.

⁴⁶¹ « Chaque pas devait être mesuré, constamment réévalué [...] »/Ibid, p.22.

⁴⁶² « J'ai fait ce qu'il fallait, n'est-ce pas ? Tout s'est bien déroulé à la fin. »/MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°12, New York, DC Comics, 1987, octobre, p.27

discours mathématique et en permet la relecture, sous une forme rétroactive où est fait l'aveu du doute. C'est toute l'organisation du discours argumenté qui est mise ici en porte-à-faux, à travers cette seule émanation de l'incertitude qui fait vaciller le raisonnement (Ill.41).

Ces discours, que ce soit par la dialectisation, la revendication ou la justification, sont autant de manières de réfléchir et d'objectiver l'acte superhéroïque dans une perspective critique. Mais c'est également le langage, la manière dont il est structuré par le développement des personnages, qui est également tenu pour réflexif. En effet, la parole performative et l'affirmation sont autant de figures qui *doublent* le discours, celui-ci devenant acte en lui-même, au même titre que l'organisation langagière de l'argumentaire : il s'agit d'exprimer ses idées *et* de convaincre. La revendication et la performativité assurent la double fonction du discours, à la fois parole et acte, révélant alors son second degré. L'importance du langage dans les débats entre les personnages témoigne de la prédominance dialectique des *metacomics* où « les questions sont les seules minutions qu'il [...] reste.⁴⁶³ » Cette métaphore, utilisée dans *Black Summer* par un soldat tentant de comprendre les motivations de Horus, signale le double statut du langage : l'importance étant autant accordée au contenu des propos qu'à leur forme rhétorique, ces derniers apparaissent comme la mise en doute manifestée par leur réflexivité. L'acte même de la justification part du présupposé que le geste superhéroïque ne sera pas compris, qu'il faudra le commenter et que dès lors, il n'est pas univoque. C'est ainsi la conclusion qu'apporte Tom Noir à la fin de *Black Summer* dans un monologue parallèle à celui de Horus au début de la série : l'acte superhéroïque est forcément équivoque et polémique. Équivoque car, transcendant l'autorité politique pour la garantie de sauver le monde, il est d'emblée illégitime, et donc illégal : « Vigilantes demand justice for the people through illegal actions. [...] So I killed him [Horus], before he realized he was the criminal. Because I've never been under any illusions about being the bad guy.⁴⁶⁴ »

⁴⁶³ « Questions are the only bullet left in my gun [...] »/ELLIS, Warren, RYP, Juan José, *Black Summer* n°6, Rantoul, Illinois, Avatar Press, 2008, juin.

⁴⁶⁴ « Les protecteurs rendent la justice de façon illégale. [...] Je l'ai donc tué [Horus] avant qu'il prenne conscience qu'il était un criminel. Car je ne me fais pas d'illusions : je suis le méchant. »/ELLIS, Warren, RYP, Juan José, *Black Summer* n°7, Rantoul, Illinois, Avatar Press, 2008, juillet.

Ce rapport entre la parole et le geste a notamment été abordé par Uri Eisenzweig dans *Fictions de l'anarchisme*⁴⁶⁵ et dont certains propos sur le terrorisme trouvent des échos dans la question de l'acte superhéroïque. En effet, celui-ci possède une signification trouble, entre sa nature transgressive et sa prétendue nécessité pour sauver le monde, qui permet de l'assimiler, tant dans *Watchmen* que dans *Black Summer*, à un attentat. Et de fait, il répond à des stratégies de communication similaires. Comme lui, il est l'aveu de la défaite du langage, « la mise en question de [sa] nature dénotative⁴⁶⁶ », justifiant alors son recours. Comme lui, il revêt un paradoxe : s'il formule l'impuissance du langage, il s'accompagne aussi du besoin d'être médiatisé, d'être relayé pour tenter d'y trouver du sens. Le langage est dès lors soumis à sa propre mise en crise. Il incarne à la fois une forme d'échec qui implique l'intervention de l'acte superhéroïque et une nécessité pour enrober cet acte, affirmer sa portée et le justifier.

Dans *Watchmen* et *Black Summer*, le pouvoir médiatique comme figure de commentateur est omniprésent, dans cette volonté de saisir l'acte superhéroïque qui pourtant lui échappe. Du côté du terroriste également, le langage apparaît nécessaire, malgré la remise en question de son pouvoir, « comme s'il y avait, au principe du terrorisme, une corrélation intrinsèque entre destruction physique et production discursive, entre suppression soudaine de matière et apparition traumatique des mots⁴⁶⁷ ». La communication qui suit le geste terroriste trouve alors une résonance dans la parole performative où le mot devient acte lui-même. Tour à tour impuissant et nécessaire, le langage est mis en cause dans le *metacomic* dans une même perspective que pour les actes terroristes. Le silence des pages qui succède la catastrophe à la fin de *Watchmen* obéit à cette logique : il met en évidence l'idée d'une représentation qui échappe au langage, le déroulé d'un « événement *a priori* inracontable, inassimilable, qu'est l'attentat terroriste.⁴⁶⁸ » (III.42)

⁴⁶⁵ EISENZWEIG Uri, *Fictions de l'anarchisme*, Paris, Christian Bourgeois éditeur, 2001.

⁴⁶⁶ EISENZWEIG (2001 : 120)

⁴⁶⁷ EISENZWEIG (2001 : 145)

⁴⁶⁸ EISENZWEIG (2001 : 138)

Les super-héros qui revendiquent leur indépendance par rapport au pouvoir politique occupent d'eux-mêmes une fonction qui ne leur est pas accordée et qui les rend illégitimes. Les œuvres du corpus qui traitent de cette question semblent toutes converger vers un discours commun qui tend à démontrer l'échec d'une association du justicier au pouvoir politique et à assurer la nécessité de son autonomie par rapport aux institutions légales. Mais d'un autre côté, l'indépendance d'un justicier aux pouvoirs surhumains est forcément équivoque. En effet, elle s'assimile davantage à une transcendance du pouvoir en place qu'à une simple neutralité. Dès lors, l'éthique du justicier est immédiatement ambiguë, celui-ci n'ayant d'autres choix que de devenir l'instrument d'un gouvernement ou bien d'être illégitime car indépendant. Dans cette perspective, il s'agit peut-être pour lui d'abandonner ce rôle, à l'image de Hundred dans *Ex Machina*, où le super-héros apparaît comme un modèle défaillant, voire même dangereux par les dérives qu'il incarne.

4) Modèles défaillants de la machine d'*Ex Machina*

a) *Le super-héros comme deus ex machina*

La série *Ex Machina* présente, en toile de fond des péripéties du maire Hundred, un monde superhéroïque échelonné en plusieurs strates et niveaux de lecture. Elle se caractérise en effet par son récit éclaté, parsemé de *flashbacks* et de mises en abyme qui en façonnent les différentes lignes narratives. Comme on l'a vu plus haut⁴⁶⁹, elle convoque par voie citationnelle, dès son incipit, un univers superhéroïque qui, par la nature de sa référence, est tenu comme autre et fictionnel. Superman, Wonder Woman ou encore Aquaman sont autant de justiciers idéaux auxquels le héros a recours pour justifier sa condition superhéroïque. Cette sollicitation du « *DC Universe* » comme repère analogique constitue une mise à distance de l'univers superhéroïque qui trouve son corollaire dans les *flashbacks* de la série. *Ex Machina* est en effet construite sur la superposition de deux lignes temporelles : le présent diégétique, « de

⁴⁶⁹ Voir chapitre 2, « *Ex Machina* : la pratique de la citation »

début 2002 jusqu'à 2005⁴⁷⁰ », qui encadre les chroniques du héros en tant que maire de New York, et son passé, resurgissant à travers des *flashbacks* essentiellement consacrés à sa carrière superhéroïque, de l'accident qui lui a procuré ses pouvoirs, le 18 octobre 1999, à l'abandon de son costume après les attentats du 11 septembre 2001.

Le parallèle de ces deux chronologies est également une manière de tenir à distance l'univers superhéroïque de cette fiction, puisque l'illustre Machine n'est représentée que dans les *flashbacks* de la série : l'aventure du justicier est révolue, ne se manifestant que par la voie de références métatextuelles et de souvenirs qui, par nature, se *détachent* de l'intrigue première et se présentent comme récit second. Le super-héros n'y est donc manifeste que par émanations. Seuls quelques-uns de ses ennemis sont directement issus de son ancienne existence superhéroïque, comme on l'a vu avec le fils d'un vendeur de *comics* qui décide de prendre son relais, ou encore la femme d'un agent fédéral, contaminée par le même matériau que celui qui lui a procuré ses pouvoirs.

La mise à distance de cet univers superhéroïque dessine ainsi sa condition marginale, en arrière-plan aussi bien de la diégèse que de son récit. Le héros a abandonné son costume et, conjointement, l'intrigue se trouve vidée de tout événement superhéroïque, ce dernier étant rapporté à un degré métafictionnel. Cette mise à distance s'installe jusque dans le titre de la série, « Ex Machina », dont la signification, « ancienne machine », participe de ce même mouvement. Par sa polysémie, ce titre conditionne de plus une relecture critique du genre en pointant la défaillance du modèle superhéroïque. Sa référence directe au *deus ex machina* du théâtre grec est en effet consacrée dès l'ouverture du premier épisode (Ill.43) :

⁴⁷⁰ « This is the story of my four years in office, from the beginning of 2002 through godforsaken 2005. » (Trad. Teshi Bharucha)/VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 2004, août

deus ex machina : Literally, « god from the machine ». A person or force that arrives to provide an improbable solution to an impossible situation, named after the mechanical device used by Greek dramatists to lower actor playing deities onto the stage.⁴⁷¹

Avec cette définition, le modèle superhéroïque, substitué dans l'image au *deus ex machina*, est perçu comme défaillant, figure de l'artifice et de la facilité scénaristique. Le justicier, dont l'acte, qualifié d'« improbable », n'est pas crédible, ne peut donc pas apporter une véritable solution. L'irruption de la divinité, venue clore une situation prétendument désespérée, revêt une dimension artificielle, jusque dans sa représentation mécanique. Elle figure alors l'in vraisemblable, technique dramaturgique et narrative qui signale un abus scénaristique auquel le lecteur ne peut adhérer. La comparaison, ainsi suggérée à l'ouverture de la série, engage tout un jeu de relecture générique alimentée par le recours analogique à Superman. Le modèle superhéroïque, symbole d'une Amérique triomphante au sortir de la seconde Guerre Mondiale, évoque une mécanique artificielle qui, faute de fédérer par sa perfection, dévoile à l'inverse sa défaillance dans le monde contemporain.

Avant de sauver l'une des Twin Towers de l'attentat, l'Illustre Machine est rejetée par la société, mise au ban et ridiculisée par les citoyens américains. Chacun de ses sauvetages est remis en cause par les victimes mêmes auxquelles il vient porter secours. Ainsi de son intervention sur un bateau perdu en pleine tempête et dans laquelle sont pris une mère et ses enfants⁴⁷². Alors que tout trois se tiennent sur le pont, l'Illustre Machine choisit de sauver la mère en premier, laissant les deux enfants seuls face au danger et s'attirant les foudres de la femme : « What kind of maniac saves a mother before her children ? What kind of maniac ?!⁴⁷³ » Durant toute sa carrière superhéroïque, Hundred porte en lui un échec de plus en plus prégnant, ses erreurs étant sans cesse pointées par la société. Cet échec, il finira par l'admettre lui-même, alimenté par l'ironique culpabilité de n'avoir pas pu sauver l'une des deux tours

⁴⁷¹ « **deus ex machina**. Littéralement, « le dieu qui sort de la machine ». Une personne ou une force qui fournit une solution improbable à une situation impossible. C'est le nom d'un dispositif mécanique qui servait aux dramaturges de la Grèce antique pour déposer sur scène les acteurs qui interprétaient des divinités. » (Trad. Teshi Bharucha)/Ibid

⁴⁷² VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°15, New York, DC Comics, Wildstorm, 2005, décembre.

⁴⁷³ « Quel dingue sauverait une mère avant ses enfants ? Faut être malade ! » (Trad. Laurence Belingard)/Ibid

des attentats du 11 septembre 2001 : « No, I was a failure. If I were a real hero... I would have been here in time to stop the first plane.⁴⁷⁴ »

L'échec désigne la faille d'un modèle superhéroïque qu'il convient dès lors d'abandonner. L'illustre Machine, en tant que *deus ex machina*, n'est pas apte à sa fonction de justicier, ses actions entraînant toujours des dommages collatéraux que sa simple intervention ne peut prévenir. Le super-héros qui préfère sauver la mère avant ses enfants est dysfonctionnel ; en plus de ne pas être adapté à la complexité d'une situation donnée, il aggrave cette dernière encore davantage, comme en témoigne cette conversation avec le commissaire de New York :

Commissaire Angotti : Listen to me, you arrogant asshole. Do you remember a high-speed pursuit on the west side highway last month ?

L'illustre Machine : The bank robbers I caught ?

Commissaire Angotti : When you disabled the engine on their van, you caused a ten-car pileup ! You put one of my best officers in the hospital !⁴⁷⁵

Le super-héros, voué à l'échec, est inadapté et ne peut aboutir au rôle parfait édifié dans les histoires de bande dessinée par ses doubles fictifs. Dans cette réalité, la seule option envisageable devient celle de contribuer à la résolution des problèmes par la voie civile et légitime. C'est la raison pour laquelle Hundred abandonne sa carrière superhéroïque pour lui préférer le rôle de maire de New York. Ce renouveau est l'objet du récit-cadre de la série, les épisodes étant consacrés au système politique, nouvelle déclinaison de la figure de la machine, auquel est confronté Hundred. Ses aventures sont alors celles d'un maire en prise à des problèmes locaux : préserver une exposition

⁴⁷⁴ « Non, j'étais un échec. Si j'avais été un héros, j'aurais été là à temps pour arrêter le premier avion. » (Trad. Teshi Bharucha)/VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 2004, août.

⁴⁷⁵ « Ecoute-moi, petit connard arrogant. Tu te rappelles une certaine course poursuite sur l'autoroute, le mois dernier ? »/« Les braqueurs de banque que j'ai chopés ? »/« Quand tu as bousillé le moteur de leur van, tu as créé un carambolage de dix bagnoles ! Tu as collé l'un de mes meilleurs officiers à l'hosto ! » (Trad. Teshi Bharucha)/VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°2, New York, DC Comics, Wildstorm, 2004, septembre.

artistique subversive, marier un couple homosexuel, ou encore maintenir le bon déroulement d'une manifestation pacifiste.

b) La menace superhéroïque

À ces péripéties municipales se superposent des vagues de crime, des meurtres perpétrés par des fous qui, dans une même optique que les *flashbacks*, semblent rappeler le fantôme superhéroïque de Hundred et crée alors une nouvelle tension alimentée en regard des autres œuvre du corpus. En effet, comme on l'a vu, le super-héros politisé est voué à une instrumentalisation autoritaire, au même titre que le justicier affranchi est rendu par nature illégitime. De fait, Hundred, en devenant maire, change la nature de son ancien double superhéroïque dont le retour potentiel est considéré comme un danger en regard même de sa nouvelle fonction, une menace prodiguée par l'éventuelle dérive de son superpouvoir : une autorité officielle, si elle use de facultés hors-normes, peut s'avérer illégitime, dictatoriale, car exerçant un pouvoir abusif. En cela, *Ex Machina* semble se construire sur la réminiscence d'exemples d'une telle dérive, symbolisée entre autres par *Watchmen* ou *The Dark Knight Returns*. Elle s'installe de fait dans le paradigme d'œuvres qu'on a examinées plus haut et qui, semblant fonctionner en un réseau de connexions, tendent à démontrer le danger du personnage superhéroïque dans son rapport au pouvoir politique.

Hundred est une ancienne machine, ainsi que le rappelle le titre de la série, répété tous les mois sur la couverture des nouveaux épisodes, et, en tant que tel, en tant qu'ancien super-héros, sa fonction actuelle de maire est à chaque fois mise en péril. Kremlin, figure paternelle qui a su auparavant convaincre le héros de devenir l'Illustre Machine, use par exemple de divers stratagèmes pour le ramener à cette condition. De même, les criminels qui sévissent dans New York sont autant de tentations pour Hundred d'user à nouveau de son pouvoir. Dans le *story arc* « *March To War* », le héros, le visage camouflé, arrêtera un terroriste indépendant, sous la surveillance du commissaire Angotti, devenue alors garde-fou, qui ne pourra que défendre, dans une

mesure ambiguë, le recours de Hundred à ses super-pouvoirs : « We may have bended the law a bit, but the evidence is genuine, Mr. Mayor. This barbarian's gonna get the needle.⁴⁷⁶ » La dérive est ainsi maintenue, isolée dans le régime de l'anecdotique, mais elle signale la tentation de Hundred de redevenir un super-héros, désir partagé par le criminel lui-même qui, au moment de son arrestation, déclare espérer « revoir l'Illustre Machine.⁴⁷⁷ »

Les auteurs créent ainsi des dispositifs qui, en confrontant Hundred à son ancienne condition superhéroïque, apparaissent comme la manifestation d'un danger, une menace que symboliserait le retour de l'Illustre Machine. L'identité du justicier, ainsi latente, produit en toile de fond une tension permanente qui s'affiche jusque dans le visage du héros. Celui-ci, ancien ingénieur en bâtiment, a été victime d'un accident sous le pont de Brooklyn, après y avoir découvert un engin dont l'origine inconnue lui a conféré ses pouvoirs (Ill.44-1). À partir de là, Hundred voit son faciès défiguré par une cicatrice semblable à un circuit informatique qui rappelle sa double condition, à la fois machine et humaine (Ill.44-2). Son nom même, « Hundred », convoque un vocabulaire numéraire qui participe de la manifestation de cette nature de robot. Capable de s'adresser à des machines et de les asservir, il se constitue lui-même en une mécanique étrangère que personne n'est capable de comprendre. Ainsi posée, l'image superhéroïque qu'il crée à partir de ce pouvoir est forcément source de danger, toute la problématique du personnage étant de mesurer l'étendue de ce mécanisme et la portée de ses dysfonctionnements potentiels. Par exemple, lorsqu'il apprend la mort en prison d'un ancien dealer qu'il a arrêté lorsqu'il était encore l'Illustre Machine, c'est sa part robotique, ses pouvoirs eux-mêmes qui semblent réagir, provoquant la disjonction du système électrique du parking où il se trouve alors (Ill.44-3 et 4). Le temps de quelques cases est suggérée toute la dérive du pouvoir de Hundred : le phylactère traditionnel de dialogue se mue en forme rectangulaire, typique de la représentation des paroles d'une machine en bande dessinée et, alors que le système électrique court-circuite, le regard du héros se fait menaçant, vidé de toute humanité,

⁴⁷⁶ « On a peut-être contourné la loi, mais les preuves sont vraies, monsieur le maire. Ce barbare va payer. » (Trad. Laurence Belingard)/VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°20, New York, DC Comics, Wildstorm, 2006, juillet.

⁴⁷⁷ « I'd hoped to see the Great Machine one last time. » (Trad. Laurence Belingard)/Ibid

convoquant alors la comparaison du personnage à un robot et à sa nature insaisissable.

Hundred est donc une menace potentielle car, étant lié à tout l'environnement mécanique du monde contemporain, il est capable, par ses pouvoirs, de le dérégler, de le détruire. La machinerie du robot, paradoxale, sert à dire à la fois le caractère inébranlable du super-héros, mais également sa dérive, puisque ses dysfonctionnements sont à l'image du caractère hyperbolique, extrême de la figure justicière. Son potentiel destructeur est révélé par l'énigme de ses pouvoirs, installant alors le héros dans une tradition science-fictionnelle qui consacre l'imperméabilité ontologique du robot, à la fois bienfaiteur et dangereux. Le recours à la figure mécanique produit de nombreuses métaphores qui démontrent alors la défaillance du super-héros. Qu'il soit *deus ex machina*, artificiel, fictif, inapte, ou dysfonctionnant, celui-ci est mis à mal dans les différentes dimensions qu'il incarne, aussi bien au niveau politique qu'en tant que stéréotype science-fictionnel. De fait, *Ex Machina*, en faisant de l'aventure superhéroïque le passé du personnage, fournit une alternative aux figures militaires ou autoritaires dénoncées dans les autres *metacomics*, un retour à l'être humain condamné malgré tout à porter en lui la dérive potentielle de son pouvoir.

5) Metacomic : comic book de la subversion ?

À l'inverse de la production traditionnelle qui tend à toujours *relancer* une intrigue vers son au-delà, le *metacomic* se distingue par l'impact de sa conclusion, dont l'absence de suite empêche son gommage et l'étouffement de sa force. Les *comic books* du corpus sont autant d'exemples de l'efficacité narrative d'un excipit superhéroïque. Tous s'articulent autour d'une thématique commune, le rapport du justicier au pouvoir politique, d'où émerge un discours relativement similaire. Ces séries se distinguent en effet par la rhétorique de leur démonstration. D'un côté, la démonstration d'une dérive politique du pouvoir superhéroïque et des risques de son instrumentalisation. De l'autre, la démonstration d'un super-héros en position illégale,

dont la transcendance provoque la destruction bienfaisante, le meurtre libérateur et dont toute la question est de saisir la légitimité éthique. Le combat entre le justicier et le super-soldat possède une dimension métafictionnelle dans le dédoublement du concept superhéroïque qui, devenu objet critique, est soumis aux différentes interprétations. En cela, la totalité des œuvres laissent supposer le danger d'un super-héros politisé, que ce soit avec l'exemple d'un Comédien sous les ordres de Nixon ou celui de Superman à la tête du régime soviétique.

La thématique a été exploitée jusque dans l'univers premier des *majors*, notamment avec *Civil War* de Mark Millar et Steve McNiven où, après la création d'une loi obligeant les justiciers à livrer leurs identités secrètes au gouvernement, la communauté superhéroïque se scinde dans un conflit qui oppose deux visions, celle d'un super-héros cadré par les autorités et celle qui défend son autonomie. L'originalité de l'intrigue provient du fait que le deuxième camp est dirigé par Captain America, pourtant représentatif, comme on l'a vu, du patriotisme américain. Détaché de ce symbole devenu trop politique, le héros combat en hors-la-loi, dans une condition assez proche de celle d'un résistant agissant caché pour défendre ses valeurs. L'intrigue se clôt sur sa défaite et donnera lieu dans une autre série à sa mort, consacrant une nouvelle ère du « *Marvel Universe* » où les super-héros sont organisés en factions gouvernementales et où les Vengeurs, devenus criminels, sont les seuls à défendre leur indépendance (III.45).

Si les auteurs du corpus s'accordent à dénoncer l'instrumentalisation politique du super-héros, la question se complexifie ensuite en ce qui concerne la légitimité du justicier autonome, bienfaisante dans certains cas (*Ultimates*), plus controversée dans d'autres (*Black Summer*); la fin ouverte des œuvres signale alors l'absence d'une réponse unanime.

Les séries exposent en cela un paradigme d'alternatives au stéréotype superhéroïque, d'autres *exempla* qui brisent l'universalité de ce dernier, par le détournement de son image et la problématisation de son statut, entre super-soldat, figure autoritaire et criminel. En remettant en question un usage politique du justicier, les auteurs opèrent un retour sur son image idéologique, façonnée, entre autres, par la systématisation du

Comics Code. L'exigence d'une autorité responsable se voit brisée par les situations mises en place dans le *metacomic* et dont l'assassinat de Bush, désigné comme criminel dans *Black Summer*, est le plus représentatif. En effet, l'acte possède une dimension volontairement subversive : le déchaînement d'un super-héros face au consensus idéologique permet presque de faire de la représentation du pouvoir politique la métaphore du *Comics Code Authority*. La notion d'« *authority* » dans cette autorégulation favorise ce déplacement de sens puisqu'elle consacre ce code comme une figure de l'autorité mise à mal par le discours réflexif du *metacomic*.

Le métadiscours est donc produit par l'objectivation du super-héros et les multiples détournements de sa valeur exemplaire. Il résulte d'une écriture oscillant entre la modulation générique et la violation de règles, selon la manière dont on considère la nature du *Comics Code*. Si l'on prend ce dernier comme la teneur de prescriptions esthétiques, favorisant un certain type de narration, on peut définir l'évolution du genre superhéroïque comme étant conduite par l'*application* de ces règles. La perspective est alors assez proche de celle de Schaeffer à propos des genres qui se réfèrent à une convention traditionnelle explicite : « [...] La relation primordiale est celle entre un texte et cette règle, et est donc de l'ordre d'une application [...] »⁴⁷⁸

Dès lors, la différence entre les notions d'écart et de violation est peut-être à discerner dans l'origine même de ces deux gestes :

[...] Dans un genre lié à des conventions régulières, tout écart équivaut à une *violation* des règles admises [...]. La violation donne donc aussi lieu à une transformation : il n'empêche que la signification primaire de l'écart dans le régime des conventions régulatrices est celle de la violation.⁴⁷⁹

L'écart générique porté par le *metacomic* s'apparente, en regard du *Comics Code*, à une violation de règles, en cela que son métadiscours donne toute la primeur à son propos subversif. L'impact de cette parole réflexive se situe en effet dans l'exemple de

⁴⁷⁸ SCHAEFFER (1989 : 171)

⁴⁷⁹ Ibid, p.179

situations problématisées où le super-héros est mis en balance dans son rapport avec le pouvoir politique. La « signification primaire⁴⁸⁰ » de ce discours est de mettre en crise le stéréotype superhéroïque garant d'une idéologie consensuelle et se désigne comme réflexive par son caractère subversif et par la violation surexposée des règles qui ont conditionné le genre auquel il appartient. Cette surexposition est également renforcée par une hyperbolisation transgressive de certains tabous du *Comics Code*. Ainsi de la récurrence d'une violence extrême affichée dans les œuvres du corpus, que ce soit avec le Comédien de *Watchmen* tuant sa maîtresse enceinte de lui, l'assassinat devant ses yeux de la famille d'un héros (*Ultimates*), ou encore la représentation hyperréaliste de corps calcinés et décomposés (*Ex Machina*).

Le meurtre de l'enfant est le plus représentatif d'une violence hyperbolique portée à son extrême (Ill.46). S'agissant en effet d'un motif régulièrement convoqué, il est peut-être symbolique de l'acte violent ultime. À l'état de fœtus dans *Watchmen*, de petits garçons, voire même de bébés dans *Ultimates*, la mort de la progéniture figure un impensable qui signale toute la portée transgressive des œuvres du corpus. Le phénomène trouve son point d'orgue dans la nouvelle mouture d'*Ultimates* de Millar et Carlos Pacheco avec la mise en image du meurtre d'un nourrisson, jeté par la fenêtre du haut d'un immeuble et dont *irreprésentable*, l'explicitement, l'ouvertement *irreprésentable*, sera signalé par son dessin essentiellement suggestif, par la façon dont la représentation se dérobe à elle-même en une succession de métonymies : ombre du bébé sur le mur de la bâtisse, flaque de sang....

Dans ce contexte, la violence est éminemment réflexive car elle lève le voile sur une interdiction du *Comics Code* et met au premier plan, par sa surexposition graphique, la violation comme seuil premier du métadiscours de ces œuvres. Ce dernier produit une relecture critique du genre superhéroïque qui, mesurée dans un premier temps en fonction du stéréotype du justicier, dessine une stratégie de contre-attente, dans le dépassement de limites instituées. Dans cette perspective, la notion de parodie de Hutcheon est préférable à celle de pastiche de Genette, du moins pour les œuvres qui ont trait à la politisation du super-héros. En effet, là où le second proclame l'ambiguïté de la figure, entre hommage et ironie, la première pointe la dimension subversive de la

⁴⁸⁰ Ibid

parodie, visible dans son étymologie même : « Le terme grec *parodia* signifie « contre-chant ». Le terme « contre » (« face à ») suggère une idée de comparaison, ou mieux de contraste, ce qui est fondamental dans l'acception du terme « parodie »⁴⁸¹ ».

En effet, les différentes incarnations du super-héros font du *metacomic* la démonstration d'alternatives, la démonstration d'une représentation *contre* l'image véhiculée par le *Comics Code*, image qui renvoie à sa dimension idéologique et, de manière plus trouble, politique. La parodie, par l'inclusion en son sein de certaines conventions traditionnelles du genre qu'elle cible, fonde l'impact de son détournement et désigne alors son caractère réflexif, ainsi que l'indique Hutcheon : « En conduisant le lecteur, en le préparant à attendre le familier, le parodiste – comme l'ironiste – pose une stratégie de contre-attente qui finit par « mettre a nu » le principe structurel de l'œuvre.⁴⁸² » La réécriture par transformation, en touchant pour la plupart des super-héros iconiques, assure ainsi l'efficacité de sa déviance.

Les *metacomics* opèrent dans le domaine du paradoxe, au sens d'en dehors d'une *doxa* symbolisée par le consensus du *Comics Code*. Ils sont la figure même de l'*encontre* et remettent en question un carcan idéologique qui ne peut plus contenir en totalité le super-héros. À partir de cette notion de paradoxe se dessine deux questions. Dans un premier temps, maintenant qu'elle a été établie comme moteur du *metacomic*, il s'agit de voir comment cette opposition au consensus est née et quels facteurs l'ont favorisée. Dans un second temps, il convient de considérer plus en profondeur la portée de ce paradoxe. Dialectiser le super-héros, le représenter à côté de la *doxa*, est le jeu de narrations qui, au-delà de l'universalité des thèmes qu'elles abordent, sont en prise directe avec l'époque de leur parution. Du super-héros terroriste au justicier bushiste, elles produisent un discours sur l'actualité politique qui permet de démontrer l'impact de leur fiction. Comme on le verra ensuite, les univers superhéroïques font intervenir le genre uchronique dans cette perspective. Cet angle d'approche va alors permettre de nous concentrer davantage sur le discours des *metacomics* à propos du réel, mais aussi, plus largement, d'aborder le questionnement explicite des œuvres sur elles-mêmes.

⁴⁸¹ HUTCHEON (1978 : 473)

⁴⁸² Ibid

Généalogie : les racines du *metacomic*

Le traitement subversif du super-héros, porté par sa représentation à l'encontre des règles du *Comics Code*, trouve ses racines dans un décalage progressif de cette autorégulation par rapport à l'évolution de la société. C'est pourquoi il semble approprié de contextualiser le corpus et de voir à partir de quand les auteurs ont commencé à avoir une approche critique par rapport au super-héros, plus exactement à son stéréotype idéologique, de manière à examiner les enjeux que cette distance recouvre. Il s'agira ainsi de prendre en compte les facteurs qui ont conduit à la dialectisation méthodique de cette figure.

D'après le corpus élaboré, le *metacomic* a émergé en 1986 avec la parution de *Watchmen*, *comic book* qui constitue pour la première fois l'expression narrative et graphique d'une crise des valeurs superhéroïques à travers une systématisation de stratégies réflexives rendant compte de cette remise en question. Cependant, le développement progressif du *comic book* métafictionnel sur un plan purement idéologique connaît des antécédents qu'il convient de mettre en évidence afin de mieux comprendre le développement de cette forme et sa standardisation.

Le discours du *metacomic*, en tant qu'il sert à dire la fragilité du super-héros dans son modèle exemplaire, est lié au *Comics Code*, à la généralisation de sa rigidité, et à l'échelle duquel il est possible de retracer l'origine de cette parole réflexive. L'intérêt du *Comics Code Authority* pour cette étude réside dans le fait que son renouvellement en 1971 et en 1989 donne à voir trois paramètres qui ont contribué également à l'émergence du *metacomic*, sa révision résultant conjointement de l'évolution du statut de l'auteur, de la maturation du lectorat et d'une remise en cause de plus en plus prononcée du pouvoir politique américain au sein même des États-Unis.

1) L'évolution du statut auctorial dans l'industrie du *comic book*

Dans un premier temps, l'émergence du *metacomic* peut s'expliquer par une reconnaissance progressive de l'auteur à partir des années soixante, rentrant alors en conflit avec le mécanisme de l'industrie du *comic book* qui gouvernait jusqu'alors. L'érection du *Comics Code* révèle en effet une dynamique qui tend à fonder la position démiurgique de l'éditeur, agrémentée par la notion floue d'« auteur » de *comic book*. Le processus de création était pris dans un morcellement qui, dans une certaine mesure, perdure encore aujourd'hui. Amy Kiste Nyberg revient sur cette conception du *Comics Code* et sur les conséquences que cette édicition a eues sur le processus artistique, mise à mal par l'importance accordée alors au message éthique :

This attitude has its basis in system of comic book production common then (and to some extent even today), when comic books were produced in an assembly-line fashion, rather than being the work of a single « creator ». The publishers owned the rights to the characters. As a result, there was no creative « voice » to speak on behalf of the medium.⁴⁸³

Jean-Paul Gabilliet rend aussi compte de ce phénomène : dès les années trente, la production d'un illustré a pour particularité d'être le fruit d'un travail collectif. Ce morcellement est dû au fait que les bandes dessinées constituent pour la plupart des commandes faites par les maisons d'édition, mettant ainsi en évidence le concept d'éditeur à défaut de celui d'auteur : « La norme dans les *comic books* fut dès l'origine la fragmentation du processus créatif, ce qui retarda considérablement l'émergence d'« auteurs » au sens littéraire du terme et d'un star-système des créateurs.⁴⁸⁴ »

Des années trente jusqu'aux années cinquante, les principaux fournisseurs des éditeurs sont de grands ateliers de dessin uniquement destinés à la commande de

⁴⁸³ NYBERG (2005 :44) (Traduction : « Cette conception est basée sur le système de production du *comic book* d'alors (et qui perdure même d'une certaine manière aujourd'hui), quand les *comics* étaient davantage produits à la chaîne que le fruit d'un « créateur » individuel. Les éditeurs étaient propriétaires des droits des personnages. C'est pourquoi il n'y avait pas de « voix » créative pour parler au nom du médium. »)

⁴⁸⁴ GABILLIET (2005 : 161)

comic books. La plupart participent à l'émergence du genre superhéroïque : Lloyd Jacquet, par exemple, crée en 1939 un studio qui compte à son actif des artistes tels que Joe Simon ou Jack Kirby, deux des créateurs à venir des personnages du « *Marvel Universe* ». C'est lui-même qui convainc Martin Goodman, futur président de Marvel Comics, de produire des illustrés destinés à la jeunesse. C'est ainsi de son initiative que sont créés des super-héros tels que « The Human Torch » ou « Sub-Mariner » qui apparaissent dans la revue intitulée *Marvel Comics*⁴⁸⁵.

L'atelier de dessin, en tant qu'organisation d'un travail collectif, reflète l'anonymat de l'auteur. Le morcellement de la production d'un *comic book* tend en effet à récuser le concept d'une création individuelle, comme l'explique Gabilliet : « Une des raisons d'être des premiers ateliers de bande dessinée était qu'ils favorisaient la division du travail tout en niant l'identité de ceux qui le réalisaient.⁴⁸⁶ » Cette négation de l'individu transparait également dans le discours d'un des principaux artistes concernés, Will Eisner : « I would write and design the characters, somebody else would pencil them in, somebody else would ink, somebody else would letter.⁴⁸⁷ » Ces propos reflètent ainsi la mentalité partagée par les auteurs : « Le dessin comme artisanat et le dessinateur comme exécuteur de commandes : telle est l'image d'eux-mêmes et de leur travail que les créateurs [...] avaient intériorisée.⁴⁸⁸ »

Cet effacement de l'artiste se manifeste dans les fascicules par l'absence de générique présentant les différentes personnes ayant collaboré à la construction de l'histoire. La page de titre d'un épisode de Batman témoigne de ce phénomène : en effet, la signature du dessinateur Bob Kane est discrètement située en dessous du bandeau-titre présentant le héros de la série tandis que le scénariste Bill Finger, pourtant co-créateur, n'est même pas mentionné (Ill.47). Dans la logique de ces ateliers de dessins, la signature est ainsi le seul élément qui permette de souligner la présence d'un créateur, ainsi que l'explique Gabilliet : « Le dessinateur autorisé à signer ses planches ou possédant un style suffisamment reconnaissable était le seul acteur du processus

⁴⁸⁵ GABILLIET (2005 : 165)

⁴⁸⁶ GABILLIET (2005 : 174)

⁴⁸⁷ WRIGHT (2001 : 6) (Traduction : « J'écrivais et designais les personnages, quelqu'un d'autre les dessinait, quelqu'un d'autre encreait, quelqu'un d'autre faisait le lettrage. »)

⁴⁸⁸ GABILLIET (2005 : 225)

de fabrication à pouvoir, le cas échéant, éviter l'absorption dans l'indifférenciation du produit fini fabriqué en atelier.⁴⁸⁹ »

L'absence d'une logique de création individuelle est donc visible à travers ce processus qui tend à nier toute revendication personnelle dans l'invention d'un personnage ou d'une histoire. Le travail réalisé dans les ateliers de dessin résulte, de plus, de commandes faites par les maisons d'édition, renforçant ainsi l'effacement de l'artiste, puisque l'initiative personnelle est absente de la production. La légation des droits d'auteur aux maisons d'édition, comme en témoigne l'exemple de Siegel et Shuster, créateurs de Superman, constitue également un facteur de l'absence de reconnaissance de l'artiste.

C'est à partir des années cinquante que les ateliers de dessin cessent d'être les principaux fournisseurs des maisons d'édition. En effet, ces dernières se lient peu à peu aux artistes par des contrats d'exclusivité. C'est par ce biais que DC Comics embauche, à cette période, les inventeurs de Superman et Batman, Jerry Siegel, Joseph Shuster et Bob Kane. Le rapport contractuel qui lie les artistes aux entreprises éditoriales s'oppose à la politique des ateliers de dessin et profite aux deux partis. D'une part, le contrat permet aux firmes « d'exercer un meilleur contrôle de la qualité des produits finis⁴⁹⁰ » et d'autre part, il fait sortir l'artiste de l'anonymat imposé par l'organisation des ateliers de dessin⁴⁹¹. Cette fonction de collaborateur indépendant (ou *freelancer*) ne garantit pas la propriété des personnages à leurs créateurs mais, par l'individualisation que sous-tend le contrat d'exclusivité, la notion de créateur commence à émerger dans l'industrie du *comic book*, tant dans l'esprit des éditeurs que dans celui des artistes, ainsi qu'en témoignent les procès qu'intentèrent Siegel et Shuster à DC Comics en 1947 pour récupérer en vain les droits de leur personnage.

Le statut auctorial connaît une amélioration la décennie suivante, notamment avec la construction du « *Marvel Universe* » par le scénariste Stan Lee et les dessinateurs Jack Kirby et Steve Ditko. Acteurs à partir de 1961 du renouvellement du genre

⁴⁸⁹ GABILLIET (2005 : 174)

⁴⁹⁰ GABILLIET (2005 : 167)

⁴⁹¹ Ibid

superhéroïque sous l'égide de Marvel Comics, ils connaissent une plus grande notoriété, étant à eux seuls les auteurs d'une dizaine de nouvelles séries en moins de trois ans. La construction du « *Marvel Universe* » leur permet une certaine reconnaissance, visible dans l'évolution du générique qui leur est réservé dans ces *comic books* (Ill.48). Ainsi, dans la page de titre du premier numéro de la série *The Amazing Spider-man*, la présentation de ces auteurs est située en dessous de celle du personnage et ne constitue qu'une simple ligne. Pourtant, dès 1967, la place de ce même générique est plus importante : il est présenté cette fois dans le sens de la hauteur et se détache du bandeau-titre, comme pour mettre en évidence le début d'une reconnaissance de l'auteur dissociée du personnage qu'il met en scène. Le concept même du générique, par opposition à la discrète signature présente dans les *comic books* du *Golden Age*, est significatif de l'évolution du statut auctorial. Ainsi, ces différentes pages de titre sont révélatrices de l'importance progressive que prend le statut de l'artiste dans le marché du *comic book*.

La relation contractuelle entre un artiste et une maison d'édition permet ainsi une personnalisation progressive de la création. Cependant, ce processus demeure relatif dans la mesure où les entreprises restent propriétaires des personnages, empêchant alors une réelle émancipation de l'auteur. Une problématique autour de la création individuelle émerge peu à peu dans les années soixante et, amplifiée par le mouvement *underground*, provoque une redéfinition de la notion d'auteur dans l'industrie du *comic book*.

L'amélioration du statut de l'auteur dans l'industrie du *comic book* intervient dans le contexte particulier de l'essor de la bande dessinée « *underground* », mouvement qui eut des répercussions considérables sur le marché alors dominé par les deux *majors* de la production, DC Comics et Marvel Comics. Cet esprit contestataire, comme on l'a vu⁴⁹², a donné naissance au concept de maison d'édition indépendante. Il est ainsi défini par Groensteen comme l'essence même de la production indépendante ou, plus exactement, « alternative » :

⁴⁹² Chapitre 1, « Cartographie du secteur éditorial de l'industrie du *comic book* »

Un éditeur alternatif est un éditeur qui s'inscrit dans un processus de *résistance* aux méthodes, principes et objectifs qui gouvernent l'industrie de la bande dessinée ; c'est un éditeur qui incarne et défend une *autre* conception du média ; c'est, nécessairement, un éditeur à contre-courant, donc un militant.⁴⁹³

De fait, les maisons d'édition alternatives représentent une autre vision du média en établissant une politique qui met en avant le créateur, par opposition aux deux *majors* qui s'appuient, à cette période, sur la valorisation des personnages de leur catalogue pour stimuler les ventes. Le caractère militant de ces entreprises se manifeste notamment par une opposition aux normes véhiculées par le *Comics Code*, opposition qui trouve ses racines dans la bande dessinée *underground*, perçu alors comme un « moyen d'expression en rupture avec l'écrit et l'illustration de presse traditionnelle, où le fond et la forme pouvaient s'allier pour exprimer le refus des valeurs établies.⁴⁹⁴ » La personnalisation de la création par le biais du mouvement *underground* eut des conséquences dans la production des deux entreprises qui, inquiétées par une éventuelle rébellion des artistes liés avec elles, commencèrent à indiquer de manière systématique le nom des scénaristes et dessinateurs au début de chaque *comic book*.

La liberté créatrice prônée par le mouvement *underground* et les maisons d'édition alternatives met également l'accent sur le caractère esthétique du support de la bande dessinée, permettant alors d'expliquer la mentalité de cette nouvelle génération d'artistes, ainsi que l'explique Gabilliet : « Pour les dessinateurs *underground*, la bande dessinée n'était pas un gagne-pain mais le média qu'ils avaient choisi pour s'exprimer.⁴⁹⁵ » Cette assurance nouvelle de l'auteur est également de mise chez DC Comics et Marvel Comics, au cours des années soixante-dix, avec le travail d'artistes comme Neal Adams qui exploite la dimension graphique du support avec, notamment, « un sens exceptionnel des cadrages et du découpage et un réalisme quasi-

⁴⁹³ GROENSTEEN (2006 : 74)

⁴⁹⁴ GABILLIET (2005 : 96)

⁴⁹⁵ GABILLIET (2005 : 102)

photographique de l'image.⁴⁹⁶ » Le mouvement *underground* a donc plusieurs conséquences importantes : d'une part, il a permis l'essor de maisons d'édition indépendantes et d'autre part, il a participé à la reconnaissance publique de l'auteur et à la légitimation esthétique de la bande dessinée.

À partir des années soixante-dix, la démarche contre-culturelle du mouvement *underground* s'installe progressivement dans les maisons d'édition alternatives. La production du *comic book* entre alors dans une logique de *creator-driven* et s'oppose à celle du *genre-driven* qui guide en parallèle la création. Cette évolution est significative du fossé creusé entre les politiques éditoriales des *majors* et celle des maisons indépendantes. L'individualisation de la création au sein de ces dernières amène de plus en plus d'auteurs à quitter DC Comics ou Marvel Comics afin de produire sous leur égide. En effet, chez les petits éditeurs, les artistes trouvent non seulement de meilleures conditions financières mais également une possibilité de s'exprimer plus librement. Ce décalage entre *majors* et maisons alternatives est décrit de la sorte par Gabilliet : « Marvel et DC survivaient grâce aux produits dérivés reprenant les personnages de leurs fascicules tandis que les petits éditeurs connaissaient un succès croissant grâce à la qualité des contenus qu'ils proposaient.⁴⁹⁷ »

La recrudescence d'auteurs travaillant pour des maisons d'édition indépendantes est significative des problèmes rencontrés par la politique instituée au sein des deux *majors* en ce qui concerne les droits d'auteurs. En effet, l'avantage des petits éditeurs réside dans le fait que les artistes restent propriétaires de leurs créations. De ce fait, le succès public rencontré par ce type de production est révélateur d'un nouveau facteur : la popularité de l'auteur et non plus seulement de la création. Cette évolution se manifeste également au sein des deux *majors*, notamment chez Marvel Comics, avec la baisse notable de ventes de la série *Daredevil*, après le départ, en 1982, de Frank Miller, scénariste et dessinateur de la série. Cette chute de popularité montre en effet que les lecteurs, dans ce cas, s'attachaient davantage à l'auteur qu'au personnage. Dès lors, comme l'écrit Gabilliet, « il devint [...] clair que [...] [le marché

⁴⁹⁶ GABILLIET (2005 : 103)

⁴⁹⁷ GABILLIET (2005 : 124)

des *comic books*] était étroitement tributaire de la qualité et de la personnalité des créateurs à qui l'on confiait tel ou tel titre.⁴⁹⁸ » D'autres constats de ce type, alimentés par le succès des productions d'auteurs publiées par des maisons d'édition alternatives, amènent alors les deux *majors* à créer des lignes de parution indépendantes de leur monde fictionnel respectif. Ainsi, en 1981, Marvel Comics lance la ligne « Epic » dont l'objectif est de « permettre aux dessinateurs populaires du moment de s'exprimer en toute liberté en restant propriétaires de leur travail.⁴⁹⁹ »

C'est dans ce contexte que sont publiées chez DC Comics des œuvres telles que *Watchmen* ou *Batman : The Dark Knight Returns* qui, bien que s'adressant à un large public, transgressent les codes narratifs du genre superhéroïque, notamment à travers la mise en scène d'une certaine violence et se destinent de fait à un lectorat adulte. Le succès de ces *comic books* a alors permis à la bande dessinée américaine d'obtenir une nouvelle médiation à travers l'émergence d'une critique de nature esthétique, comme le montre la parution d'un article élogieux sur l'œuvre de Frank Miller dans le magazine *Rolling Stones*. La rapide réédition de *Watchmen* sous la forme de *trade paperback* dénote ce nouveau statut de la bande dessinée : celle-ci n'est plus le fait d'un simple fascicule et s'établit dans la forme d'ouvrages épais, impliquant une lecture de longue durée et s'adressant de fait à un public adulte.

Cette nouvelle médiation témoigne d'une appréciation de l'esthétique du genre superhéroïque et de la notoriété aussi bien publique que critique de l'auteur. Ainsi, au succès rencontré par ces œuvres succède une reconnaissance de plus en plus importante de la bande dessinée américaine en général. À l'image du *Maus* d'Art Spiegelman qui remporte le prix Pulitzer en 1992, le *comic book* en tant qu'objet esthétique est institutionnalisé. Ainsi la création de la cérémonie des Eisner Award, en 1988, permet de récompenser les meilleures bandes dessinées américaines parues dans l'année ainsi que leurs auteurs.

La reconnaissance publique et critique des créateurs de *comic books* est donc significative de l'émergence du concept d'« auteur » au sein de cette industrie, tant dans la politique des maisons d'édition alternatives que dans celle des deux *majors*.

⁴⁹⁸ GABILLIET (2005 : 128)

⁴⁹⁹ GABILLIET (2005 : 126)

Cependant, la place de l'artiste au sein de ces dernières demeure problématique, comme en témoigne la fondation d'Image Comics en 1991, symbole du conflit entre auteurs et éditeurs. Cette entreprise est le fruit d'un travail partagé par, entre autres, trois dessinateurs embauchés à l'origine par Marvel Comics, Todd McFarlane, Rob Liefeld et Jim Lee, qui rompent leur contrat avec la *major* en guise de protestation contre sa politique éditoriale. Le conflit s'articule alors autour de la notion de propriété d'auteur, ces trois artistes étant partis devant le refus de Marvel de leur céder les droits de leurs futures créations. Les *comics* publiés par Image Comics, tels *Spawn* ou *Witchblade*, connaissent une grande popularité. Le phénomène prouve à nouveau que le succès d'une bande dessinée résulte de son créateur, qu'il soit scénariste, comme avec Alan Moore et Frank Miller, ou dessinateur. La création d'Image Comics permet alors la refondation de la notion d'« auteur », le succès des titres publiés étant le fait d'un vedettariat de l'artiste de plus en plus important.

La reconnaissance de l'artiste est donc l'un des facteurs qui a permis l'émergence du *metacomic* dans la mesure où elle a conféré à ce dernier davantage de liberté créative dans un milieu extrêmement marqué par la fonction démiurgique du secteur éditorial. En témoignent notamment *Watchmen* et *The Dark Knight Returns* dont la popularité des auteurs a permis de passer outre l'autorégulation du *Comics Code*. Ce vedettariat est également la conséquence de l'essor de maisons d'édition ou labels indépendants qui garantissent à l'auteur davantage de droits. On remarque en effet que les *metacomics* datant des années quatre-vingt dix ont davantage été publiés par des entreprises alternatives, telles le studio Wildstorm pour *Astro City*, *The Authority* et le label d'Alan Moore « ABC Comics », et Awesome Comics pour *Supreme*. Les publications ultérieures appartenant aux maisons d'édition DC Comics (*All Star Superman*) et Marvel Comics (*Ultimates*), il apparaît à nouveau que le *metacomic* s'est développé en fonction de cette reconnaissance progressive de l'artiste qui aujourd'hui possède davantage de liberté au sein même des deux *majors*.

Le traitement subversif du motif superhéroïque peut ainsi apparaître comme l'une des conséquences de cette évolution, reflétant en effet l'attitude militante qu'ont les

artistes depuis les années soixante. Devant cette émancipation, le *Comics Code* perd progressivement de son impact. Dans les années quatre-vingt, la CMAA n'est plus représentée que par Marvel, Archie et DC. Les autres éditeurs témoignent de leur opposition à ce code en refusant de rejoindre l'association. Ce parti pris revêt alors une dimension esthétique, dans la manière dont les créateurs ont progressivement outrepassé les règles d'autorégulation. Ainsi Gabilliet explique que « la première moitié des années 80 se caractérisa par une volonté manifeste des créateurs de surmonter les inhibitions héritées du *Comics Code* [...].⁵⁰⁰ » Cette opposition semble alors de nature militante, étant affichée à un haut degré dans certains récits et témoignant de fait de l'affirmation de l'artiste. Alan Moore et Dave Gibbons, en réécrivant dans *Watchmen* l'histoire du *comic book*, revisite par exemple de manière ironique l'émergence du *Comics Code* :

The brief surge of anti-comic book sentiment in the mid-fifties, while it could conceivably have damaged E.C. as a company, had instead come to nothing and left them stronger as a result. With the government of the day coming down squarely on the side of comic books in an effort to protect the image of certain comic book-inspired agents in their employ, it was as if the comic industry had suddenly been given the blessing of Uncle Sam himself – or at least J. Edgar Hoover.⁵⁰¹

La saveur ironique du propos tient de cette référence en creux, *in absentia*, au *Comics Code*, dont le fantôme témoigne ici de sa dénonciation faite par les auteurs et leur militantisme. De même, le mouvement *underground*, en redéfinissant la bande dessinée comme support artistique, a permis d'envisager le *comic book* comme lieu d'expérimentation narrative et graphique, favorisant les stratégies réflexives mises en œuvre dans le *metacomic*.

⁵⁰⁰ GABILLIET (2005 : 129)

⁵⁰¹ « La brève campagne menée vers 1955 contre les bandes dessinées aurait pu infliger de grosses pertes à la société EC, mais celle-ci fut au contraire renforcée par l'échec de celle-là. Le gouvernement d'alors ayant fermement pris parti en faveur des *comics* afin de protéger l'image professionnelle de divers agents inspirés des bandes dessinées, ce fut comme si l'industrie des *comics* avait soudain la bénédiction de l'Oncle Sam en personne – ou du moins de J. Edgar Hoove. »/MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°5, New York, DC Comics, 1987, janvier, p.29

Cette plus grande individualité de la création va de surcroît forger l'un des principaux fondements du *metacomic*, comme on l'a vu au second chapitre dans la mise en valeur des marques esthétiques spécifiques aux artistes. La notion d'« auteur », dans sa perception actuelle, permet en effet de souligner une forme d'autorité sur l'œuvre, de garantie, à travers notamment l'application de stratégies réflexives. Le métadiscours, dans son opposition au stéréotype superhéroïque, reflète ainsi l'intentionnalité du créateur et, par l'expression de cette intentionnalité, sa reconnaissance et sa légitimité. À la lumière de ces propos, la mort de Jenny Sparks dans *The Authority*, en tant qu'elle affirme et signe la présence des auteurs, ainsi qu'on l'a vu, semble évoquer ce phénomène. L'« authority » est-elle une référence au *Comics Code Authority*, une manière de s'en distinguer par l'affirmation, consacrer la garanti de l'auteur (« author » en anglais), son autorité sur l'œuvre, dans une mise en parallèle de ces différents termes à la même étymologie ?

L'émancipation du créateur, en tant qu'elle lui permet l'expression d'un discours *propre*, n'est alors pas sans rapport avec la maturation progressive du lectorat. En effet, ce dernier, plus mûr, est sollicité dans un mode de lecture d'une bande dessinée de plus en plus engagé : il est dès lors plus à même d'actualiser les stratégies discursives mises en place par l'auteur.

2) La maturation du lectorat

Comme on l'a vu au premier chapitre, le lectorat du *comic book* est marqué par sa très grande sollicitation au contenu narratif du genre superhéroïque, que ce soit jadis par la présence d'un courrier de lecteur au sein des fascicules et aujourd'hui de forums sur internet. La condition du fan est en elle-même représentative du processus, dans la manière dont elle renvoie à la dimension active du lecteur, notamment visible par l'organisation de conventions. Cette particularité a été également récupérée par les politiques des éditeurs, comme en témoigne la création du « No-Prize » en 1964 chez Marvel qui récompensait les lecteurs pour avoir repéré les erreurs de continuité dans les intrigues. D'une certaine manière, du moins en dehors d'un contexte éditorial, les

stratégies réflexives mises en place dans le *metacomix* constituent une façon de poursuivre cette tendance, par l'usage massif de détails intertextuels qui fondent la vignette comme lieu de repérage des références.

Cette grande sollicitation du lecteur, aussi bien pragmatique qu'esthétique, témoigne de sa progressive maturation. En effet, alors que dans les années cinquante, l'importance d'un jeune lectorat avait fondé la prétendue nécessité du *Comics Code*, ce dernier s'est vu devenir obsolète face aux attentes d'un public de plus en plus adulte.

Dès les années soixante, cette évolution du lectorat est manifeste, suivant le parcours chronologique même du lecteur enfant qui achetait, dans les années quarante, les revues consacrées à des super-héros tels que Superman ou Batman. Cette tendance trouve sa première conséquence dans l'émergence du fan, notamment grâce à la production massive de Stan Lee, qui est fortement liée au début de la reconnaissance publique de l'auteur : « [...] le renouveau des *comic books* coïncida avec l'émergence d'une communauté grandissante de fans qui manifestaient un enthousiasme réel envers les créateurs.⁵⁰² ».

Cette maturation a une seconde conséquence dans l'industrie du *comic book* qui porte davantage sur le contenu et l'esthétique des bandes dessinées. Cette nouvelle tranche d'âge à conquérir devient en effet rapidement l'objectif des maisons d'édition alternatives qui, en proposant d'autres formes narratives que celle du genre superhéroïque, parviennent à toucher ce public. Le *comic book* est alors lu par les étudiants et les adultes. Gabilliet explique ainsi que les lecteurs âgés de plus de 19 ans « étaient au cœur des préoccupations des éditeurs indépendants qui se multiplièrent à partir du début des années 80.⁵⁰³ »

Cette évolution est significative d'un décalage entre la production d'histoires de super-héros et le public. Dès les années soixante, pour pallier cette nouvelle problématique, le genre superhéroïque s'inscrit dans une orientation plus à même de convenir à un lectorat adulte. La création du personnage de Spider-man, étudiant pétri de complexes, s'adapte ainsi davantage à un public étudiant qu'à un jeune lectorat.

⁵⁰² GABILLIET (2005 :167)

⁵⁰³ GABILLIET (2005 : 274)

Il en est de même pour le personnage aveugle de Daredevil ou le rejet des X-Men. C'est la raison pour laquelle on peut envisager que le réalisme progressif du genre superhéroïque prend sa source à cette période, dès la construction du « *Marvel Universe* », ainsi que l'expose Gabilliet :

Stan Lee fonda l'entreprise de promotion de cette maison [Marvel Comics] dans les années 60 sur l'idée que ses fascicules étaient lus par des adultes, notamment des étudiants, dont les lettres élogieuses étaient reproduites chaque mois dans les courriers des lecteurs de chaque titre.⁵⁰⁴

Dans les années soixante et soixante-dix, la maturation du lectorat devient évidente. L'apparition en 1966 du Silver Surfer, héros solitaire traversant l'espace indéfiniment, est significative de ce phénomène puisque la série possède une dimension métaphysique qui correspond davantage aux attentes d'un public étudiant. Parallèlement, cette mutation, basée sur un esprit contestataire, provoque une remise en cause de l'idéologie portée par le genre superhéroïque. Cela transparait notamment par l'intermédiaire de la représentation du motif de la drogue, tant chez Marvel Comics qui consacre en 1971 plusieurs numéros de *The Amazing Spider-man* à ce sujet (sans l'approbation de la CMAA), que chez DC Comics qui publie, à la même époque, une bande dessinée où le super-héros Green Arrow découvre la toxicomanie de son allié. Cette évolution entraîne ainsi un remodelage des codes exposés par la CMAA, dans un souci de conformité avec un lectorat devenu adulte. Le premier renouvellement a lieu en 1971 et le second en 1989 : les éditeurs adoucissent certaines règles, notamment en ce qui concerne la représentation du motif de la drogue qui était interdite jusqu'alors, témoignant à nouveau du retard qu'avait pris le genre superhéroïque par rapport à l'évolution de la société. Ainsi, la mise en scène de personnages addicts est admise dans une certaine mesure : « la dépendance aux stupéfiants ou à la drogue ne sera pas représentée, sinon comme une habitude nocive⁵⁰⁵ » (Ill.49).

⁵⁰⁴ GABILLIET (2005 : 270)

⁵⁰⁵ GABILLIET (2005 : .423)

Le thème de l'addiction apparaît comme le plus représentatif de ces renouvellements puisqu'il soulève un problème qui n'était pas exposé en 1954. De fait, il est significatif de l'adaptation des codes de censure à la maturation du lectorat tout en restant dans une directive morale. Ainsi, ce premier renouvellement conserve par exemple l'exigence du triomphe du Bien sur le Mal.

Le décalage entre la production du genre superhéroïque et le public se fait également sentir à un niveau politique, notamment après la guerre du VietNam. Le lectorat étudiant se fait alors plus engagé, comme en témoignent les manifestations et le mouvement « *hippie* » qui font l'aveu d'une opposition à l'ordre établi. Cette politisation du lecteur a pour conséquence l'expression d'une remise en cause du statut du super-héros, ainsi que l'explique Gabilliet :

Cette prise de conscience de l'importance de la contestation elle-même et de sa diffusion dans les médias incita certains créateurs [...] à mettre en scène la remise en cause de l'idéologie qui avait toujours été l'implicite cadre de référence des bandes dessinées.⁵⁰⁶

C'est donc à partir des années soixante-dix que les auteurs, comme on peut le voir avec ce dernier exemple, commencent à avoir une approche critique du super-héros. Cette évolution découle donc à la fois de la reconnaissance de l'auteur qui lui permet plus de liberté dans la création et de la maturation du lectorat qui provoque un saut qualitatif dans la production d'histoires de super-héros.

⁵⁰⁶ GABILLIET (2005 : 110)

3) Les facteurs historiques

L'émergence du *metacomic* est enfin favorisée d'un point de vue politique par la Guerre Froide et l'intervention militaire fortement discutée des États-Unis au Vietnam à partir de 1964 : « Ainsi, en dépit de ses réelles limites, la guerre du Vietnam est devenue le souci premier des Américains jusqu'à sa fin en 1973, s'imposant au plus grand nombre par son apparente inutilité et par son manque de résultats.⁵⁰⁷ » En effet, cette guerre a fortement contribué à l'esprit de contestation américain cristallisé par le mouvement *underground* et les manifestations estudiantines. Les adolescents et jeunes adultes étant alors devenus une part importante du marché, cet événement eut des conséquences directes sur le genre superhéroïque. Bradford Wright mentionne cette évolution en décrivant notamment une histoire du personnage d'Iron Man parue en 1975, à la fin de ce conflit:

Iron Man began his superhero crusade as a self-assured champion of Communist containment, but it is a far more reflective and troubled superhero who ponders the meaning of Vietnam in 1975. The poignant story titled « Long Time Gone » opens with Iron Man sitting alone in his office, engaged in conversation with himself. He recalls how he “beat the Commies for democracy without ever questioning” the wisdom of his leaders. Now, thinking of Vietnam, he wonders, “what right had we to be there in the first place?”⁵⁰⁸

Cette description d'un super-héros en position de remise en cause témoigne ainsi de l'impact qu'a eu la guerre du Vietnam dans l'évolution du genre superhéroïque vers le

⁵⁰⁷ PORTES, Jacques, *Les Américains et la guerre du Vietnam*, Bruxelles, éditions Complexe, coll. « Questions au XXe siècle », 1993, p.328

⁵⁰⁸ WRIGHT (2001 : 243) (Traduction : « Iron Man commença sa carrière de super-héros en étant le champion assurant du confinement communiste, mais il est devenu un super-héros plus troublé et réfléchi, s'interrogeant sur la portée du Vietnam en 1975. L'histoire poignante intitulée « Long Time Gone » s'ouvre sur Iron Man, assis seul à son bureau, engagé dans une conversation avec lui-même. Il se rappelle comment « il a combattu les Communistes pour la démocratie sans jamais remettre en cause » la sagesse de ses leaders. Maintenant, en pensant au VietNam, il se demande « de quel droit sommes-nous allés là-bas en premier ? » »)

metacomic. En effet, à travers les expressions « reflective and troubled superhero » et « in conversation with himself », on y perçoit les prémisses des stratégies réflexives qui seront utilisées par les auteurs du corpus. Le potentiel métafictionnel du super-héros s’y laisse entrevoir : à partir de cet esprit contestataire, il naît finalement un modèle archétypal de cette figure (alimenté, comme on l’a vu plus haut, par sa représentation propagandiste dans les années quarante) qu’il s’agit de critiquer et dont la présence est sous-entendue par l’interrogation du personnage à propos de ses motivations originelles : « He recalls how he « beat the Commies for democracy without ever questioning » the wisdom of his leaders.⁵⁰⁹ » Il en est de même pour Captain America qui, en rencontrant un vétéran de la guerre, entrevoit également d’autres rôles que celui de super-héros, ainsi que l’explique Lainé : « En rencontrant Dave Cox [...], un vétéran du Viêt-Nam amputé d’un bras, Captain America perçoit désormais le pacifisme comme une solution politique aussi valide qu’une autre, ce qui tranche avec la tradition militariste dans laquelle il prend racine.⁵¹⁰ » (Ill.50) Le super-héros, incarnation d’une Amérique triomphante de la seconde Guerre Mondiale, est alors en prise directe avec les effets qu’eut le conflit vietnamien sur la société américaine : « La guerre du Vietnam survient dans une décennie particulièrement agitée, elle est un élément fondamental dans la spirale revendicatrice qui s’empare de la société américaine, semblant prouver les errements d’un pays habitué à aller droit.⁵¹¹ » Jacques Portes démontre ainsi comment cette guerre signa « moins la perte d’une innocence, déjà bien entamée, que la fin des illusions d’une nation qui avait pu se croire toute puissante.⁵¹² » Illusion d’une nation et illusion du récit : déjà l’ancrage du super-héros dans l’Histoire politique des États-Unis laisse entrevoir comment le métatexte d’une fiction peut s’assortir d’un discours critique sur les idéologies dominantes du pays.

Toutefois, cette réflexivité reste pour lors peu approfondie, s’incarnant davantage dans le propos des récits que dans leur forme. Cette dynamique est réellement développée pour la première fois par Alan Moore et Dave Gibbons dans *Watchmen*

⁵⁰⁹ Ibid (Traduction : « Il se rappelle comment « il a combattu les Communistes pour la démocratie sans jamais remettre en cause » la sagesse de ses leaders. »)

⁵¹⁰ LAINÉ (2011 : 130)

⁵¹¹ PORTES (1993 : 328)

⁵¹² PORTES (1993 : 329)

puisqu'elle y est clairement signalée et n'est pas seulement le vecteur d'un discours politique mais également une réflexion esthétique sur le super-héros en tant que type narratif et sur la bande dessinée comme support graphique.

La guerre, entendue comme moteur de l'introspection du super-héros, est une thématique tout de même régulièrement abordée dans le *metacomic*. Les auteurs de *Watchmen*, avec leur uchronie, montrent par exemple à quel point la guerre du Vietnam a été un facteur déterminant. Au même titre, la seconde saison d'*Ultimates* traite de l'intervention de super-héros en Iraq au début des années deux mille, impliquant la résurgence de problématiques similaires au sujet de la dialectique entre super-héros et super-soldat. De fait, si l'émergence du *metacomic* en tant qu'expression des crises des valeurs portées par le justicier trouve sa source dans l'intervention américaine au Vietnam, sa standardisation actuelle peut s'expliquer par des facteurs historiques semblables. Ainsi, l'élection du président Bush Jr a permis le développement d'histoires relativement subversives par rapport à l'idéologie américaine prédominante. Par exemple, bien que cette série ne concerne pas cette étude, il paraît important de souligner que les auteurs de *Superman*, Jeph Loeb et Ed McGuinness, ont mis en scène à cette même période une histoire où Lex Luthor, le pire ennemi du héros éponyme, devient président des États-Unis, dans un *story arc* intitulé « Luthor President », reflétant de manière implicite les problèmes qu'avait posée la première élection de Bush Jr (III.51). Les attentats du 11 septembre 2001 ont également joué un rôle dans le développement du *metacomic* comme en témoigne *Ex Machina* qui décrit un univers où l'une des Twin Towers aurait été sauvée par le personnage principal.

Cette contextualisation montre que le développement du *metacomic* s'est fait en deux temps. Cet ensemble générique a tout d'abord émergé dans les années quatre-vingt, favorisé par les problématiques exposées par les auteurs de *comic books* après le développement du mouvement *underground* et la polémique autour de la guerre du Vietnam, et s'est ensuite réellement systématisé dans les années 2000, après la rapide succession des récents événements politiques et historiques précédemment

énumérés. La généalogie du *metacomic* démontre que les œuvres du corpus relèvent d'une relation de plus en plus dialectique et incisive entre le genre superhéroïque et l'Histoire américaine contemporaine. Elles se démarquent en effet du reste du genre par le fait qu'elles sont datées, s'inscrivant alors dans une période donnée. Alors que la tradition superhéroïque tend à accompagner le lecteur contemporain dans une proximité chronologique à la fois établie et floue, la plupart des *metacomics* sont le produit d'une époque précisément identifiée, tant par la mention de dates que d'événements historiques. Se pose à ce stade la question du discours sur le réel formulé par cette parole réflexive. Celle-ci tend en effet, comme on va le voir, à faire intervenir l'Histoire américaine dans le régime particulier des territoires uchronique et métafictionnel. Le super-héros est alors marqué par le paradoxe d'être enfermé dans un monde fictionnel autonome tout en faisant lien avec le réel, interrogeant explicitement l'effet de sa fiction et de sa lecture.

L'uchronie superhéroïque : paradoxe d'une Histoire dédoublée

Le rapport du super-héros à l'Histoire des États-Unis relève d'une appréciation complexe, fondée sur un traitement particulier de l'écoulement du temps dans les récits et de leur ancrage sporadique dans le réel. On l'a vu, le justicier évolue dans un monde et une époque posés comme étant les nôtres. Toujours contemporain du lecteur, il a, comme lui aujourd'hui, connaissance d'Internet, au même titre qu'il, utilisait dans les années quarante, une machine à écrire, à l'instar du public d'alors. Même s'il ne vieillit pas, le super-héros avance au rythme de la contemporanéité de son lecteur, une contemporanéité *mouvante*, dans un cadre diégétique dont les motifs liés à une époque donnée sont à la fois identifiables et opaques. Identifiables par, notamment, un environnement technologique, sociologique et culturel commun aux deux partis, fictif et réel. Opaques car les aventures des justiciers ne sont que rarement datées, de même que leur âge n'est jamais précisément mentionné. La diégèse des personnages *situe* davantage qu'elle *n'identifie* une époque donnée, à travers les éléments cités ci-dessus et la référence à des événements historiques singuliers. Ainsi, il est acquis pour le lecteur que Spider-Man ait pu, à une époque, soutenir un jeune soldat malheureux de la guerre au Viet-Nam⁵¹³ puis, quarante plus tard, sans avoir vieilli de façon notable, venir en aide à Barack Obama⁵¹⁴, nouvellement élu président des États-Unis (Ill.52).

La représentation d'un événement historique, identifié au réel et faisant foi d'un « ça a été » commun à la diégèse et au monde empirique, est cependant sporadique et le plus souvent implicite. Il est assez rare de trouver des épisodes consacrés à un fait précis et, quand tel est le cas, celui-ci est traité de manière particulière. Par exemple, les attentats du 11 septembre 2001 ont fait l'objet de *comic books*, pour la plupart

⁵¹³ « Vengeance from VietNam » in *The Amazing Spider-Man* n°108, New York, Marvel Comics, 1972, mai.

⁵¹⁴ « Spidey meets the president » in *The Amazing Spider-Man* n°583, New York, Marvel Comics, 2009, mars.

autonomes, en dehors d'une série ou de sa continuité⁵¹⁵. Les aventures s'y situent alors dans un en dehors ambigu de l'univers superhéroïque. L'épisode, ainsi isolé hors de sa série ou de son fil narratif, est, par cette condition, significatif de la marginalisation de l'événement. Celui-ci a bien eu lieu dans la diégèse calquée au réel, mais son traitement ne s'est réalisé qu'*en marge* du déroulement des intrigues (III.53).

Pourtant, l'événement historique, en tant qu'il façonne la contemporanéité du lecteur, est advenu implicitement, quelque part dans les univers DC et Marvel. Ainsi, dans le monde de Marvel, Captain America a bien combattu Hitler et Spider-Man a bien soutenu Barack Obama, opérant alors une recontextualisation de ces personnalités dans le territoire superhéroïque, suivant un procès qui n'est pas sans rappeler l'un des critères du geste métafictionnel :

[...] Metafictional texts which introduce real people and events expose not only the illusion of verisimilar writing but also that of historical writing itself. The people and events here may "match" those in the real world, but these people and events are always recontextualized in the act of writing history. Their meanings and identities always change with the shift in context. [...] History, to this extent, is also "fictional", also a set of "alternative worlds".⁵¹⁶

Dès lors, cette recontextualisation, à travers une même écriture réflexive, serait aisément identifiable au genre uchronique qui consiste, dans son acception la plus large, à présenter un temps historique divergent du nôtre. C'est bien ce que l'on retrouve avec, par exemple, les super-héros combattant les nazis dans les années quarante, l'événement historique y étant clairement identifié tout en déviant de la réalité puisque marqué par l'intrusion de personnages imaginaires. Pourtant, le processus suppose une limite fondamentale dans le degré de divergence établi alors

⁵¹⁵ Voir notamment, *The Amazing Spider-Man* vol.2 n°36 baptisé « Untitled » paru en décembre 2001 ou *9-11 : The World's Finest Comic Book Writers & Stories Tells Stories to Remember* chez DC Comics et paru en 2002.

⁵¹⁶ WAUGH (1984: 106) (Traduction : [...] Les textes métafictionnels qui introduisent des personnes et événements réels n'affichent pas seulement l'illusion d'une tonalité réaliste, mais aussi une pratique de l'écriture historique elle-même. Les personnalités et événements peuvent y égaler ceux du monde réel, mais ils sont toujours recontextualisés par la pratique de l'écriture historique. Leur pensée et leur identité sont toujours modifiées par le changement de contexte. [...] Dans cette mesure, l'Histoire est aussi « fictionnelle », elle est également un ensemble de « mondes alternatifs ». »)

puisque l'intervention des justiciers n'a pas de conséquence sur l'évolution du monde superhéroïque dont l'Histoire demeure, par là, identique à la nôtre.

L'historicité superhéroïque est en cela aporétique, portant en elle un potentiel uchronique condamné à demeurer virtuelle par l'exigence d'une proximité avec le lecteur. Le justicier n'est pas vecteur d'uchronie car il n'apporte pas de divergence suffisante pour donner lieu à un monde parallèle. Mais il n'est pas non plus *achronique*, car, même s'il est hors du temps (puisque'il ne vieillit pas et que l'événement historique est congédié de la narration par un déjà-su implicite), il *n'est que* dans ce temps, par cette même exigence de contemporanéité qui fait que son évolution n'est possible que par ces événements réels éconduits.

C'est par cette caractéristique que les *metacomics* se distinguent du reste de la production. La plupart sont en effet datés ou, pour le moins, saturés d'informations sur la situation politique et historique des États-Unis lors d'une époque donnée, généralement celle de la narration. Trois œuvres du corpus en particulier, *Watchmen*, *Red Son* et *Ex Machina*, sont immédiatement identifiables au genre uchronique, tandis que les autres séries présentent des cas plus complexes. Le discours idéologique que véhicule ce paradigme se formule alors à partir de l'époque à laquelle il est fait référence, renforçant ainsi le rapport du super-héros à la période de sa (re)création. Par exemple, le Superman de *Red Son* est lié à la Guerre Froide, au même titre que les Ultimates sont apparentés à la politique de Bush Jr puisqu'ils travaillent pour son gouvernement.

Le territoire uchronique est le lieu paradoxal d'une Histoire dédoublée et participe en cela d'un discours sur l'Histoire officielle et le factuel. Il est à la fois réflexion sur l'événement historique, sur sa manière d'être médiatisé, et réflexion sur le rôle de la fiction dans sa façon d'intégrer cet événement et de le représenter. Il convient de fait d'aborder le corpus sous cet angle : en quoi l'uchronie témoigne-t-elle des enjeux de la réflexivité dans le discours idéologique des *metacomics*, se faisant le corollaire du détournement et de la mise en crise de la figure superhéroïque ?

C'est ainsi par la confrontation de ces trois ensembles, le genre superhéroïque, les *metacomics* et l'uchronie, que sera mise en valeur entre les deux premiers une relation

autre qu'hypertextuelle – une relation qui consiste, par le biais d'œuvres marginales (séries limitées, réécritures affichées, univers indépendants des *majors...*), à actualiser les propriétés virtuelles du monde superhéroïque et à interroger de manière explicite sa construction et l'effet de sa fiction. Après avoir abordé les critères définitoires et les enjeux de l'uchronie, on verra ainsi quels éléments contribuent à la complétude des univers fictionnels que ce genre présuppose. L'indépendance du monde diégétique par rapport à l'Histoire telle qu'elle s'est déroulée est cependant toute relative. Comme on le démontrera ensuite, la porosité paradoxale de ces univers formule en effet à elle seule un discours sur le réel, à travers le soulignement d'une fiction affichée comme telle.

1) Définition et enjeux de l'uchronie

L'uchronie est un genre littéraire proche de la science-fiction qui peut se définir comme la construction d'un récit à partir d'un point de départ contrefactuel. Elle consiste en l'expression d'une hypothèse selon laquelle un événement historique aurait divergé de ce qui s'est passé dans la réalité du lecteur. La littérature scientifique à ce sujet⁵¹⁷ s'accorde à en attribuer la création en 1876 à Charles Renouvier dans son ouvrage intitulé *Uchronie (l'utopie dans l'Histoire). Esquisse historique apocryphe du développement de la civilisation européenne tel qu'il n'a pas été, tel qu'il aurait pu être*⁵¹⁸, dans lequel il rapproche l'uchronie du concept d'utopie, la définissant comme une « utopie dans l'Histoire [...], histoire [...] telle qu'elle aurait pu être. » L'auteur y envisage une civilisation occidentale au sein de laquelle la religion chrétienne se serait propagée pacifiquement, sans Réforme ni Guerres de religion. Prenant cette œuvre à titre d'exemple ainsi que *l'Histoire de la monarchie universelle* de Louis-Napoléon Geoffroy, Richard St-Gelais y souligne la prégnance d'une écriture mimant celle des discours historiographiques :

⁵¹⁷ Voir, entre autres, HENRIET (2009) et ST-GELAIS (1999)

⁵¹⁸ RENOUIER, Charles, *Uchronie (l'utopie dans l'Histoire). Esquisse historique apocryphe du développement de la civilisation européenne tel qu'il n'a pas été, tel qu'il aurait pu être* in *Revue philosophique et religieuse*, 1857, révisé, dans *Bureau de la critique philosophique*, 1876, rééd. Fayard, 1988, et Pyrémonde, 2007.

Œuvres fort éloignées de la forme romanesque, puisqu'elles relatent, à l'instar d'un manuel ou d'un livre d'histoire, les événements qui ont fait bifurquer le passé que nous connaissons vers une Histoire parallèle [...]. Il n'y a pas de personnages au sens strict dans ces uchronies, dont les acteurs sont des collectivités entières, ou alors il y a des personnages historiques connus, qui sont appelés à jouer un rôle différent de celui qu'ils ont joué dans l'Histoire réelle [...].⁵¹⁹

D'emblée, la spécificité du genre se pose davantage dans son caractère scientifique que dans une ligne fictionnelle. En effet, l'uchronie ne se développe sous sa forme narrative qu'au cours du vingtième siècle, avec, parmi les plus connues, *Le maître du Haut Château* de Philip K. Dick, écrite en 1962, dans laquelle les Alliés ont capitulé en 1947 devant les forces de l'Axe, ou encore *The Alteration* de Kingsley Amis (1976) « où l'Angleterre est demeurée catholique et où l'activité scientifique est impie.⁵²⁰ » Cette évolution témoigne ainsi de la caractéristique du genre, à la croisée du discours historiographique et de l'œuvre de fiction. St-Gelais distingue ainsi l'uchronie romanesque par le fait qu'elle tend à représenter un monde dans lequel la divergence a déjà eu lieu, là où l'uchronie historique s'attache davantage à la relation de causalité des événements :

[...] l'uchronie romanesque ne se consacre pas à la suite des circonstances qui ont abouti à la bifurcation historique ; elle se situe d'emblée dans un cadre parallèle [...]. L'uchronie romanesque est donc un récit qui présuppose – et non expose – une déviation de l'Histoire.⁵²¹

Pour le cas du récit narratif, la relation de causalité, c'est-à-dire l'enchaînement des événements produits par la divergence, serait davantage une toile de fond. Ainsi, par exemple, de *Watchmen* où les éléments liés à la bifurcation historique ne sont mentionnés que dans les interludes qui séparent les chapitres de la série, comme un

⁵¹⁹ ST-GELAIS (1999 : 46)

⁵²⁰ ST-GELAIS (1999 : 46)

⁵²¹ ST-GELAIS (1999 : 46-47)

arrière-fond de la narration. L'argument avancé par St-Gelais permet de souligner une caractéristique fondamentale du genre quand il est pris sous son angle romanesque. L'œuvre uchronique se base en effet aussi bien sur le temps de la narration que sur l'événement divergent qui a eu lieu en amont, faisant du décalage entre ces deux chronologies son noyau narratif. Ainsi l'intrigue de *Watchmen* se situe dans un 1985 parallèle, soit cinquante ans après la bifurcation historique (l'apparition de super-héros), permettant l'émergence d'un monde véritablement différent de la réalité empirique : la victoire des États-Unis au Vietnam, la découverte de nouvelles énergies... A l'inverse, l'événement divergent d'*Ex Machina*, la sauvegarde d'un des deux Tours lors des attentats du 11 septembre, n'a eu lieu que quelques mois avant le début de l'histoire, n'altérant de fait que très légèrement l'univers uchronique de la série. Le temps qui sépare l'élément divergent de l'époque de l'intrigue semble ainsi fondamental dans la nature du récit, ainsi que le souligne Henriët :

Le temps de la divergence et le(s) temps de l'action sont deux caractéristiques importantes de l'uchronie et la différence entre les deux conditionne bien souvent l'intérêt et l'orientation du texte. Aux deux extrêmes, on trouve des uchronies où cette différence est nulle, l'auteur décrivant l'évolution de son univers immédiatement après avoir mis en scène la divergence, et des uchronies au contraire, où, entre la divergence et l'action, plusieurs millions, voire milliards d'années se sont écoulées.⁵²²

En ce qui concerne les œuvres du corpus, l'intérêt uchronique se situerait également dans une perspective historiographique, le temps entre la divergence et l'action étant relativement court, permettant une réflexion sur l'impact de l'événement historique et sur la relation de causalité qu'il suppose. Par exemple, dans *Red Son*, les auteurs s'attachent à décrire les effets de la différence historique sur une chronologie qui s'étend sur plusieurs décennies, de l'apparition de Superman en Ukraine dans les années cinquante à la résolution de la Guerre Froide au début des années deux mille. Cette histoire parallèle constitue le récit d'une uchronie *en train de se réaliser* et se fonde sur l'enchaînement de circonstances qui ont amené vers un univers de plus en

⁵²² HENRIËT (2009 : 40-41)

plus différent du nôtre. Au même titre, le quatrième chapitre de *Watchmen*, dédié à une biographie de Jon, met en avant l'importance de la causalité qui a conduit à la métamorphose du personnage, exposant là une mise en abyme à l'échelle de l'intime du principe uchronique de l'œuvre. Jon, identité civile du docteur Manhattan, est le seul justicier de l'intrigue à être doté de facultés surnaturelles. Capable de voir le futur, le temps est pour lui davantage un *cristal* de correspondances qu'une simple ligne chronologique. La narration de sa vie est ainsi parsemée d'analepses, de prolepses et d'ellipses qui illustrent le processus d'enchaînement des événements. Diplômé en physique nucléaire, Jon est recruté dans une entreprise où il rencontre sa première fiancée, Janey. Lors d'un de leurs rendez-vous dans une fête foraine, la montre de cette dernière se rompt et, avant qu'elle ait pu la ramasser, un homme corpulent écrase l'objet. Jon la répare et, plus tard, la laisse dans une poche de sa blouse qu'il oublie dans une chambre d'essai. Au moment de chercher la montre, il s'enferme dans cette dernière. Le programme, verrouillé, ne permet pas de le libérer et Jon sera victime d'une expérience qui entraînera sa destruction et sa recomposition sous sa forme mutante.

Seul élément surnaturel de l'intrigue, Jon est le personnage qui a permis à la divergence d'assurer son impact, la prolifération de super-héros s'étant en partie réalisée par sa présence. De plus, étant employé du gouvernement avec le Comédien, c'est grâce à lui que les États-Unis ont remporté la guerre du Vietnam et qu'ils maintiennent leur position hégémonique dans la Guerre Froide. Il est donc l'un des moteurs du récit uchronique, l'enchaînement des circonstances qui ont contribué à son devenir superhéroïque étant le reflet de la relation de causalité des événements historiques de cet univers divergent (III.54) :

Without me, things would have been different. If the fat man hadn't crushed the watch, if I hadn't left it in the test chamber... Am I to blame, then ? Or the fat man ? Or my father, for choosing my career ? Which of us is responsible ? Who makes the world ?⁵²³

⁵²³ « Sans moi les choses auraient été autres si le gros homme n'avait pas écrasé la montre, si je ne l'avais pas laissée dans la chambre d'essai... Suis-je donc fautif ? Ou est-ce le gros homme ? Ou mon père qui choisit ma

L'uchronie *Watchmen* affiche non seulement la causalité de l'émergence de son univers, mais se nourrit également d'une réflexion sur la relation des événements qui ont entraîné son déploiement. Les propos du personnage mettent l'accent sur le questionnement métaphysique du genre quand il est envisagé sous un angle historiographique, ainsi que le remarque Emmanuel Carrère : « Une fois admis que l'événement advenu ne peut plus être révoqué, la question est : pouvait-il ne pas advenir ? En d'autres termes, le virtuel existe-t-il ou n'est-il que le réel pas encore actualisé ?⁵²⁴ » En cela, cette réflexion d'ordre ontologique introduit une interrogation sur la fiction et sur son rapport au réel, dessinant là la nature intrinsèquement métafictionnelle du genre, ainsi qu'on l'abordera par la suite. Pour lors, cette perspective permet de souligner les différents enjeux de l'uchronie ainsi que certains de ses éléments constitutifs, comme la présence d'une divergence historique, le temps qui la sépare de l'intrigue, ainsi que la recontextualisation de personnalités réelles dans l'univers représenté. En effet, le discours idéologique des œuvres du corpus touche à une réalité politique que souligne, de manière paradoxale, ce dernier critère.

En cela, *Watchmen*, *Red Son* et *Ex Machina* s'installent tout à fait dans ce genre puisque ces trois séries recouvrent ce cadre définitoire. Les autres œuvres du corpus sont à cet égard plus complexes, puisqu'elles présentent des particularités qui les rapprochent et les distinguent en même temps de l'uchronie. Si elles ne se composent pas de divergences créant une réalité parallèle, des séries comme *Black Summer*, *Ultimates* ou encore *The Dark Knight Returns* ont trait à ce genre dans la mesure où elles recontextualisent (et donc altèrent) des personnalités politiques et des événements historiques réels (Ill.55). Ainsi du président Reagan dans l'œuvre de Miller, de Bush dans celle de Millar, ou des attentats du 11 septembre dans *Black Summer*, revus pour l'occasion à l'échelle superhéroïque à travers les propos de Horus :

carrière ? Lequel d'entre nous est-il coupable ? Qui fait le monde ? »/MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°4, New York, DC Comics, 1986, décembre, p.27.

⁵²⁴ CARRERE, Emmanuel, *Le détroit de Behring*, Paris, POL, 1986, p.53

I'm sorry we weren't in New York on September 11. None of us could have known that dealing with a threat outside the United States would coincide with the WTC attack. It is, in fact, my belief that we were deliberately led out of the country.⁵²⁵

Ultimates est un cas des plus complexes puisque la valeur uchronique de sa fiction s'est vue sapée par la dynamique sérielle du genre superhéroïque. La première saison de la série, en opposant l'équipe aux Chitauris, relevait d'une forme d'Histoire secrète puisqu'on y découvrait une alliance secrète entre les nazis et les extra-terrestres. L'événement, en soi, était relativement secondaire, l'objectif premier étant de légitimer les super-héros par la résurgence d'un ennemi unanime. Cependant, déjà, on y devinait une proximité ambiguë avec le réel, puisque le président Bush Jr y était représenté en compagnie de Captain America. La seconde saison, créée par les mêmes auteurs Mark Millar et Bryan Hitch, s'ancre davantage dans l'actualité américaine, les *Ultimates* étant chargés d'intervenir en Irak, alors en pleine guerre avec les États-Unis.

L'intrigue se déploie ainsi autour de cette thématique, jusqu'à son final au cours duquel une équipe superhéroïque rivale, composée de justiciers irakiens et russes, envahit le continent américain. New York est alors détruite et le gouvernement Bush est démantelé. La particularité de cet événement est qu'il se situe à la fin de l'intrigue, ne permettant pas le déploiement de sa divergence potentielle. La série, reprise ensuite par Jeph Loeb et Joe Maduiera, ne mentionnera plus cet événement, au même titre que les autres *comics* du label Ultimate, alors que toute la communauté superhéroïque y était convoquée pour protéger le pays (Ill.56). L'événement, à l'origine d'une uchronie potentielle, est ainsi isolé, et distingue le *run* de Millar et Hitch par la condition marginale de son intrigue qui, à l'inverse des autres, n'a pas de valeur transfictionnelle au sein de l'« *Ultimate Universe* » et demeure limitée à cette seule équipe artistique et à ces personnages. Le phénomène est d'autant plus frappant qu'*Ultimates* est la seule des séries « Ultimate » à formuler un discours sur la politique

⁵²⁵ « Je déplore notre absence de New York le 11 septembre. Personne ne pouvait deviner que la gestion d'une menace à l'étranger coïnciderait avec l'attaque du World Trade Center. En réalité, je suis convaincu que nous avons été délibérément conduits hors du pays. »/ELLIS, Warren, RYP, Juan José, *Black Summer* n°0, Rantoul, Illinois, Avatar Press, 2007, mai.

américaine, alors que les autres, à l'instar de la tradition du genre superhéroïque, relèvent d'une contemporanéité implicite.

Au même titre que dans les univers de Marvel et DC, la référence à l'événement historique réel y est marginalisée. *Ultimates*, et plus particulièrement la seconde saison, semble n'appartenir à l'univers Ultimate que de manière fragmentaire, par la récurrence de certains personnages, sans que l'intrigue en elle-même n'ait véritablement d'influence sur le reste de ce monde. On retrouve en ce sens la nature paradoxale du *metacomic* de se situer à côté, en marge d'un univers fictionnel, et ce par différents dispositifs aussi bien internes à la fiction que pragmatiques (les *runs* de Millar et Hitch étant distincts par la seule identification de cette équipe artistique, amputés alors de leur potentiel transfictionnel, ceci indépendamment de leur succès et de leur promotion par les éditeurs).

Les œuvres du corpus présentent ainsi la particularité d'afficher à des degrés divers leur appartenance au genre uchronique, complexifiant par ce même geste la portée de leur discours sur l'Histoire américaine. Malgré leurs différences, toutes ont cependant en commun d'intégrer aux aventures superhéroïques une réflexion sur la politique qui, par ses interprétations contrastées, participe à la mise en crise de la figure du justicier, et pointe là son ancrage dans le réel. De fait, uchronie, Histoire secrète et réinterprétation fictionnelle de l'Histoire s'inscrivent dans une même tendance de produire un monde à la fois autonome et poreux, dessinant alors le paradoxe d'un discours historique dédoublé.

2) La complétude des mondes uchroniques

Le récit uchronique se définit essentiellement en fonction de son événement fondateur, c'est-à-dire, selon Eric B. Henriet, le « point à partir duquel dans le récit, l'Histoire avec un grand « H » diverge de celle que nous connaissons.⁵²⁶ » Dans *Watchmen*, ce point de divergence consiste en l'apparition de véritables super-héros dans la réalité empirique. À partir de 1938 se dessine donc un univers parallèle dans lequel gravitent des justiciers, entraînant la principale différence de cette Histoire seconde : la victoire des États-Unis à l'issue de la guerre du Vietnam. Cet événement permet aux auteurs de décrire un monde en pleine Guerre Froide dans lequel l'impérialisme américain n'a pas été contrebalancé et ce grâce à des super-héros dont les pouvoirs obligent les Russes à se maintenir dans une position pacifique. À l'inverse, *Red Son* crée sa différence par l'intervention d'un Superman soviétique dans le conflit, générant alors une Histoire parallèle où le communisme devient l'idéologie dominante. L'événement fondateur d'*Ex Machina* se situe, pour son cas, dans le sauvetage d'une des Twin Towers lors des attentats du 11 septembre.

À travers cette démarche de l'hypothétique, la plausibilité du récit uchronique est à articuler autour du degré de complétude du monde qu'il représente, c'est-à-dire sa faculté à valider ou infirmer toute proposition formulable à son propos⁵²⁷. On l'a vu, les œuvres du corpus ont pour point commun de situer leur intrigue dans un temps relativement proche de l'élément divergent, soulignant leur intérêt non seulement dans la représentation du monde parallèle mais aussi dans l'enchaînement des circonstances qui lui ont donné naissance. De fait, leur relation de causalité prédomine également sous un mode historiographique, manifestant leur centralité dans la narration par la nécessité de leur crédibilité. St-Gelais et Henriet s'accordent ainsi à

⁵²⁶ HENRIET, Eric B., *L'Histoire revisitée : panorama de l'uchronie sous toutes ses formes*, Amiens, éditions Engrage, coll. « Interfaces », 1999, p.14

⁵²⁷ Voir notamment *Univers de la fiction* de Thomas Pavel, 1988, Paris, Seuil, coll. « Poétique », ou *The Logic of Fiction* de John Woods, 1974, La Haye, Mouton.

faire de la vraisemblance d'un monde l'un des enjeux de l'uchronie, surtout lorsqu'elle celle-ci s'attache à une Histoire parallèle récente :

[...] les amateurs d'uchronies [...] sont des détectives en herbe et préfèrent s'adonner au jeu de piste qui consiste à reconstituer logiquement l'Histoire, un événement différent devant entraîner un autre et ainsi de suite, du point de divergence [...] au temps du récit. Et la logique derrière l'enchaînement des événements doit être acceptable et acceptée.⁵²⁸

En plus de cette relation de causalité, St-Gelais souligne l'importance du *déploiement* de l'univers uchronique qui assure sa crédibilité par sa complétude. Celle-ci s'élabore non seulement par le détail de la représentation mais également par la possibilité de formuler des propositions virtuelles, des uchronies en abyme, *à partir du monde* divergeant :

[...] la formule de l'uchronie [...] se présente moins comme une excursion hors des sentiers de l'Histoire réelle que comme l'exploration d'un monde en bonne et due forme, d'une Histoire assez crédible pour accueillir en son sein, comme la nôtre, des développements virtuels propres à elle.⁵²⁹

Dès lors, il convient d'examiner les stratégies mises en places dans les œuvres pour assurer cette complétude, tant dans la narration que par les dispositifs propres à la bande dessinée comme médium.

⁵²⁸ HENRIET (2009 : 41)

⁵²⁹ ST-GELAIS (1999 : 60)

a) L'expansion narrative des mondes uchroniques

D'un point de vue narratif, la complétude des univers uchroniques du corpus se manifeste par un principe d'expansion sur lequel repose leur émergence. Dans *Watchmen*, l'histoire débute par un événement local, le meurtre du Comédien, qu'un de ses anciens alliés, Rorschach, va tenter de résoudre. Au fur et à mesure que l'enquête prend forme, les personnages vont peu à peu se rendre compte que cet assassinat n'est que l'une des étapes du plan de l'un d'eux, Veidt (ou Ozymandias) : rétablir la paix, mise à mal par le contexte de la Guerre Froide, en créant un incident dont l'ampleur planétaire exacerberait une nouvelle solidarité entre les différentes nations.

Au fil des chapitres, le monde fictionnel de *Watchmen* prend de plus en plus d'épaisseur, notamment grâce aux nombreux *flashbacks* qui permettent d'en définir une chronologie interne. Ces récits enchâssés ont ainsi valeur d'explication, permettant de montrer comment ce monde possible a évolué depuis le déroulement de son événement fondateur, à savoir l'apparition de véritables super-héros. Les auteurs y mettent ainsi en image des événements historiques découlant de cette divergence, tels la victoire des Américains au Vietnam ou les manifestations organisées à New York pour bannir les justiciers, considérés peu après comme des hors-la-loi.

Ce principe d'expansion se manifeste également d'un point de vue géographique. En effet, le meurtre du Comédien, localisé à New-York, semble aux premiers abords correspondre à un topos du genre superhéroïque qui tend à limiter l'action dans un cadre essentiellement urbain. Pourtant, l'intrigue ayant la Guerre Froide comme contexte, des enjeux internationaux vont progressivement émerger, faisant sortir la narration des frontières habituelles de la métropole américaine. La récurrence du vendeur de journaux permet ainsi de mettre en avant l'actualité d'autres pays, en particulier la Russie, laissant supposer de l'intrigue un angle de vue plus large. De même, une grande partie de la narration se situe sur la planète Mars, lieu de refuge du docteur Manhattan, et obéit à nouveau à cette loi. Le dénouement lui-même semble

symboliser ce principe d'expansion toujours plus grand puisqu'il se déroule sur les terres vierges de l'Antarctique, presque hors du monde, comme pour dire l'extrême distance à laquelle a conduit ce processus d'élargissement et d'éloignement (III.57).

L'expansion est donc un procédé qui permet de consolider les frontières du monde fictionnel de *Watchmen* puisqu'il apporte de nombreux renseignements à son sujet tant au niveau de l'intrigue que d'un point de vue chronologique et contextuel. En ce sens, plus cet univers gagne en richesse de détails (historiques, géographiques...), plus il se dissocie de la réalité empirique et gagne en autonomie. Alan Moore définit ainsi l'expansion comme le principe même du travail de l'uchroniste : « C'est ainsi que l'on crée un monde, une uchronie [...], en lui donnant quelques principes basiques et on se rend compte qu'il pousse de façon organique pour devenir un monde fascinant, riche et complexe.⁵³⁰ »

Red Son se distingue par sa narration très linéaire qui donne à voir l'émergence de l'uchronie, de plus en plus dissociée du réel par les ellipses temporelles séparant les trois chapitres. Le déploiement de l'idéologie communiste en constitue la métaphore, son expansion rythmant le développement de ce monde. L'intrigue débute dans les années cinquante, dans un contexte semblable à celui de la réalité empirique. Superman y apparaît comme un super-soldat, instrument du régime de Staline lors de la Guerre Froide. Le second chapitre s'ouvre après une ellipse de vingt ans, à la fin des années soixante-dix, après la prise de pouvoir de Superman, dans un monde où l'idéologie communiste s'est répandue sur toute la surface de la Terre et où seuls les États-Unis et le Chili demeurent indépendants. Le troisième chapitre démarre en 2001, alors que le monde est totalement gouverné par le héros et que Lex Luthor a fait des États-Unis une autarcie. Le principe de l'expansion s'y manifeste alors de deux manières : par les ellipses qui donnent à voir trois instants précis, sans que les événements intermédiaires ne soient montrés, et par le déploiement du communisme qui signe la divergence historique et géographique de l'uchronie.

⁵³⁰ QUEYSSI, Laurent, « Au coin du feu avec Al », *L'hypothèse du lézard*, Lyon, les Moutons électriques éditeurs, 2005, p.269

Le déploiement elliptique de ce monde implique alors la nécessité d'un déchiffrement des événements historiques, la linéarité chronologique de l'intrigue s'effilochant dès lors qu'elle est considérée dans sa comparaison avec le monde empirique. Le premier chapitre n'est que très peu daté, les événements qui s'y déroulent étant calqués sur la chronologie de la réalité empirique. La seule date de l'épisode concerne la mort de Staline, en 1953, et est déjà le premier indice d'une divergence à peine perceptible : « Joseph Stalin's funeral took place on the third Tuesday in november, nineteen fifty three.⁵³¹ » Staline est certes décédé en 1953, mais au mois de mars, non en novembre. La différence est en cela légère, au risque de ne pas être identifiée par tous les lecteurs. Cependant, elle témoigne de la manière dont la datation, en tant que donnée factuelle, constitue l'indice de la divergence historique, à travers sa faculté à coder le parallèle entre la réalité et l'uchronie.

N'étant datée que de manière disparate, la narration implique parfois un calcul pour identifier la temporalité de ses événements. L'incipit de chaque épisode réfère ainsi à chaque fois à une époque sans jamais la dater précisément, dans un discours de l'approximation qui participe à la complexité de l'uchronie. Les sauts temporels entre les chapitres sont ainsi introduits par le discours des personnages, mesurés alors en fonction de leur propre chronologie. Lana Lang, en mentionnant l'ellipse de « vingt décennies⁵³² » qui sépare les deux premiers chapitres, annonce ainsi le saut temporel sans pour autant identifier l'époque dans laquelle se situe ce nouvel épisode. La datation ne se mesure qu'en fonction de la capacité du lecteur à *calculer* le calendrier diégétique, via les indices disséminés dans l'intrigue. La date, 1978, ne sera confirmée qu'à la moitié de l'épisode, par les propos de Wonder Woman : ne correspondant pas précisément aux vingt décennies écoulées, elle fait alors l'aveu de l'approximation des indices temporels laissés par les personnages.

De même, le troisième chapitre de la série s'ouvre sur cet encart textuel : « On my sixty-third birthday, Brainiac calculated that the world now contained almost six billion

⁵³¹ « Les funérailles de Joseph Staline ont eu lieu le troisième mardi de novembre, en 1953. »/ MILLAR, Mark, JOHNSON, Dave, *Red Son* n°1, New York, DC Comics, coll. « Elseworlds », 2003, juin.

⁵³² « The soviet union was just a fragile assembly when Superman first came to power. Two decades later and the whole world is our ally. »/ MILLAR, Mark, JOHNSON, Dave, *Red Son* n°2, New York, DC Comics, coll. « Elseworlds », 2003, juillet.

communists.⁵³³ » Superman y apparaît vieilli et laisse supposer l'ellipse qui sépare cet épisode du précédent. L'absence de datation crée alors une forme de désorientation, le monde de référence n'étant convoqué dans la comparaison à sa version uchronique que par la comptabilisation du nombre de communistes (« 6 milliards ») qui correspond plus ou moins à la population des années deux mille. De fait, ce nombre semble présager l'époque dans laquelle se situe le troisième chapitre. Pourtant, la vue en contre-plongée sur une ville futuriste déjoue cette intuition, les informations de l'image étant en tension avec celles du discours. Cette contradiction multiplie, par la confrontation des deux sources d'informations, les questions formulables à propos de cet univers et les possibles virtualités d'un monde dirigé par Superman, en attente de leur actualisation par la suite de l'intrigue : celui-ci a-t-il favorisé la croissance à tel point que le futur, tel qu'on l'imagine, y *advierait* plus tôt ? Ou, à l'inverse, ses pouvoirs, hyperbolisés précisément dans cette scène, lui ont-ils permis de réguler les naissances, de manière à ce que l'humanité se comptabilise à ce chiffre *plus tard* dans le temps ? (III.58) Plus largement encore, ces hypothèses inaugurales font l'aveu d'une uchronie autonome qui, par l'expression implicite de ses potentialités, par le manque d'informations, plus précisément à travers la latence des événements intermédiaires formulée par le discours absent des ellipses, se dissocie du réel. La perturbation narrative induite par ces blancs temporels lui permet ainsi de générer ses propres questions, sous la forme de propositions formulables uniquement à son échelle.

Les indices numériques de cette première phrase sont ainsi autant de pistes qui se dénoncent elles-mêmes, soulignant le paradigme de leurs possibles, mais non leur exactitude. Ce n'est que quelques pages suivantes que l'intrigue sera à nouveau datée, en 2001, confirmant ainsi ce que laissait supposer le discours initial⁵³⁴. La datation de *Red Son* est donc la trace codée du déploiement de son univers uchronique. Les ellipses qui séparent les chapitres ont une fonction équivalente : ce qui n'est pas

⁵³³ « Selon Brainiac, le jour de mes 63 ans, la Terre abritait six milliards de communistes. »/MILLAR, Mark, JOHNSON, Dave, *Red Son* n°3, New York, DC Comics, coll. « Elseworlds », 2003, août.

⁵³⁴ Cependant, cette nouvelle information double le code de cet incipit, puisque si Superman a 63 ans en 2001, c'est qu'il est né en 1938, date à laquelle est parue sa première aventure. De fait, les indices numériques évoquent le triple objet du discours, à propos de l'uchronie, de son rapport avec le monde en référence, et enfin de l'ontologie de Superman, par la proximité de ses conditions pragmatique et fictionnelle de héros de papier.

montré mais seulement évoqué est la preuve en creux du développement sous-entendu, perçu comme acquis car implicite, du monde parallèle. Le décodage et le calcul, en tant qu'opérations nécessaires pour la compréhension de l'intrigue, assure la complétude du monde, preuve de son autonomie où progressivement la date, prise comme donnée factuelle, ne réfère plus à la réalité mais uniquement à l'uchronie.

b) Tout montrer, tout voir : dispositifs d'une représentation totale des mondes uchroniques

Le déploiement uchronique est marqué par divers dispositifs narratifs, de l'expansion progressif de l'univers diégétique à l'émergence d'une chronologie altérée, elliptique, qui, par le blanc du discours, crypte le monde fictif et manifeste sa complétude. La démarche souligne l'autonomie de la diégèse, sa crédibilité, par la multiplication d'assertions vérifiables à son sujet. Il transparaît alors dans ces uchronies une volonté de tout montrer, à la fois par une représentation globale de l'ensemble et par le détail des scènes locales. Dans *Watchmen*, l'expansion narrative s'investit dans la structure du zoom arrière. Le procédé, régulièrement convoqué pour nourrir la réflexivité de cette œuvre, tend sous cet angle-là, comme on l'a vu, à apporter un nouvel éclairage à la représentation initiale, l'alimentant au fil des cases de nouveaux éléments périphériques et l'intégrant finalement dans la globalité d'un système qu'il affiche alors. Dès la première planche, le zoom arrière rythme l'ensemble de l'œuvre, se déclinant à de nombreuses reprises au fil des chapitres.

Le déroulement de l'intrigue, sa progression de New York vers les terres vierges de l'Antarctique, suggère cette totalité, soulignant par là son analogie avec le zoom arrière. Celui-ci se voit alors doté d'une fonction narrative précise. Laisant toujours pressentir la présence d'un observateur absent, il fait écho à la récurrence de vignettes muettes mettant en scène des objets se rapportant à la vue, comme par exemple une paire de lunettes ou l'écran d'un téléviseur (Ill.59-1 et 2). Il semble même, dans l'une des scènes finales de l'œuvre, répondre à la question taguée sur les murs de New York, « *who watches the watchmen ?* ». En effet, lorsque les personnages découvrent l'identité de l'assassin du Comédien et qu'ils décident de le poursuivre, le zoom arrière

les représente à nouveau dans leur quête, à l'occasion d'une planche centrale dans l'intrigue (Ill.59-3) : les premières cases y mettent en image leur ascension, puis, progressivement, le point de vue s'élargit, laissant découvrir qu'ils sont observés par les moyens de caméras les filmant sous tous les angles. La structure de la planche fait alors écho à d'autres scènes du même type parsemées dans la narration, si ce n'est que, cette fois, le lecteur assiste à un retournement de point de vue, permettant de découvrir l'observateur, jusqu'alors absent. Cette planche confère alors au zoom arrière une fonction narrative précise puisqu'elle suggère une interprétation possible à l'intrigue : Veidt serait en réalité l'observateur camouflé que laissait pressentir ce procédé dans les autres scènes ; observateur examinant avec soin ses comparses dérouler les fils de son propre plan.

Dans *Red Son*, la globalité du monde s'éprouve non plus dans la séquence de la bande dessinée mais dans la surface totale de la page. Ainsi de l'ouverture du troisième chapitre où Superman est montré en train d'observer la planète dans sa globalité (Ill.60-1). La Terre y est ponctuée de faisceaux verts plus ou moins larges selon les endroits cartographiés, témoins de l'activité démographique de l'humanité. La particularité de cette image est que, comme on l'a vu, elle expose une temporalité diégétique encore non identifiée, dépeignant un monde futuriste rendu autonome par des marqueurs science-fictionnels. La complétude de l'univers est alors manifeste, tant par ce codage que par le dispositif de la pleine page, tous deux convoquant une *totalisation* narrative ; occupant la totalité de l'espace paginal, la représentation exacerbe par là-même le totalitarisme du héros, sa position hégémonique sur la Terre. L'assimilation de Superman à Veidt dans *Watchmen* est alors aisément envisageable, tant la surveillance hyperbolique est communes aux deux personnages et convoque des dispositifs de la bande dessinée qui donnent à *tout voir*.

Les faisceaux qui parsèment la planète indiquent une minutie de la représentation qui sera reprise quelques pages plus tard, au sein d'une vignette où Superman contemple une version holographique de la Terre (Ill.60-2). Les traces rouges semblent désigner l'activité humaine *dans le détail*, comme le suggère le dialogue qui se déroule alors entre le héros et Brainiac :

Superman : Success is only measured in results, Brainiac. Summarize today's statistics, please.

Brainiac : Productivity is up eight percent. Life expectancy has increased to one hundred and twelve earth year. Suicides are down since I added fluoxetine hydrochloride to the water supply. Birth rates are on the rise, all increases localized to the prearranged trouble spots...⁵³⁵

La planète, ainsi détaillée, ainsi *minutieusement* représentée, témoigne non seulement de la volonté de Superman de tout contrôler, mais également des facultés de la bande dessinée à servir la complétude uchronique jusque dans ses moindres détails. Le dialogue sert également le processus, par la conversion de l'activité humaine en termes numériques et pourcentages et la mention de la composition chimique de l'eau comme facteur de croissance de la population. Les dispositifs du médium permettent la complétude des univers non seulement par une vue d'ensemble des uchronies que par leur représentation détaillée. En effet, la crédibilité de ces mondes fictionnels est aussi à concevoir selon leur réalisme, manifeste notamment dans le traitement du détail des scènes et des intrigues.

Cet objectif de crédibilité est clairement annoncé par Alan Moore et Dave Gibbons puisque l'origine de la genèse même de *Watchmen* repose sur ce parti pris : « et si les super-héros existaient réellement ? ». Dans l'interview menée par Laurent Queyssi, Alan Moore part de ce principe pour expliquer la ligne directrice qui gouverna sa création :

Nous [Dave Gibbons et moi] avons commencé à nous dire que nous n'allions pas le situer dans notre monde ni dans celui de Superman et Batman. Nous avons essayé d'imaginer ce qu'il se serait passé,

⁵³⁵ « Le succès se mesure en chiffres, Brainiac. Quelle est la situation ?/La productivité a augmenté de 8% et l'espérance de vie est de 112 ans. Le taux de suicide a baissé depuis que j'ai ajouté de l'hydrochlorure dans l'eau. Les naissances sont en hausse. »/ MILLAR, Mark, JOHNSON, Dave, *Red Son* n°3, New York, DC Comics, coll. « Elseworlds », 2003, août.

comment le monde aurait changé si les super-héros avaient existé ou au moins si un super-héros réel avait existé. Nous avons travaillé sur ce monde à partir de là.⁵³⁶

Le réalisme de l'œuvre se manifeste à plusieurs niveaux. Par l'utilisation politique du super-héros, tout d'abord, qui permet le traitement de la thématique du « super-soldat » opposé au justicier traditionnel. Puis, ensuite, par le motif du vieillissement du super-héros, jusqu'alors absent du genre, qui génère la création d'un temps reposant sur une durée chronologique réaliste. Ainsi, les super-héros des années trente ont, en toute logique, pris leur retraite au moment où se déroule l'intrigue, dans les années quatre-vingt. Ce point de départ permet ainsi le développement de thématiques en interaction avec le vieillissement des protagonistes. Les personnages principaux, ayant environ la quarantaine, sont confrontés à des problèmes complexes, en accord avec leur maturité, tels l'impuissance pour le Hibou ou la paranoïa pour Rorschach.

Au même titre, le réalisme de l'œuvre permet d'aborder des problématiques inédites et plus profondes. En effet, les personnages sont pourvus d'un désir de l'autre, et plusieurs scènes rendent compte d'actes sexuels, parfois violents, tels le viol par le Comédien de Miss Jupiter, parfois plus tendres, comme la rencontre de Laurie et du Hibou. De même, à l'instar de la sexualité, la violence des actes superhéroïques est également abordée, notamment à travers les scènes de torture de Rorschach, qui contribuent à la crédibilité de l'intrigue. L'absence totale d'onomatopée dans ces scènes renforce ce réalisme. En effet, l'usage traditionnel de cette dernière apporte généralement, d'un point de vue matériel, une forme de distanciation puisque l'onomatopée n'appartient pas à la même dimension, au même degré de lecture que l'image : avec ce procédé, la violence y est alors tenue à distance, tant dans la plasticité de l'image que dans l'aspect cartoonnesque dont ce genre d'inscription relève.

Enfin, la représentation de minorités ethniques et sociologiques telles les Afro-américains ou les homosexuels participe au souci du détail qui régit l'intrigue. L'importance de personnages secondaires produit ainsi de nombreux récits se déroulant dans un même espace, un quartier de New York, ce qui contribue, par la

⁵³⁶ QUEYSSI (2005 : 267)

thématisation de leur intimité, à rendre un effet de réel : plusieurs récits indépendants de la narration première sont développés à partir d'individus qui se rendent dans cet endroit, comme le personnage du vendeur de journaux ou celui du psychiatre. Le réalisme de cette œuvre est également accentué par cette profusion de personnages secondaires.

La série *Ultimates* est également représentative d'un traitement réaliste, voire hyperréaliste, des intrigues. Par exemple, au cours d'un déjeuner avec Bruce Banner, Nick Fury lui explique ce qu'un tel rendez-vous implique en termes de mobilisation d'agents :

Even lunch with another employee becomes a minor military operation once your name's at the top of the official notepaper. Can you believe that half these diners are highly-decorated undercover agents and whatever we select from the menu gets tested by the company bacteriologists ? Every article of clothing I had has been destroyed and replaced by a million dollar wardrobe laced with bugs and cameras. Every words we're saying now is being taped, typed and analyzed by two hundred linguistics professors beneath a Starbucks in downtown Oregon.⁵³⁷

Ici encore, le discours du personnage génère un déploiement des motifs et révèle la maîtrise des détails de l'opération. L'expansion y est manifeste, tant par l'énumération des phrases que par le déplacement géographique induit par la tirade, du déjeuner à New York jusqu'à la base de l'Oregon. Le zoom arrière qui gouverne alors la représentation illustre également ce déploiement, la conversation des deux personnages laissant place à une vision satellite du quartier, puis au satellite lui-même, en périphérie de la Terre (Ill.61). Cette séquence double ainsi la nature du détail qui s'exprime aussi bien par traces textuelles que par la dimension iconographique du

⁵³⁷ « Le simple fait de déjeuner avec un collègue prend des allures de mini opération militaire. La moitié des clients du restaurant sont des agents du S.H.I.E.L.D. et notre nourriture est analysée par nos bactériologistes. Tous mes vêtements ont été détruits et remplacés par une garde-robe à 1 million de dollars truffée de micros et de caméras. La moindre nos paroles est retranscrite et analysée en par 200 professeurs de linguistique basés dans le centre-ville d'Oregon. »/MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°2, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, avril.

support qui *complète*, voire *dépasse* le cadre discursif des protagonistes. Dès lors, elle donne à voir comment la minutie de l'image et le détail de la parole s'assortissent pour rendre la totalité de la diégèse.

La faculté de l'image à montrer un *au-delà* du discours permet alors de souligner l'une des caractéristiques de l'uchronie graphique dont la complétude est assurée par la complémentarité de ces différents dispositifs. À l'inverse du seul texte, plus poreux, plus suggestif en ce qui concerne les détails, la bande dessinée offre davantage d'éléments de représentation : là où le traitement textuel d'une intrigue ne nécessite pas, par exemple, une description entière des personnages, l'iconicité du medium implique la mise en image d'une globalité (expressions, tenues vestimentaires, lieu, temps climatique...). Il incombe donc au dessin de prendre en charge davantage de propriétés factuelles. À l'inverse, l'économie d'un texte seul repose davantage sur les procédures d'implication qui réduisent le nombre de propriétés nécessairement formulées⁵³⁸. C'est la raison pour laquelle la dimension graphique de la bande dessinée est l'un des principaux outils qui souligne l'autonomie de l'uchronie et son degré de complétude potentiellement plus important que dans un texte. N'étant pas au service du discours, mais de la représentation de la diégèse dans son ensemble, elle multiplie par son détail le nombre de propositions formulables à propos de cette dernière.

La vision satellite à laquelle est dédiée une des vignettes d'*Ultimates* renforce la minutie de la représentation, par la texture changeante de l'image qui reproduit l'exactitude d'une telle reproduction. Elle possède ainsi une valeur métalepique car, différenciée du style de Bryan Hitch par la véracité de sa nature photographique, elle s'investit dans un autre niveau de lecture, un seuil de représentation dont le caractère visuel, à travers le changement de support, s'approche encore davantage du réel⁵³⁹. Ce photoréalisme participe au projet hyperréaliste d'*Ultimates* de situer le super-héros dans une contemporanéité politique et d'en maîtriser les codes et les détails. Le style de Bryan Hitch donne également à voir cette minutie hyperréaliste, travaillant la

⁵³⁸ Voir Umberto Eco, *Lector in fabula*, Paris, Grasset, 1985 p.180: « Etant donné qu'il y a la sémiotique illimitée et que tout signe est interprétable par d'autres signes, [...] il faut bien en sortir d'une manière ou d'une autre : on établit alors des règles économiques d'implication. Les procédures d'implication servent donc à abrégé une liste potentiellement infinie de propriétés factuelles. »

⁵³⁹ On retrouve cette intégration du support photographique au graphisme de l'univers dans *Red Son*, l'enterrement de Staline étant encadré de photographies à son effigie (III.61-3).

caractérisation des personnages par un travail mimétique quasiment photographique, comme en témoigne l'exemple de Nick Fury, copie affichée de l'acteur Samuel L. Jackson (Ill.61-2)⁵⁴⁰. Cette technique génère de plus des renversements métalectiques, comme lorsque le personnage parle de ce comédien pour jouer son rôle. Le vertige va même jusqu'à dépasser le cadre de la série, puisque dans les films *Iron Man*, c'est véritablement cet acteur qui incarne le commandant.

Les détails transparaissent également dans les discours des personnages qui permettent d'aborder une variété de thématiques autour de la condition superhéroïque, du plus spectaculaire (comme la préparation d'une intervention) au plus anecdotique, comme lorsque Thor demande à Iron Man si être super-héros donne droit à un abattement d'impôt⁵⁴¹. Or c'est dans sa valeur triviale que le détail assure l'autonomie du monde et contribue à sa crédibilité. Le réalisme auquel il participe n'est pas seulement à considérer comme le fait d'une représentation mimétique du réel, mais aussi comme la crédibilité même de l'univers uchronique en tant que tel. Cette crédibilité souligne davantage la diégèse comme système propre auquel il s'agit d'adhérer et qui porte en son sein la logique de son fonctionnement. C'est plutôt en fonction de cette logique qu'il s'agit de mesurer le réalisme de la narration, puisque c'est elle qui encadre la diégèse et qui permet d'asserter la véracité de telle ou telle formulation à son propos. Le détail, en multipliant les assertions de l'univers, et ce jusque dans sa dimension la plus triviale, renforce cette dynamique.

La représentation des foules dans *Ultimates* est en cela significative, chaque visage y étant détaillé par ses traits et son expression, quelle que soit la position du personnage au premier ou en arrière-plan (Ill.62). Cette attention est confirmée dès la seconde saison de la série puisque la foule se voit assurer une fonction diégétique. En effet, elle n'est plus seulement un encadrement à l'intrigue, elle camoufle, dans la multiplication des individus, l'ennemi de Thor, le dieu des illusions Loki, qui prépare un complot contre l'équipe. Le personnage, identifiable par ses cheveux noirs et son veston bleu,

⁵⁴⁰ Dans *Ex Machina*, Tony Harris travaille également à cet effet, Hundred s'étant constitué à partir d'un modèle.

⁵⁴¹ « Why did you decide to get involved in all this madness ? Does membership in a super-team qualify you for some kind of corporate tax dodge? »/MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°6, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, août.

est doté du pouvoir de modifier la réalité et de faire de tel ou tel événement un moment rétrospectivement illusoire, ne s'étant produit que dans la conscience des héros ; de fait, ses apparitions fantomatiques, silencieuses, cachées dans la profusion de détails de la foule, sont une manière de caractériser le personnage, allant jusqu'à faire douter le lecteur de sa présence réelle dans les scènes. Elles témoignent en cela de la minutie avec laquelle Hitch représente les foules, élément habituellement secondaire, puisqu'elles lui permettent d'y glisser des informations nécessaires à la compréhension de l'intrigue.

L'importance du détail iconographique prend toute son ampleur dans le récit uchronique puisqu'il permet la déformation de documents d'archives ou une révision d'icônes quelconques, telles, par exemple, les réclames publicitaires. Ainsi, dans *Watchmen*, l'inscription sur l'étiquette des bouteilles de Ketchup Heinz présentent 58 variétés au lieu de 57. Or, c'est dans la trivialité même de cette modification que le détail iconographique se présente comme le symbole de l'autonomie de l'uchronie en bande dessinée : en effet, cette réappropriation souligne l'importance du détail, aussi minime soit-il, qui participe de la complétude de l'univers de *Watchmen*, jusque dans ses aspects les plus anecdotiques. De même, dans *Red Son*, de nombreuses représentations d'affiches et de panneaux publicitaires contribuent au même phénomène d'autonomiser l'univers diégétique en consolidant les frontières (Ill.63). En témoigne l'enfant déguisé en cow boy qui, pointant un pistolet sur la télévision alors qu'elle diffuse une image de Superman, fait l'aveu d'un paysage culturel modifié par l'événement divergent jusque dans son moindre détail. La prise d'indépendance de l'état de Georgie, l'une des bifurcations de cet univers, est au même titre signalée, davantage qu'annoncée, au sein d'une vignette dans laquelle sa position, en bas à gauche, révèle sa nature de détail (Ill.63-2).

c) *Les artefacts uchroniques*

Le détail de ces icônes révisées renforce de fait l'autonomie du monde uchronique puisque ce sont les traces mêmes de son Histoire qui en sont modifiées, permettant la représentation d'une forme métalectique propre à ce genre, et plus généralement à la science-fiction. Comme le révèle l'article de journal annonçant dans *Red Son* l'indépendance de la Georgie aux États-Unis, la crédibilité des univers parallèles est également servie par des objets autonomes directement produits par leurs divergences. Le journal affiche sa fictionnalité tant dans son contenu, uniquement applicable à la diégèse, que dans sa forme, par sa matérialité, dans sa condition de motif factuel. Suivant Jerzy Pelc, Richard St-Gelais distingue deux contingences inhérentes à une forme narrative : « Je reprends la distinction proposée par Jerzy Pelc (1986) entre le fictionnel et le fictif. Le premier terme s'applique aux discours responsables des effets de fiction, alors que le second s'applique aux entités auxquelles il est fait référence.⁵⁴² » Or, l'article de journal de *Red Son*, en tant que texte en abyme, relève de l'imaginaire par ces deux aspects et s'apparente à un objet « qui est à la fois *fictionnel* (en ce que ces corrélats sont imaginaires) et *fictif* (en ce qu'il semble lui-même appartenir à l'univers fictif qu'il contribue à mettre en place).⁵⁴³ »

Les uchronies sont parsemées de ces œuvres doublement imaginaires qui tendent par leur factualité à compléter les univers mis en image. Richard St-Gelais les baptise « artefacts science-fictionnels » et définit ce motif comme « un objet sémiotique (texte, émission télévisé, etc.) dont l'énonciation, voire la fabrication, présuppose un monde de référence non pas réel, mais bien imaginaire [...] – de sorte que l'objet en question se donne comme provenant de ce monde imaginaire.⁵⁴⁴ » Plus en amont dans son étude, il avait relevé ce phénomène dans le cadre de l'uchronie, présentant ces

⁵⁴² ST-GELAIS (1999 : 310)

⁵⁴³ ST-GELAIS (1999 : 313)

⁵⁴⁴ ST-GELAIS (1999 : 312)

artefacts comme « des *échantillons de textes* qu'une civilisation uchronique pourrait produire – et qui se retrouvent pourtant entre les mains d'un lecteur réel [...].⁵⁴⁵ »

En cela, l'artefact apparaît comme une *preuve* factuelle de la divergence uchronique, révélant au lecteur, dans sa fonction didactique, les divergences passées du monde et complétant ainsi les lacunes inhérentes à l'exposition d'un temps présent parallèle. La complétude du monde de *Watchmen* atteint, comme on l'a vu, un haut degré grâce aux nombreux détails que lui confère l'intrigue basée sur un processus d'élargissement. Les artefacts participent de ce phénomène comme, par exemple, les interludes qui séparent chaque chapitre. En effet, représentés sous d'autres formes que le support de la bande dessinée, tels l'autobiographie ou les articles de journaux, ils apportent une valeur presque documentaire dont l'objectif serait de renforcer l'étanchéité de l'univers de *Watchmen*. Ils présentent les personnages sous d'autres points de vue, hors même du cadre, leur conférant ainsi davantage d'épaisseur et de plausibilité. En sortant de la condition plastique de la bande dessinée, c'est leur matérialité même qui est affichée, relevant alors de la définition de l'artefact science-fictionnel de conjointre leur caractère fictionnel et fictif dans un même environnement ontologique. Les mises en abyme de la bande dessinée de pirates ont cette même fonction de complétude. En étant représentée dans sa factualité, celle-ci apparaît comme *médium* autonome, directement liée à la divergence uchronique de l'univers, ainsi qu'il le sera expliqué dans l'un des interludes : l'industrie du *comic book* est en effet dominé par ce genre, l'apparition de véritables super-héros ayant provoqué la chute de popularité de telles histoires.

La valeur didactique de ces artefacts est évidente, car ils tendent, à l'instar des *flashbacks*, à expliquer l'origine et le développement du monde parallèle. Pourtant, par leur exposition en abyme, métaleptique, ils constituent également le premier indice de la réflexivité du genre uchronique et problématisent le rapport entre réel et fiction qui lui est intrinsèque. L'une des scènes de *Red Son* en est particulièrement représentative, mentionnant un artefact *doublement* réflexif. En effet, la première fois que Superman croise Lois Lane, il évoque l'existence d'un texte écrit à leur sujet :

⁵⁴⁵ ST-GELAIS (1999 : 48)

Centuries later, after a thousand interpretations of this meeting, a famous poet would write an alternate history of the world where Lois Luthor and I became lovers. His story would go on to win the Pulitzer Prize and become the biggest-selling fictional book of all time.⁵⁴⁶

L'exemple équivaut alors à une métalepse plurielle. En tant qu'artefact tout d'abord puisque le poème y est écrit en fonction de ce monde uchronique. Puis en tant qu'« uchronie réciproque » (notion sur laquelle on reviendra) puisqu'il s'agit d'une référence à l'hypotexte présentée comme une « autre version de l'histoire » alors qu'il s'agit bien de la version originelle (Ill.64).

Cet exemple permet de démontrer en quoi l'artefact relève d'un phénomène de *bascule* d'un monde à un autre, l'ontologie de l'un primant sur l'autre. L'hypotexte, en devenant une autre version, un *dérivé* de cette rencontre, ne fait plus office de référence, assurant ainsi l'hégémonie de l'uchronie. Cette bascule peut dans certains cas contaminer l'*œuvre* elle-même, non plus seulement la diégèse représentée, mais également son dispositif énonciatif. Ainsi, comme on l'a vu, de nombreuses bandes dessinées du corpus sont parsemées de mises en abyme de récits gémellaires. Par exemple, Rorschach tient la chronique de *Watchmen* dans un journal qui aura valeur de révélation, au même titre que les membres de Planetary découvrent des guides, récits d'aventures passées de cette société, alors même qu'ils sont en train d'en rédiger de nouveaux. Cette dimension spéculaire confère au doute sur la nature de ces œuvres qui deviennent alors, rétrospectivement, des artefacts. St-Gelais parle ainsi d'un processus d'« artefactualisation », dans une ultime expansion uchronique où l'œuvre elle-même deviendrait le produit de l'univers qu'elle représente : « [Les] artefacts science-fictionnels [...] peuvent être considérés aussi bien comme des indices [...] d'un monde fictif existant indépendamment d'eux, que comme des signes

⁵⁴⁶ « Des siècles plus tard, après mille interprétations de cette rencontre, un poète célèbre écrira une autre version de l'histoire, dans laquelle Lois Luthor et moi sommes amants. Son livre lui vaudra le prix Pulitzer et deviendra le roman le plus vendu de tous les temps. »/MILLAR, Mark, JOHNSON, Dave, *Red Son* n°1, New York, DC Comics, coll. « Elseworlds », 2003, juin.

instaurant toute une fiction – y compris la fiction que le texte provient d'un monde fictif.⁵⁴⁷ »

Ainsi de *Watchmen* qui, dans cette perspective, peut être assimilé au journal même de Rorschach, ce dernier n'étant plus un motif de l'œuvre, mais l'œuvre elle-même : sa valeur testimoniale, telle qu'elle est induite à l'excipit, primerait alors, dans un jeu réflexif, sur sa nature fictionnelle. Dans un autre contexte, on assiste à un phénomène semblable dans *1985* lorsque l'on découvre, à la fin, que le personnage est en train d'écrire son aventure, la mise en abyme s'étendant alors au niveau de l'énonciation de la série, dans sa nature factuelle même. Dans *Kick-Ass*, scénarisé également par Mark Millar, l'un des personnages feuillètera un fascicule portant le titre *1985*, poussant alors l'artefactualisation *au-delà* d'une seule série pour s'installer dans l'ensemble de l'œuvre de l'auteur (Ill.65). La couverture du premier chapitre de *Watchmen*, en amorçant le zoom arrière de la première planche, témoigne de ce phénomène, démarrant la fiction hors son contenu, faisant de son seuil paratextuel un incipit potentiel. St-Gelais relève dans cette même logique le débordement métalectique qu'implique l'artefactualisation : « Ceux-ci [le texte et le livre] ne sont plus tout à fait, dès lors, des cadres à traverser pour accéder à la fiction, mais des pièces de cette même fiction : le cadre est envahi, absorbé presque, par cela même qu'il devrait enchâsser et circonscrire.⁵⁴⁸ »

Le processus signale alors le paradoxe de l'uchronie qui, dans son ambition de restituer un monde crédible et *absolument* complet, débouche sur l'exposition affichée d'artefacts en abyme et rend ambivalente son autonomie. En effet, en basculant elle-même dans ce dispositif, l'uchronie se signale également comme fictive, à l'image de la couverture de *Watchmen* qui pose finalement la question de situer le début de l'histoire, de savoir où elle commence. En cela, l'autonomie de l'univers, dans sa volonté de crédibilité, permet d'en désigner le caractère imaginaire, dévoilant ainsi la dimension métafictionnelle du genre et son rapport à la réalité empirique, ainsi que le conclut St-Gelais à la fin de son étude sur les artefacts : « Les artefacts science-fictionnels ne nous invitent pas pour autant à verser dans un confortable relativisme,

⁵⁴⁷ ST-GELAIS (1999 : 328)

⁵⁴⁸ ST-GELAIS (1999 : 338)

ils nous invitent à prendre conscience, en acte, de la part que joue le discours dans la construction sociale de la réalité.⁵⁴⁹ »

3) Paradoxe uchronique : un discours sur l'Histoire

Le genre de l'uchronie conduit à l'élaboration d'un monde fictionnel se déployant presque de lui-même et qui, dans le cadre d'un récit graphique, présente un haut degré de complétude, par le souci du détail que peut convoquer la narration en bande dessinée. Le réalisme des œuvres, tant dans les thématiques abordées que dans la présentation d'informations les plus triviales, contribue ainsi à l'émergence d'un univers fictionnel étanche, clos sur lui-même, et donc relativement autonome par rapport à la réalité empirique. Pourtant, le phénomène rend compte d'un paradoxe intrinsèque au récit uchronique qui réside dans le rapport entre l'autonomie de l'univers fictionnel représenté et son lien avec le réel. En effet, l'un des intérêts de l'uchronie est d'envisager une hypothèse sur ce qu'il aurait pu advenir : sa dynamique repose en ce sens sur sa divergence par rapport à la réalité empirique et ne peut être appréhendée sans cette relation. Dans cette perspective, l'autonomie renforcée des univers est le vecteur même qui permet l'exposition d'interrogations sur les rapports entre fiction et réalité.

a) *L'uchronie : genre métafictionnel*

L'uchronie se nourrit du paradoxe de faire émerger des mondes à la fois autonomes et vraisemblables tout en produisant un discours de l'impossible, de ce qui ne peut être advenu, et se dénonce donc elle-même comme fiction. Selon St-Gelais, il s'agit là du genre le plus à même de rendre immédiatement discernable sa dimension réflexive : « N'est-elle [l'uchronie] pas un artifice consenti, dont les cautions sont aussi concertées que tout le reste ? Bref, n'est-elle pas un genre (ou un sous-genre)

⁵⁴⁹ ST-GELAIS (1999 : 338)

intensément métafictionnel ?⁵⁵⁰ » En effet, les œuvres du corpus ayant trait à l'uchronie n'ont de cesse d'afficher leur fictionnalité, tant par le système réflexif qu'on a mis en évidence au second chapitre que par des dispositifs directement liés au genre dont elle relève, permettant de préciser plus encore l'objet de leur métadiscours. *Watchmen* et *Red Son* sont par exemple construits sur une boucle narrative qui appelle une lecture rétroactive. La vignette finale de *Watchmen*, dédiée à la représentation du journal de Rorschach superposé à un smiley, se constitue ainsi de motifs qui évoquent le zoom inaugural de l'œuvre. La main du personnage, prête à ouvrir le livre dont les premières phrases, rappelons-le, sont également celles de la série, semble évoquer le lecteur lui-même, effet de mise en abyme qui évoque sa (re)lecture circulaire (Voir ill.18 du chapitre 2).

L'excipit de *Red Son* repose sur un phénomène de chute narrative qui répond à un principe similaire. Après sa démission, Superman, alors déguisé en un individu qui n'est pas sans rappeler Clark Kent (Ill.66-1), décrit l'évolution du monde une fois que Luthor a remporté la Guerre Froide. Sa projection s'étend sur plusieurs millénaires, suivant la généalogie de la descendance de Lex et Lois Luthor : « Lena Luthor ; the artist, Lombard Luthor ; the imagineer, Lori Luth-145 ; the mathemagicien, Jordan Luth-1938 ; pioneering necronaut and first man to set foot in the afterlife.⁵⁵¹ » L'énumération se termine sur la mention d'un certain « Jor-L », déformation à peine masquée de « Jorel », nom du père biologique de Superman dans l'hypotexte. Ce Jor-L remplit la même fonction que sa version originelle, celle de prédire la destruction imminente de la planète Terre devenue Krypton et d'envoyer son fils dans l'espace pour sauver l'espèce. Le processus diverge en cela que le couple envoie Superman dans le passé et non dans un autre territoire : « Do we really have to send him so far back, Jor-L ? [...] Their people [were] weak and primitive.⁵⁵² » C'est ainsi qu'est dévoilée l'origine de Superman, descendant de Lex Luthor, renvoyé dans le passé pour sauver le monde. La dernière page de l'œuvre est alors dédiée au vaisseau, tout juste atterri en Ukraine en

⁵⁵⁰ ST-GELAIS (1999 : 66)

⁵⁵¹ « Lena Luthor (l'artiste), Lombard Luthor (l'imaginateur), Lori Luth-145 (le mathémagicien), Jordan Luth-138 (le premier nécronaute à avoir voyagé dans le temps). »/MILLAR, Mark, JOHNSON, Dave, *Red Son* n°3, New York, DC Comics, coll. « Elseworlds », 2003, août.

⁵⁵² « Doit-on vraiment l'envoyer si loin en arrière ? Les gens étaient si faibles et primitifs à l'époque. »/Ibid

1938 : elle amorce l'origine d'un univers uchronique dont l'œuvre vient d'établir la chronologie et signale, par là, sa boucle narrative (III.66-3).

Ces effets de relecture infinie révèlent l'objectif de l'uchronie de revenir sur l'histoire et soutiennent par là, dans ces dispositifs de rétrospection, sa dimension métafictionnelle. Les œuvres n'ont de cesse d'afficher leur artifice en annonçant leur propre fin, mêlant alors le final du récit à celui même de l'Histoire uchronique (III.67). Dans *Watchmen*, ces effets d'annonce se constituent sous la forme de prolepses, comme on l'a vu par exemple avec la bande dessinée de pirates, et apparaissent dès la première planche : une des vignettes est alors dédiée à la représentation d'un homme (on saura plus tard qu'il s'agit de Rorschach) tenant un panneau sur lequel est inscrit : « The end is high ». La dimension proleptique de l'œuvre est également présente hors de sa diégèse, à chaque début de chapitre où une horloge est représentée, ses aiguilles s'approchant de plus en plus de minuit au fur et à mesure que l'on avance dans la lecture. Fins de l'histoire et de l'Histoire s'y entremêlent donc, le récit se terminant sur une apocalypse appelant au renouveau. Il en est de même pour *Ultimates* où, dans une certaine mesure, l'invasion des États-Unis est une façon de mettre fin à sa chronologie, et contribue à la mise à jour de son Histoire. Dans *Ex Machina* également, l'incipit induit immédiatement la fin du récit, l'orientant alors vers la chronique d'une chute annoncée : « It may look like a comic, but it's really a tragedy.⁵⁵³ »

b) Les uchronies réciproques : indice de la porosité des univers

La fictionnalité de ces univers parallèles est enfin soulignée par une stratégie spécifique au genre uchronique. En effet, les personnages de l'intrigue ont la particularité d'évoquer sous forme d'hypothèse l'Histoire telle qu'elle s'est déroulée, pointant alors la divergence de leur monde. On l'a vu par exemple avec Jon de *Watchmen* qui s'interroge sur un univers dans lequel il n'aurait pas existé ou encore dans *Red Son* lorsque Superman mentionne un poème qui raconterait une idylle fantasmée avec Lois Lane. Ces évocations constituent alors des rappels ludiques de

⁵⁵³ « On dirait une BD, mais c'est une tragédie. » (Trad. Teshi Bharucha)/ VAUGHAN Brian K., HARRIS Tony, *Ex Machina* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 2004, août.

leur divergence fictionnel, tenant implicitement comme prédominant le monde de référence, à savoir la réalité empirique. Ces dispositifs sont pris en compte par St-Gelais dans sa lecture de l'uchronie, qu'il définit alors comme des « jeux métafictionnels⁵⁵⁴ » prenant le nom d'« uchronie réciproque⁵⁵⁵ » :

[...] Peu d'uchronies se privent de faire allusion à la trame historique qu'elles nient : celle qui constitue l'Histoire réelle. Ces allusions ont ceci de fascinant que, une fois admis la cadre uchronique dans lequel se déroule la fiction, les renvois à la réalité ne conduisent pas à annuler – ou même à suspendre – ce cadre, mais bien à y insérer une *seconde* uchronie ; considérée du point de vue du monde uchronique, l'Histoire réelle constitue à son tour, symétriquement, une uchronie – une *uchronie réciproque*.⁵⁵⁶

Ces uchronies réciproques n'annulent pas le cadre de ces récits détournés, puisqu'elles sont généralement de l'ordre du fantasme. Pourtant, par l'enjeu dramatique de leur présence ou par leur multiplication dans l'intrigue, elles constituent autant d'indices de l'existence sous-jacente d'un univers de référence. Ainsi, l'interrogation de Jon sur un monde sans lui succède à une exposition de la causalité qui a entraîné son émergence. Par sa position à la conclusion d'un chapitre et par la solitude du personnage sur Mars, ce questionnement revêt une tension dramatique qui renforce son allusion au monde empirique.

Au même titre, les chapitres de *Red Son* sont tellement parsemés de ces évocations qu'il est impossible de les occulter et de ne pas perdre le rythme d'une lecture analogique avec le monde de référence. La particularité de cette œuvre est qu'elle se fonde sur uchronie double, celle d'une Guerre Froide dont le cours est modifié par un super-héros soviétique, mais également celle d'un Superman ayant grandi en Ukraine et non plus au Kansas. Ce dédoublement implique la multiplication des renvois qui, dès lors, sont de deux natures : références à l'hypotexte et à la réalité. Ces allusions peuvent prendre la forme de tournures ironiques, à l'image de Lex Luthor lorsqu'il

⁵⁵⁴ ST-GELAIS (1999 : 52)

⁵⁵⁵ ST-GELAIS (1999 : 52)

⁵⁵⁶ ST-GELAIS (1999 : 52)

constate l'intelligence de son ennemi : « It's such a shame he works for the other side. I honestly believe that Superman and I would have been the best of friends if he'd popped up in America.⁵⁵⁷ » La tonalité humoristique de la réplique y alors est manifeste au regard de la relation de rivalité des deux personnages dans l'hypotexte.

Les uchronies réciproques qui renvoient à l'Histoire américaine s'y développent généralement à partir d'un champ lexical du *détour*, comme une forme de mise en abyme du principe uchronique lui-même. En témoignent notamment les répliques tenues par la version d'Eisenhower lorsqu'il découvre l'existence d'un Superman soviétique : « The Feds, the army and the C.I.A. are officially obsolete. Call S.T.A.R. Labs and get me doctor Lex Luthor on the phone. The cold war just evolved into a whole new animal.⁵⁵⁸ » Plus en amont dans l'intrigue, le personnage avait également fait appel à ce dispositif à propos de la fusée qui contenait Superman : « Just think, agent Olsen : if that rocket had landed twelve hours earlier, this Superman they're talking about would have been an american citizen.⁵⁵⁹ » Bien que le détour n'y soit pas explicitement mentionné, il est tout de même évoqué par la rotation de la planète.

Le détour est également convoqué dans la première case d'*Ex Machina*, par l'image que le motif a su générer (Ill.68). Le super-héros y est représenté en train de voler vers un avion. Cet avion, on le devinera par la suite, est l'un des deux qui ont percuté les Twin Towers, excepté que dans cette fiction, l'Illustre Machine est parvenu à le *détourner*, préservant dans un geste uchronique l'une des tours. Cet événement fondateur, on l'a vu, s'accompagne d'une définition du *deus ex machina*, machine divine, artificielle, chargée d'apporter une solution « à une situation impossible⁵⁶⁰ ». La superposition de ces deux réseaux d'informations prend alors en charge de désigner d'emblée la nature contrefactuelle du récit qui va suivre et se fait en ce sens uchronie

⁵⁵⁷ « Quel dommage qu'il œuvre dans l'autre camp. Je pense vraiment que nous aurions été de grands amis, Superman et moi, s'il était apparu en Amérique. »/ MILLAR, Mark, JOHNSON, Dave, *Red Son* n°1, New York, DC Comics, coll. « Elseworlds », 2003, juin.

⁵⁵⁸ « Le FBI, l'armée et la CIA sont officiellement dépassés. Appelez S.T.A.R. Labs et passez-moi le docteur Lex Luthor. La guerre froide vient de prendre une autre tournure./Ibid

⁵⁵⁹ « Imaginez un peu que cette fusée ait atterri douze heures plus tôt, agent Olsen. Ce surhomme serait citoyen américain. »/Ibid

⁵⁶⁰ « **deus ex machina** : Literally, « god from the machine ». A person or force that arrives to provide an improbable solution to an impossible situation, named after the mechanical device used by Greek dramatists to lower actor playing deities onto the stage. » (Trad. Teshi Bharucha)/VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 2004, août

réci-proque en creux, implicitement présente dans ce discours présenté comme impossible où le super-héros se substitue au *deus ex machina*. La signification de cette image sera actualisée lors de la découverte de la divergence de ce monde, à la fin du premier chapitre, dans une pleine page où est représentée la tour préservée. La culpabilité du héros, ressasant son échec de n'avoir pas su sauver la première, manifeste également une uchronie réci-proque émanant par l'usage du conditionnel : « If I were a real hero, I would have been here in time to stop the first plane.⁵⁶¹ » Le mode du conditionnel signale en effet l'ironie du dispositif, dans la mesure où il suggère le sentiment de culpabilité du héros d'avoir sauvé ce qui a disparu dans la réalité empirique.

La nature paradoxale du récit contrefactuel permet ainsi le développement d'un discours ironique. Le Comédien de *Watchmen* apparaît comme le symbole même de ce rapport ambigu, affichant sur son visage la marque de l'uchronie réci-proque qui, dès lors, prend la forme d'une métaphore graphique. Le personnage est l'un des deux super-héros qui a porté les États-Unis à la victoire au Vietnam, événement historique réellement représentatif de la divergence de la diégèse. De ce fait, le Comédien est l'un des éléments qui a permis à la fiction de ce *comic book* de s'établir et de se dissocier du réel. Cependant, le personnage est également doté d'une caractéristique particulière : une blessure à la joue que lui a infligée une maîtresse vietnamienne éconduite, enceinte de sa progéniture. Le Comédien arbore ainsi un éternel sourire tracé par cette cicatrice, dans la lignée de *L'homme qui rit* ou du Joker. Le personnage est marqué : marqué par une vietnamienne, marqué par le Vietnam lui-même, ainsi que lui rappelle sa maîtresse au moment de lui porter le coup : « I think you remember me and my country. I think you remember us as long as you live.⁵⁶² » (III.69)

En ce sens, le Comédien est celui qui ne peut oublier le Vietnam puisqu'il en affiche la victoire ironique, la forme d'un sourire qui sans cesse rappelle la divergence du monde fictionnel, ce qui ne s'est pas produit mais qui pourtant existe bien, suggéré par la présence même de cette cicatrice : le motif de la blessure évoque alors la souffrance

⁵⁶¹ « Si j'étais un héros, j'aurais été là à temps pour arrêter le premier avion. » (Trad. Teshi Bharucha)/VAUGHAN Brian K., HARRIS Tony, *Ex Machina* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 2004, août.

⁵⁶² « Je crois que tu n'oublieras ni moi ni mon pays. Je crois que tu ne nous oublieras jamais. »/MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°2, New York, DC Comics, 1986, octobre, p.14.

d'un patriotisme américain mis à mal par cette défaite. C'est la raison pour laquelle ce personnage précisément est le symbole du rapport ambigu, satirique, qu'entretient le récit uchronique avec le réel. Il est l'incarnation du paradoxe uchronique, moteur de la différence exposée dans la bande dessinée mais également porteur d'une marque qui réfère à notre réalité, permettant d'exprimer l'ironie que peut laisser entendre le récit contrefactuel.

L'uchronie réciproque constitue l'indice de la porosité des mondes parallèles, car elle dessine un double mouvement de récusation et de convocation de l'Histoire telle qu'elle s'est déroulée. Le dispositif amorce en ce geste une lecture comparative des œuvres, tel que le souligne St-Gelais, « en fonction du *contraste* plus ou moins spectaculaire, plus ou moins ironique aussi, que ces particularités [du monde fictif] offrent par rapport à l'Histoire réelle, plus précisément par rapport aux composantes cette Histoire que l'uchronie convoque en même temps qu'elle les récuse.⁵⁶³ » De fait, le paradoxe uchronique s'exhibe dans le souci de vraisemblance de mondes *impossibles*, qui ne peuvent être, et dans lesquels est donnée à voir cette *impossibilité*, par l'intervention du réel sous forme de fantasme et de métaphore : « Quoi qu'il en soit, on notera que l'Histoire réelle se trouve à la fois placée hors jeu et prise dans les mailles du dispositif uchronique.⁵⁶⁴ »

Dès lors, c'est l'identification des événements auxquels font allusion ces uchronies réciproques et le degré de spectaculaire de l'événement divergent qu'il convient d'aborder désormais, car c'est à leur mesure que l'on pourra isoler le discours que produit cette métafiction, ainsi que le rôle qu'y joue la figure superhéroïque.

⁵⁶³ ST-GELAIS (1999 : 61-62)

⁵⁶⁴ ST-GELAIS (1999 : 63)

c) *L'uchronie et son métadiscours*

L'un des points communs des *metacomics* ayant trait à l'uchronie se situe dans les événements historiques détournés. En effet, ces derniers concernent généralement une période récente de l'Histoire des États-Unis, des années soixante au début du vingt-et-unième siècle. Ainsi de *Watchmen* et *The Dark Knight Returns* dont les intrigues se situent en pleine Guerre Froide, ou d'*Ex Machina*, *Ultimates* et *Black Summer* qui intègrent à leurs histoires des événements tels que les attentats du 11 septembre ou la guerre en Irak. Un nouvel élément d'étude est à dégager concernant l'étude de récits uchroniques : en plus de l'écart entre la divergence et le temps de la narration, c'est le rapport entre ce dernier et la période de parution de l'œuvre qui est à prendre en compte, en cela qu'il témoigne justement de la portée de son discours sur le réel. L'intrigue de *Watchmen*, par exemple, se situe en 1985, alors que l'œuvre a été publiée en 1986, complexifiant l'autonomie du monde qui *ne peut être* par ce nouveau degré de contemporanéité. Il en est de même pour *The Dark Knight Returns* qui, bien que ne relevant pas du genre uchronique, encadre un univers fictionnel à la fois proche du lecteur, par les événements historiques mentionnés, et fermé à lui dans sa dimension futuriste, puisque Batman y apparaît vieilli, en décalage avec sa représentation dans les séries traditionnelles qui lui sont consacrées. Au même titre, *Ex Machina* a démarré en 2004, soit deux ans après l'intrigue qui y est mise en place, comme *Black Summer*, amorcé en 2007, dont l'incipit est situé en juillet 2006. Enfin, le premier numéro d'*Ultimates* date de mars 2002 et sa seconde saison a été inaugurée en 2005.

Le second point commun des œuvres consiste au fait que ces événements historiques divergent par l'intervention des super-héros dans la réalité. En effet, toutes convergent vers cette idée de départ de modifier le monde empirique en partant du présupposé que de tels personnages ont existé. On le voit par exemple avec Superman qui a détourné la Guerre Froide de *Red Son*, ou avec l'Illustre Machine qui a réussi à protéger l'une des Twin Towers. Les membres d'*Ultimates* également constituent le produit de l'époque dans laquelle ils émergent, que ce soit par leur médiatisation ou

leur équipement militaire qui évoque le monde de référence contemporain. De fait, dans le cadre des *metacomics*, le super-héros n'est plus seulement ancré dans l'Histoire américaine, à l'instar d'un Captain America illustrant l'effort de guerre dans les années quarante, il est le véritable agent de la bifurcation uchronique. L'insistance avec laquelle il est mis en rapport avec son monde et la façon dont il en devient le reflet en font l'un des enjeux du métadiscours uchronique sur la réalité empirique. On l'a vu avec le Comédien, dans la manière dont il est décrit par Rorschach, comme le montre ce passage déjà cité : « Blake understood. Treated it like a joke, but he understood. He saw the cracks in society, saw the little men in masks trying to hold it together... He saw the true face of the twentieth century and chose to become a reflection, a parody of it.⁵⁶⁵ » Dans l'incipit d'*Ex Machina*, Hundred laisse également supposer dans un premier temps comment son action a entraîné un effet de mode dans le spectacle politique : « People blame me for Bush in his flight suit and Arnold getting elected governor...⁵⁶⁶ »

Etant donné la contemporanéité du temps diégétique de la narration et de la période de publication, la représentation du justicier dans des mondes uchroniques est une manière de les tenir pour métaphore du réel, dans une mise en crise qui tend à suggérer par analogie les dérives politiques de la réalité empirique. Cette *figuration superhéroïque* s'exprime alors de différentes manières. Par exemple, dans *Watchmen*, le Comédien, en tant que représentant du récit uchronique, induit un regard ironique et critique sur le réel qui s'affiche jusque sur son visage, par la cicatrice de la Vietnamiennne. Sa violence arbitraire et le fait qu'elle soit utilisée par le gouvernement, tend à dénoncer les abus que peuvent entraîner une telle autorité politique. L'importance accordée à la foule, aux anonymes (tels le vendeur de journaux et ses clients), met en valeur la façon dont est subie cette action sécuritaire à une échelle individuelle.

⁵⁶⁵ « Blake [le Comédien] comprenait. Une vaste farce, pour lui, mais il comprenait. Il voyait la société se fissurer, et les petits hommes masqués tenter de la maintenir. Il a vu le vrai visage du 20^e siècle et choisi d'en être un reflet, une parodie. » /MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°2, New York, DC Comics, 1986, octobre, p.27.

⁵⁶⁶ « On dit que Bush en tenue d'aviateur et Arnold gouverneur, c'est ma faute. » (Trad. Teshi Bharucha)/VAUGHAN Brian K., HARRIS Tony, *Ex Machina* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 2004, août.

C'est la raison pour laquelle le super-héros de *Watchmen* peut être considéré comme une métaphore visant à dénoncer une politique oppressive. Le contexte de la Guerre Froide et des peurs qu'elle provoqua, similaire à celui de la réalité lors de la publication du *comic book*, permet en effet d'assimiler l'intervention superhéroïque à la politique menée par Reagan, alors véritable président des États-Unis, dont certaines actions furent fortement discutées, comme par exemple, la création de l'« Initiative de défense stratégique ». Alan Moore et Dave Gibbons étant tous deux britanniques, *Watchmen* apparaît également comme une dénonciation des actes de Thatcher, alors Premier Ministre du Royaume-Unis, dont les aspirations conservatrices étaient assez proches de celles de Reagan⁵⁶⁷. La contemporanéité de l'intrigue de l'œuvre et de sa publication souligne de plus l'absence de ces deux personnalités dans le monde fictionnel présenté, les mettant ainsi d'une certaine façon en valeur. Le super-héros devient alors une sorte de métaphore *in absentia*, suggérant, par son interventionnisme, leur présence. En effet, le récit uchronique reposant sur les différences d'un monde parallèle avec le réel, il fournit une vision de ce dernier en négatif, l'absence d'un événement ou d'une personnalité renforçant paradoxalement, de manière évocatrice, sa présence, d'autant plus quand la date de la narration est contemporaine de celle de parution de l'œuvre.

La métaphore uchronique peut également se situer dans la portée symbolique du super-héros, illustrant alors la façon dont une guerre est marquée par un conflit idéologique. Comme on l'a vu, le Superman de *The Dark Knight Returns* est réduit à certains passages à sa portée patriotique qui s'affiche dans le logo de son costume, à l'image de son intervention lors du lancement d'un missile soviétique (Ill.25). Cette stratégie est également reprise dans *Red Son* lorsque le héros combat sa version américaine, le Bizarro détourné chargé de représenter les États-Unis. La portée idéologique de cette bataille y est alors réduite à leur logo seul, « US » contre la faucille et le marteau (Ill.27). Il ne s'agit pas dans cette œuvre de défendre une idéologie au profit d'une autre, mais plutôt de dénoncer le conflit qui en a résulté. Ce discours est particulièrement apparent dans la ressemblance accentuée entre

⁵⁶⁷ On peut ainsi lire *Watchmen* en parallèle avec *V for Vendetta* où est mis en scène, dans une Angleterre futuriste, un justicier mettant fin à la dictature britannique, dans un univers proche des œuvres d'Orwell. On y retrouve en effet des thématiques similaires, telles l'oppression, la politique sécuritaire...

Superman et Lex Luthor, notamment au niveau du désintéret de la cause humaine qui les caractérise. Ainsi, le super-héros, à force de responsabilité et de médiatisation au sein d'une longue et lente guerre froide, finira par avouer lui-même ce détachement : « If I was being honest with myself, I would admit that I was growing bored with human conversation.⁵⁶⁸ » Sans faire le lien avec son propre caractère, il finira par aboutir à la même conclusion sur Luthor, au début du troisième chapitre : « Lex Luthor couldn't stand the people.⁵⁶⁹ » Les personnages préféreront alors s'enfermer dans leurs loisirs, tous deux étant animés par une même soif de connaissance, comme en témoigne l'une des répliques de Luthor : « I'm teaching myself Urdu to keep my mind busy while I'm reading and playing chess with the monkeys.⁵⁷⁰ » L'hyperactivité du personnage fait alors écho aux divertissements de Superman, comme lorsqu'il est représenté, chez lui, en train de sculpter une immense statue (Ill.70-1).

Ces ressemblances révèlent comment ce conflit idéologique va progressivement se transformer en une rivalité hyperbolique entre deux hommes, prenant alors le monde comme terrain de jeu, mis en abyme par le plateau d'échecs régulièrement représenté (Ill.70-2 et 3). Au début attribué à Luthor seul, ce jeu stratégique devient la métaphore de cette guerre entre deux personnes réduite à sa pure essence, l'humanité ne faisant plus qu'office de pion, comme le souligne Lois Lane : « You know the country always comes first, Lucy, but I hate the way he [Luthor] thinks he can just manipulate us like we're pieces on one of his stupid chessboards.⁵⁷¹ » Ce motif de manipulation paraît dans un premier temps banal puisque seul Luthor, le méchant parfait, même dans sa version détournée, en use à travers sa passion pour les échecs. Pourtant, à la fin du troisième chapitre, lors de son conflit final avec Superman, il évoquera ce même hobby chez le super-héros : « Tell me : is it true you and Brainiac spend every night of the week playing chess to stalemate until one of you beaks down and starts sobbing for

⁵⁶⁸ « Pour être vraiment honnête, les conversations des hommes commençaient à m'ennuyer. »/MILLAR, Mark, JOHNSON, Dave, *Red Son* n°2, New York, DC Comics, coll. « Elseworlds », 2003, juillet.

⁵⁶⁹ « Lex Luthor ne supportait pas les gens. »/MILLAR, Mark, JOHNSON, Dave, *Red Son* n°3, New York, DC Comics, coll. « Elseworlds », 2003, août.

⁵⁷⁰ « J'apprends l'Ourdou pour faire travailler mes neurones tout en lisant et en jouant aux échecs avec vos larbins. »/MILLAR, Mark, JOHNSON, Dave, *Red Son* n°1, New York, DC Comics, coll. « Elseworlds », 2003, juin.

⁵⁷¹ « Le pays passe avant tout, Lucy. Mais je déteste la manière qu'il [Luthor] a de nous manipuler comme des pions sur son échiquier. »/MILLAR, Mark, JOHNSON, Dave, *Red Son* n°3, New York, DC Comics, coll. « Elseworlds », 2003, août.

mother ?⁵⁷² » Lorsqu'il finit par gagner la bataille, il découvre effectivement un plateau de jeu, caché dans l'antre de Superman.

L'intervention superhéroïque dans la réalité empirique comme métaphore du conflit idéologique est également apparente dans la seconde saison d'*Ultimates* lorsque les justiciers envahissent l'Iraq. Cette invasion permet, on l'a vu, un déplacement de regard, lorsque le super-héros est perçu par un jeune Iraquien dans toute sa dimension autoritaire et intrusive (Ill.22). Au même titre, cette intervention permet la résurgence de débats qui animaient politiciens et journalistes à propos de cette guerre, et dont les attitudes idéologiques des différents personnages constituent le reflet, à l'image de cette discussion entre Thor et Iron Man :

Iron Man : And when did I become one of the bad guys ?

Thor: Around the same time you took part in that preemptive strike against a Third World country.

Iron Man: A Third World country with nuclear weapon.

Thor: I think you'll find the only nation that's ever used nuclear weapons against other human beings is the one you pledged an oath of allegiance to.⁵⁷³

L'uchronie, ou du moins l'intégration d'événements historiques aux aventures superhéroïques, procède par le resurgissement, métaphorique ou non, de l'actualité américaine (Ill.71). Ainsi, les images de villes détruites qui parsèment les œuvres du corpus réalisées après 2001 ne sont pas sans évoquer les attentats du 11 septembre de cette même année, que ce soit de manière explicite dans *Ex Machina* ou plus sous-jacente, comme l'un des épisodes d'*Ultimates* qui s'ouvre sur un plan large d'un bâtiment détruit. Là encore, la transtextualité qui gouverne l'univers Ultimate permet

⁵⁷² « Il paraît que Brainiac et toi passez vos soirées à jouer aux échecs jusqu'à épuisement, c'est vrai ? »/Ibid

⁵⁷³ « Depuis quand me considères-tu comme un ennemi ? »/« Depuis le moment où tu as pris part à une frappe préventive dans un pays du Tiers-monde. »/« Ce pays possédait l'arme nucléaire. »/« Je te rappelle que le seul pays à jamais avoir utilisé une arme nucléaire contre des êtres humains est celui-là même auquel tu as prêté allégeance »/MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates 2* n°7, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2005, septembre.

d'en affiner la métaphore. En effet, cette destruction précisément est l'œuvre de Hulk et a été représentée auparavant dans une autre série. L'événement de cet en-dehors est alors à peine évoqué par Nick Fury : « I'm sorry about the view, Doctor Banner. [...] I just hope watching them rebuild Chelsea Piers doesn't bring the whole Hulk thing back for you.⁵⁷⁴ » Or, pour un lecteur qui n'aurait pas lu cette histoire en amont, l'événement possède une dimension suggestive davantage en lien avec les attentats, ne serait-ce que par l'image de ce bâtiment en ruines. Cette hypothèse se vérifie notamment par la date de parution du chapitre où a lieu cette scène, en avril 2002, soit moins d'un an après l'événement⁵⁷⁵.

L'adaptation historique à l'intrigue superhéroïque permet en cela une référence accentuée à l'actualité politique. Ainsi, la deuxième saison d'*Ultimates* qui voit les Iraquiens envahir le continent nord-américain pour se venger est l'occasion de développer un discours ironique sur la situation américaine. Par la création en miroir d'une équipe superhéroïque composée des ennemis préférentiels des États-Unis comme reflet des *Ultimates*, tout d'abord, puis par le discours qu'ils tiennent au moment d'envahir le pays, comme le montrent ces deux exemples : « Because priority now is keeping casualties to a minimum. The American people shouldn't suffer for the crimes of their government.⁵⁷⁶ » ou encore « Maybe we should give them free elections now, colonel Al-Rahman. I understand there's been some contention over the legitimacy of their current Caesar.⁵⁷⁷ » Cette dernière suggestion notamment tient sa force ironique dans la contemporanéité directe avec l'événement qu'elle évoque par réflexion, l'organisation polémique de nouvelles élections en Iraq par les États-Unis, ainsi que les problèmes qu'avait suscités le premier suffrage de Bush. Ces

⁵⁷⁴ « Désolé pour la vue, Docteur Banner. [...] J'espère que le chantier de reconstruction des quais de Chelsea ne vous rappelle pas trop Hulk. »/MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°2, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, avril.

⁵⁷⁵ Ces images de destruction urbaine possèdent une nouvelle signification depuis les attentats, une blessure américaine qui peut être mise en lien avec la couverture d'*A l'ombre des tours mortes* de Spiegelman où la superposition de deux différentes couches de noir sert à dire le caractère traumatique de cet événement (Ill.71-3).

⁵⁷⁶ « Bien. Il faut limiter le nombre de blessés au maximum. Le peuple américain n'a pas à payer pour les crimes de ses dirigeants. »/MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* 2 n°10, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2006, mars.

⁵⁷⁷ « Et si on leur accordait des élections libres, colonel Al-Rahman ? La légitimité de leur président actuel n'est pas des plus évidentes. »/Ibid

envahisseurs tiennent un discours identique à celui des politiciens américains dans la réalité empirique, assurant alors la satire de cette mise en miroir (Ill.72).

La contemporanéité de la fiction d'*Ex Machina* et de sa période de parution permet également d'intégrer en son sein l'actualité américaine, d'autant plus qu'elle en fait la chronique sur plusieurs années. La parution d'un fascicule consacré à l'élaboration des épisodes permet de témoigner de l'importance de la datation dans ces œuvres, chacun de ces indices temporels étant traités comme une vignette à part entière (Ill.73). Chaque événement est daté avec précision, illustrant sa proximité avec la réalité empirique, comme par exemple la manifestation contre la guerre en Irak du 15 février 2003 ou la panne électrique de New York le 14 août 2003.

Cette minutie témoigne alors du double paradoxe de cette uchronie, de faire émerger un monde divergent qui *ne diverge pas* de la réalité, si ce n'est en fournissant des explications fantastiques à des événements qui ont réellement eu lieu comme, par exemple, la panne électrique de 2003 qui, dans le récit, a été provoquée par un individu prétendument venu d'un monde parallèle. Ce paradoxe révèle peut-être en soi l'un des statuts les plus complexes de ces uchronies et qui, par là-même, permet d'avouer la fictionnalité de l'œuvre. En effet, Vaughan et Harris ont fait de l'événement divergent d'*Ex Machina* un *non-événement*, lieu du spectacle qui ne modifie en rien le cours de l'Histoire, si ce n'est l'intrusion d'un maire fictif, ancien super-héros. Hundred lui-même tend à plusieurs reprises de *s'effacer* de la diégèse et de sa chronologie, comme pour mieux caractériser ce phénomène. Ainsi, comme on l'a vu, lorsqu'il mentionne les gens le critiquant pour avoir influencé certains politiciens, il se défend avec cet argument : « People blame me for Bush in his flight suit [...]. Those things would have happened with or without me.⁵⁷⁸ » L'explication fait alors écho à ce qui s'est vraiment déroulé et, d'une certaine manière, Hundred dénonce ici son caractère fictionnel, dans l'idée que, s'il est parvenu à modifier le caractère spectaculaire d'un événement historique et de fonder une uchronie, cette divergence est l'aveu même de l'absence paradoxale d'un monde véritablement parallèle. Il en est de même lorsqu'il expliquera pourquoi des objets lui appartenant ne sont pas exposés au musée commémoratif de l'événement :

⁵⁷⁸ VAUGHAN Brian K., HARRIS Tony, *Ex Machina* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 2004, août.

Hundred : They wanted some of this junk for the ground zero museum, but I was against adding anything that might distract from –

Candy: “ – the real heroes of 09/11”, I know.⁵⁷⁹

La polysémie du terme « real » y est alors évidente, les personnages l’employant pour désigner les pompiers ayant intervenu dans cet événement, aussi bien dans leur propre environnement diégétique que dans la réalité même. Mais cette marque de modestie est également un aveu de fictionnalité du héros, problématisant le statut de cette uchronie qui s’efface elle-même pour donner à voir un univers quasiment identique à la réalité empirique.

Le genre uchronique met donc en jeu la problématisation du rapport de la fiction à la réalité, à travers un système métafictionnel qui confronte par analogie le monde de référence à sa version parallèle. La lecture comparative qu’elle engendre statue alors sur la métaphorisation dont le super-héros est l’objet, devenu vecteur d’un discours réflexif sur l’Histoire américaine. Cette problématisation des rapports entre fiction et réalité génère en cela des débordements métalectiques, dont l’uchronie est un exemple, mais que d’autres œuvres ne relevant pas de ce genre sont également en mesure d’illustrer. Ainsi de *Kick-Ass* dont la promotion fut assurée par une vidéo sur Myspace, où l’on assistait à l’intervention du héros pour arrêter des criminels. En contaminant un autre support visuel que la bande dessinée, ce film servait ainsi le propos réflexif de l’œuvre consistant à mettre en image de vrais super-héros, leur réalité illusoire étant alors attestée par cette promotion du *ça a été* (III.74)

Adjoindre le justicier à la réalité, *en faire une réalité*, permet non seulement un discours sur la politique américaine mais également sur le rôle de la fiction elle-même. En cela, le Comédien, en tant qu’il représente le paradoxe même du récit uchronique de *Watchmen*, permet d’illustrer l’idée selon laquelle une telle forme narrative, bien

⁵⁷⁹ VAUGHAN Brian K., HARRIS Tony, *Ex Machina* n°30, New York, DC Comics, Wildstorm, 2007, novembre.

que constituant la réalisation d'un monde fictionnel relativement complet, n'est pas étanche. Au contraire, elle complexifie l'ambiguïté des rapports entre fiction et réalité, à l'image du zoom arrière qui inaugure la bande dessinée et qui est amorcé, sous forme de métalepse, dès la couverture du *comic book*, comme pour mieux interroger le début de la fiction et les limites qui la séparent de la réalité. L'uchronie apporte ainsi une distance critique, ayant finalement fonction de révélation sur l'actualité de sa publication.

Le récit uchronique a donc un double discours, à la fois sur l'Histoire et sur la fiction. Car ces uchronies superhéroïques, en assumant leur fictionnalité de manière immédiate, outrancière, donnent une pleine mesure à un métadiscours sur leur nature. C'est la raison pour laquelle le récit contrefactuel élabore de lui-même une réflexion sur sa propre fonction de révélation, éprouvant la portée de son discours de l'impossible sur la réalité. Encore une fois, le Comédien, du moins dans la signification de son surnom, est représentatif de ce rapport. En faisant semblant, en simulant comme la fiction, il fait ouvrir les yeux à ses spectateurs, il révèle et forge leur regard critique, ainsi que le souligne Ozymandias : « And [he] opened my eyes. Only the best comedians accomplish that.⁵⁸⁰ » Davantage que le symbole de l'uchronie de *Watchmen*, le Comédien est peut-être la figure même de cet usage de la fiction et de son pouvoir sur le réel.

En ce sens, l'uchronie (et peut-être même la fiction en général) consiste en l'induction du doute chez le lecteur, un moyen d'imposer un regard distant, critique, sur l'Histoire, telle qu'elle est rapportée dans les discours officiels : « L'Histoire est une fiction », affirme ainsi Alan Moore, « et je pense qu'il est dangereux de la considérer autrement. [...] Nous avons nos souvenirs, nos archives, nous avons toutes ces informations, mais ensuite, nous imposons une structure.⁵⁸¹ » La mise en crise du super-héros et son établissement dans des univers uchroniques, dans la portée dénonciatrice qu'elle sous-entend, servirait donc à cette mise à distance. L'uchronie est forcément réflexive puisqu'en plus d'interroger le rôle de la fiction dans le réel, elle invite à douter du discours historique, et donc de toute forme de discours, relevant de l'imaginaire ou

⁵⁸⁰ « Et il m'ouvrit les yeux. Seuls les meilleurs comédiens parviennent à cela. »/MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°11, New York, DC Comics, 1987, août, p.19.

⁵⁸¹ MOORE, Alan, *Feature* vol. 3 n°2, été 1997

non, jusqu'à finalement douter d'elle-même. Relation causale des événements, construction d'une image publique, idéologies, médiatisation : ou comment l'artifice ostentatoire de la fiction contrefactuelle reflète celle des discours historiques et politiques.

C'est la raison pour laquelle le genre uchronique illustre la façon dont les stratégies métafictionnelles consacrent le discours idéologique des œuvres du corpus, par une problématisation explicite du rapport entre réel et fiction. De plus, il permet également d'affiner la relation des *metacomics* au reste du genre superhéroïque, par la revendication de l'engagement du justicier dans l'Histoire américaine en tant que témoin oblique et faussé. Davantage qu'une simple critique en acte de cette figure, la métafiction permet d'identifier et d'actualiser ces propriétés virtuelles. Ainsi, elle souligne par exemple la faculté du super-héros à faire émerger des univers autonomes, tels les « *DC et Marvel Universes* ». Pourtant, à l'inverse de ces derniers, l'émergence de mondes que donnent à voir les *metacomics* est immédiate par leur statut même d'œuvres closes, non progressive et parcellaire comme le furent ceux des *majors*. À travers la création d'univers à la fois complets et poreux, c'est une réflexion explicite sur la fiction qui est en jeu, non seulement par rapport à la réalité empirique, comme avec l'uchronie, mais aussi sur elle-même en tant que forme, sur ses modalités et la création de ses variantes possibles.

Conclusion

Le *metacomic* : une paradoxale identification du genre superhéroïque ?

Au terme de ce chapitre, le métadiscours des œuvres du corpus peut être affiné encore davantage, à travers l'examen d'une certaine tendance que laissaient déjà entrevoir les questions purement formelles exposées au second chapitre. On y avait alors vu que la réflexivité du *metacomic* posait d'emblée une perturbation systématique des frontières entre les différents récits enchâssés. Le franchissement métalectique des lignes narratives et iconiques se faisait alors le symbole de ce métasystème. La perturbation des frontières comme stratégie métafictionnelle a été également l'enjeu de ce chapitre, si ce n'est qu'elle ne s'est plus consacrée seulement au passage d'un récit à un autre, mais également de la fiction à la réalité empirique, par l'exposition d'un regard qui interroge la portée du super-héros sur le réel, la valeur idéologique de sa représentation.

1) Le *metacomic* comme critique en acte

Comme on l'a vu, l'une des particularités du corpus est la manière dont y est traitée l'hypertextualité. Relevant non plus d'une esthétique de la relance, celle-ci se fait matrice d'un récit spéculaire dans lequel l'artifice fictionnel est dévoilé. Si cette perspective est partagée par les auteurs du corpus, elle est d'autant plus complexe ici qu'elle participe d'une identification du genre superhéroïque par le retour sur son histoire. En effet, à la différence d'une réécriture traditionnelle, les œuvres étudiées ici contiennent en leur sein l'hypotexte dont elles dérivent. L'œuvre-source n'est pas une suggestion, une absence feinte, mais à l'inverse, une présence, un objet propre auquel il s'agit de se mesurer. Cette présence est d'autant plus prégnante que sa valeur fictionnelle en est conservée, faisant de l'hypotexte un motif métadiégétique qui dit en lui-même la porosité des frontières entre les fictions. Les super-héros du corpus sont

avant tout des lecteurs sur lesquels plane, même si elle n'est jamais mentionnée, l'ombre de Don Quichotte. Tous ont en commun avec lui d'avoir pris *au sérieux* les aventures d'un justicier et d'avoir voulu les *reproduire* dans le monde réel. L'hypotexte ainsi manifesté dans les œuvres comme objet autre, c'est bien le décalage entre le stéréotype et ses dérivés qui prédomine dans la narration, la relation du modèle à ses incarnations contemporaines. C'est la raison pour laquelle la notion de parodie est peut-être, dans ce cadre, préférable à celle de pastiche. Revêtant une intention critique, la parodie est définie par Daniel Sangsue comme « la transformation ludique, comique ou satirique d'un texte singulier⁵⁸² ». Or, ce n'est pas tant la dimension humoristique de la parodie qui pose ici son enjeu, mais plutôt la relation qu'elle entretient avec sa source et dont la nature est autrement plus primordiale, puisqu'elle « implique fondamentalement une *relation critique* à l'objet parodié⁵⁸³ ». De plus, la notion de parodie, dans son étymologie, n'appelle pas forcément cette intention comique, comme on l'a vu avec Hutcheon, mais davantage le contraste avec son hypotexte. Or, concernant le *metacomic*, celui-ci est d'autant plus marqué qu'il est rendu visible par sa présence concrète dans la narration. Ainsi, l'illustre Machine d'*Ex Machina* se démarque d'un Superman sans cesse cité, les Ultimates intègrent dans leur groupe leur modèle Captain America, Kick-Ass échoue à imiter Spider-Man...

La relation de contraste entre un modèle et son dérivé ne se limite pas seulement à ce simple décalage. Le *metacomic* se fait également critique en acte car il pose la condition du super-héros comme enjeu problématique de sa fiction. La figure justicière, par sa matérialité dans l'hypotexte, est préexistante aux héros comme forme conceptuelle : elle est objectivée et, par ce même geste, dialectisée. On l'a vu, le super-héros est soumis au regard de la foule humaine qu'il tend à défendre. Métaphore tantôt bénéfique, tantôt dystopique, c'est sa nécessité dans le monde contemporain qui est mise en balance, par la représentation même de ce débat éthique sur sa nature. En ce sens, il est intéressant de constater que les œuvres du corpus s'accordent en un discours critique commun qui s'articule notamment autour de la fonction politique du super-héros. La récurrence de certains types superhéroïques en est la preuve, que ce soit par l'autoritarisme d'un Comédien ou

⁵⁸² SANGSUE, Daniel, *La relation parodique*, Paris, José Corti, 2007, p.11

⁵⁸³ SANGSUE (2007 : 14)

d'un Superman soviétique, ou par la soumission des soldats Captain America ou Docteur Manhattan à un gouvernement politique. Il est d'autant plus intéressant de souligner le mouvement de chacun de ces récits qui converge à chaque fois vers un même affranchissement du justicier, quitte pour cela, à commettre l'acte ultime, contradictoire, meurtre ou destruction. D'où la notion de paradoxe qui gouverne ces représentations, le super-héros étant l'effet d'une contre-attente par rapport au modèle de son hypotexte, positionnant le discours réflexif des œuvres *en réaction* à une autorité, « contre-chant » parfait de sa nature parodique.

Par ce traitement, le *metacomic* fait retour sur le genre auquel il appartient, non seulement d'un point de vue narratologique, mais aussi sous un angle historique et culturel. En ce sens, ce retour permet de souligner l'une des problématiques d'une étude esthétique consacrée au super-héros, en cela qu'elle implique également la prise en compte de paramètres pragmatiques. En effet, le traitement contemporain de cette figure ne peut se concevoir sans s'attacher également à l'évolution d'une société et d'une industrie qui ont présidé à son développement au fil du vingtième siècle. Ainsi, la transgression parodique se mesure à l'autorité dont elle formule le contre-chant. Or, celle-ci est toute factuelle, liée notamment au *Comics Code* dont les critères, à la fois éthiques et esthétiques, ont fait du super-héros un sujet aussi bien fictionnel qu'idéologique.

La parodie du *metacomic*, en faisant prévaloir l'intentionnalité de l'auteur et la capacité du lecteur à actualiser cette intention, souligne deux caractéristiques pragmatiques. L'évolution du concept auctorial dans cette industrie, tout d'abord, qui se mesure notamment en réaction à ces codes, et, dans un sens plus large, à l'éditeur lui-même qui de fait n'est plus la seule *autorité* de la production. L'émancipation de l'artiste, telle qu'on l'a vue avec l'essor d'une édition indépendante et le détachement progressif du *Comics Code*, en est, toute proportion gardée, une forme symbolique à laquelle la transgression réflexive du *metacomic* est liée. La maturation du lecteur est également un facteur à prendre en compte, puisqu'elle fonde là sa capacité à percevoir le contraste parodique du *metacomic* et, mieux encore, statue sur l'évolution de la position hiérarchique de la bande dessinée dans l'échelle culturelle.

2) Metacomic et postmodernité

La portée idéologique des *metacomics*, en se fondant sur la conscience d'un *déjà lu*, sur un hypotexte affiché d'emblée, dessine une tendance pouvant se rapprocher de l'esthétique postmoderne. En effet, les stéréotypes ainsi recyclés posent la question d'une alternative à l'*exemplum* superhéroïque et manifestent l'ambivalente et potentielle destruction du genre, le signe étant poussé à son extrême, jusqu'à son évidement. Pourtant, le nombre de plus en plus important de séries relevant d'un traitement politique du super-héros semble faire l'aveu d'une poursuite accrue du genre. Les œuvres formulent par là le constat de *ce qui ne peut plus être*, notamment en regard des récents événements qui ont marqué les États-Unis et ont mis à mal son patriotisme, y compris à travers le regard des Américains sur eux-mêmes. Le super-héros est alors soumis à une dialectique entre l'épuisement de sa force et le caractère illimité de son récit. C'est dans cette perspective, entre autres, que le *metacomic* semble s'inscrire dans le champ postmoderne délimité par Umberto Eco : « La réponse post-moderne au moderne consiste à reconnaître que le passé, étant donné qu'il ne peut être détruit parce que sa destruction conduit au silence, doit être revisité : avec ironie, de façon non innocente.⁵⁸⁴ » Effectivement, le détournement de stéréotypes semble être l'affaire d'une « *revisitation* » dénuée d'innocence et dont les attrait de la violence et de la sexualité sont symboliques. Ces deux motifs font en effet retour : retour sur une figure dépossédée maintenant de son enfance et retour sur une autorégulation dont le démantèlement est à double entente, à la fois narratif et idéologique.

En raison des facteurs historiques et sociologiques dont on a souligné l'importance, il serait sans doute impossible à présent de revenir au stéréotype superhéroïque sans cette distance, qu'elle soit ironique ou d'une autre nature⁵⁸⁵. Superman lui-même a rappelé sa fictionnalité, son incapacité d'agir sur le monde réel, lors d'une parution en hommage aux victimes des attentats du 11 septembre : le stéréotype, tel qu'il s'est

⁵⁸⁴ ECO, Umberto, *Apostille au nom de la rose*, Paris, Grasset, 1985, p.77

⁵⁸⁵ On verra au chapitre quatre qu'elle peut relever d'autres phénomènes que la revendication et la dénonciation.

constitué, n'est plus possible, instaurant de lui-même une distance par rapport à l'illusion référentielle de ses aventures⁵⁸⁶.

La conscience de l'ironie, de la reprise non innocente, est d'autant plus accrue qu'elle est culturellement partagée par les auteurs et les lecteurs. On retrouve alors l'une des prérogatives du postmodernisme : ne plus pouvoir lire innocemment, comme aux temps des origines du genre, dans un mouvement assez proche de ce que décrit Scarpetta à propos de la littérature postmoderne et de la mutation de la lecture :

[...] Si nous ne pouvons plus écrire comme avant Joyce ou avant Musil, ce n'est pas pour répondre aux impératifs du « progrès », - c'est tout simplement parce que, le voudrions-nous, nous ne pouvons plus lire comme avant eux. L'attitude post-moderne, en ce sens, ne contredirait pas forcément l'attitude moderne, telle que la définissait Barthes : savoir ce qui n'est plus possible.⁵⁸⁷

Ce retour critique sur le genre superhéroïque est de plus l'occasion de constater son rapport à l'Histoire américaine, le justicier ayant contribué à la propagation des valeurs patriotiques des États-Unis dès la seconde Guerre Mondiale. C'est ce rôle de témoin oblique qui est dénoncé par l'institution politique du super-héros représentée dans les *metacomics*, au même titre que les uchronies dystopiques dans des œuvres telles que *Watchmen* ou *Red Son*. Le discours idéologique porté par le *metacomic* se mesure ainsi à la contemporanéité de son développement, en fonction d'un monde décrit comme de plus en plus complexe, par la multiplication des regards et attitudes. La thématisation des guerres, qu'elles soient au Vietnam ou en Iraq, témoigne de cet ancrage, au même titre que la représentation dans la fiction de politiciens existant réellement.

L'affranchissement du super-héros de l'autorité politique, tel qu'il a été mis en valeur, est une manière de mettre à distance le discours politique, de dénoncer sa nature

⁵⁸⁶ Voir « Unreal », 9-11, vol.2, New York, DC Comics, 2002, p.15-16 : « I can defy the laws of gravity. I can ignore the principles of physics... [...] But unfortunately... the one thing I can not do... is break from the fictional pages where I live and breathe... become real during times of crisis. »

⁵⁸⁷ SCARPETTA, Guy, *L'impureté*, Paris, Grasset, 1985, pp.293-294. L'auteur fait référence à Barthes dans *L'obvie et l'obtus*.

discursive même. Dans son essai intitulé *Surfiction*, Raymond Federman remarque une tendance similaire dans le roman américain des années soixante, une « rupture entre le discours officiel et le sujet⁵⁸⁸ » : « Par discours officiel, j’entends celui de l’Etat, de la société établie et par sujet, l’individu qui reçoit ce discours officiel, qu’il soit politique, social, économique ou culturel.⁵⁸⁹ »

Citant des événements historiques semblables à ceux mentionnés dans les œuvres du corpus (Nixon, la guerre au Viet-Nam...), il explique comment la représentation falsifiée de la réalité par les médias a fait émerger le doute inhérent à la réflexivité romanesque de cette période, dans une mouvance assez proche de celle du *metacomic* : « Il est donc permis de douter, de réexaminer la façon dont sont présentés les événements récents, ou plutôt **RE**-présentés par les médias et la fiction.⁵⁹⁰ » Cette distance par rapport au discours politique et historique semble ainsi l’enjeu même du territoire uchronique où ce dernier est justement dénoncé en tant que discours et donc comme système de représentation :

Quand le discours historique en tant que langage de référence est falsifié, la cohérence s’effondre et n’a plus de sens. C’est cette idée qui déclenche la première vague d’auto-réflexion dans le roman, entre 1960 et 1968 : le discours officiel et même tout le discours historique de l’Amérique est remis en question, ridiculisé, parodié, exposé à *l’humour noir*.⁵⁹¹

Or, les uchronies superhéroïques, en fondant des mondes apocalyptiques où le super-héros est devenu *l’envers* de sa représentation originelle, soulignent par l’ironie cette remise en cause, via une distance face à la fiction et aux discours. D’où le paradoxe de l’uchronie de produire un univers falsifié et de fait, autonome, tout en faisant du justicier une métaphore du réel.

⁵⁸⁸ FEDERMAN, Raymond, *Surfiction*, Marseille, éditions Le Mot et le Reste, 2006, p.55

⁵⁸⁹ FEDERMAN (2006 : 55)

⁵⁹⁰ FEDERMAN (2006 : 58)

⁵⁹¹ FEDERMAN (2006 : 58)

Le *metacomic*, en faisant un retour critique sur le genre superhéroïque, participe finalement de l'identification de ce dernier, notamment par la manière dont les œuvres reviennent sur l'ancrage politique et historique du justicier. Il ne s'agit pas seulement de transformer cette matière narrative par le coup de parodies et de pastiches, mais aussi de participer à sa définition et à son évolution. D'un point de vue rétrospectif, c'est également la nature *déréalisée* du super-héros en bande dessinée qui est mise en avant. En effet, situer de tels justiciers dans des univers signifiés comme réels, marqués par l'hyperréalisme de leur graphisme, revient paradoxalement à souligner ce caractère autonome et fantasmatique inhérent au genre. Groensteen décrit ce phénomène rétroactif qui, à la lumière de *Watchmen*, permet de définir cette particularité du genre :

En définitive, il n'est pas exagéré de dire que *Watchmen* est la première bande dessinée à prendre l'hypothèse du super-héros réellement au sérieux. [...] Après *Watchmen*, tout ce qui a été publié auparavant paraît, rétroactivement, quelque peu... parodique.⁵⁹²

C'est cette rétroaction qui va nous intéresser dorénavant. Si une partie du corpus tend à mettre en crise le super-héros d'un point de vue idéologique, une seconde tendance est également visible dans les œuvres. Celle-ci semble, au contraire, continuer de ne pas prendre cette figure au sérieux et affiner sa nature déréalisée, par le biais d'une réflexion davantage esthétique. Le retour non innocent vers l'origine des mondes superhéroïques peut certes se produire par la transgression polémique. Toutefois sa nature postmoderne implique également une absence de rupture et une autre attitude que le recours aux théories de la fiction, tels la transfictionnalité ou les mondes possibles fictionnels, va permettre d'identifier.

⁵⁹² GROENSTEEN (2010 : 90)

Chapitre 4

Métagénérie, transfiction, mondes possibles : la réflexivité au service de la mémoire superhéroïque

Le genre vit du présent, mais il se RAPPELLE toujours son passé, son principe. Le genre est, dans le processus de l'évolution littéraire, porteur de la mémoire littéraire. Et c'est précisément ce qui le rend capable de garantir L'UNITÉ et LA CONTINUITÉ de cette évolution.

Bakhtine, *Problème de la poétique de Dostoïevski*, Lausanne, Editions l'Age d'Homme, 1970, p.125

Introduction : réaffirmer la fictionnalité du super-héros

La parution en 1986 de *Watchmen* et de *The Dark Knight Returns* a marqué une étape certaine dans l'évolution du genre superhéroïque, amorçant une réflexion sur la fonction politique de la figure justicière, ainsi que sur son ancrage dans le réel. L'impact de ces deux œuvres fait suite à la publication en 1985 du célèbre *crossover* de DC Comics, *Crisis On Infinite Earths*. Pour fêter ses cinquante ans, l'éditeur décide en effet de remettre à jour son univers fictionnel, à travers une série de douze épisodes symboliques qui mettent fin à l'une de ses plus grandes particularités.

Le « *DC Universe* » s'est développé jusque-là en fonction d'une logique de mondes parallèles permettant de justifier le renouvellement du catalogue de l'éditeur. La relance du genre superhéroïque dans les années cinquante s'est réalisée dans cette perspective. À l'inverse du Captain America de Marvel, ressuscité dans les années soixante pour réintégrer son univers, les héros du *Golden Age* se sont vus remplacés

par des homologues distincts. En témoigne le nouveau Flash de cette époque, influencé par les *comics* dédiés à son prédécesseur pour reprendre ce costume. Mieux encore, tous ces anciens personnages se sont vus déplacés *ontologiquement*, devenant les membres d'une Terre rétrospectivement parallèle, « Earth-Two », lieu des aventures superhéroïques du *Golden Age*. Ils laissent toute la primauté à « Earth-One », monde désormais premier et officiel, terre d'accueil des nouveaux héros de ce qu'on appellera par la suite le *Silver Age*. Ce renouvellement se révèle plus subtil qu'un simple changement d'identité. Si effectivement Flash est incarné par un nouvel individu, d'autres, tels Batman et Superman, conservent leur nom, en l'occurrence Bruce Wayne et Clark Kent. La nuance porte alors davantage sur la dimension ontologique de leur être, sortes de « contrepartie⁵⁹³ » des modèles antérieurs amenées à devenir la version officielle.

L'univers de DC, d'abord divisé en deux Terres, se dissémine rapidement en une multiplicité de nouveaux mondes parallèles actualisés par la machine des séries dérivées et hors-continuité, où les super-héros sont envisagés dans de nouvelles situations. Et dès lors, si *Crisis on Infinite Earths* a pour objectif d'effacer tous ces univers, source d'incohérences de plus en plus handicapantes pour capter un nouveau lectorat, il n'en est pas moins que l'exemple du « *DC Universe* » témoigne d'une charge réflexive inhérente au genre superhéroïque depuis plusieurs décennies, charge systématisée dans la production contemporaine par les *metacomics*.

⁵⁹³ Nous utilisons ici le terme « contrepartie » au sens où l'entend David Lewis, c'est-à-dire comme désignant la version d'un personnage située dans un monde possible qui, dans le cadre du genre superhéroïque, prend généralement, ainsi qu'on le verra, la forme d'univers parallèle : « The counterpart relation is our substitute for identity between things in different worlds. Where some would say that you are in several worlds, in which you have somewhat different properties and somewhat different things happen to you, I prefer to say that you are in the actual world and no other, but you have counterparts in several other worlds. Your counterparts resemble you closely in content and context in important respects. They resemble you more closely than do the other things in their worlds. But they are not really you. For each of them is in his own world, and only you are here in the actual world. [...] your counterparts are men *you would have been*, had the world been otherwise. » (LEWIS, David, " Counterpart theory and quantified modal logic ", *The Journal of Philosophy*, lxxv, 5, 1968, March 7, pp.114-115) (Traduction : « La relation de contrepartie est notre substitut pour le concept d'identité entre les choses dans différents mondes. Là où certains diraient que vous existez dans plusieurs mondes, dans lesquels vous avez des propriétés quelque peu différentes et dans lesquels il vous arrive des choses quelque peu différentes, je préfère dire que vous existez dans un monde actuel et non dans un autre, mais que vous avez des contreparties dans plusieurs autres mondes. Vos contreparties vous ressemblent étroitement en ce qui concerne leur contenu et leur contexte. Ils vous ressemblent plus étroitement que les autres choses dans leur monde. Mais ils ne sont pas vraiment vous. Chacun d'entre eux est dans son propre monde, et seulement vous existez ici dans le monde actuel. [...] Vos contreparties sont les hommes que *vous auriez été*, si le monde avait été autrement. »)

De là se dessinent deux tendances que reflètent les œuvres du corpus. D'un côté, la simplification du « *DC Universe* » a mis fin à une période connue pour sa parenté avec une forme de science-fiction aussi bien foisonnante qu'enfantine et a amorcé le mûrissement du genre avec l'expression de problématiques plus mûres. De l'autre, cette déconstruction superhéroïque, en s'opérant essentiellement sur les plans politique et idéologique, annonce en creux une reconstruction qui laisse de côté les questions éthiques pour se concentrer sur l'imaginaire qu'a engendré cette figure. Des séries telles que *Supreme*, *All Star Superman* ou encore *Planetary* accordent par exemple une grande importance au passé du genre, par la réactivation de formes pérennes et par l'exploration de problématiques moins en prise avec un réel politique qu'avec l'esthétique de l'aventure superhéroïque. *Supreme*, héros amnésique, recouvre par exemple progressivement une mémoire qui se compose de l'histoire, *des histoires*, du genre. Le Superman d'*All Star Superman*, apprenant qu'il va mourir, tire le bilan de ses aventures et éprouve à nouveau, le temps de ces douze épisodes, une sensibilité ancienne, celle de son enfance. Enfin, *Planetary*, en décrivant les mystères du vingtième siècle, croise la figure du justicier avec d'anciennes figures culturelles, de Sherlock Holmes aux héros de *pulp*, en passant par les héros du cinéma fantastique des années cinquante et soixante.

On s'intéressera dans ce chapitre à cette partie du corpus, de manière à voir comment la déconstruction de la figure justicière dans sa dimension politique s'accompagne de sa réaffirmation sur le plan de l'imaginaire, dévoilant une seconde lecture possible au sujet de la réflexivité des œuvres. Cette réaffirmation s'opère dans la façon dont le corpus fait retour sur l'histoire du genre et sur son inventivité fictionnelle, justifiant là son articulation au postmodernisme. On y retrouve en effet une même absence de rupture et une interrogation semblable des liens de filiation et d'inspiration entre les créations passées et contemporaines, ainsi que l'ont perçu, par exemple, Eco et Scarpetta. De fait, l'une des problématiques générales de ce chapitre portera sur la manière dont le genre superhéroïque porte depuis ses débuts une réflexivité virtuelle, actualisée et systématisée par les *metacomics*. Cette perspective permettra de justifier une étude aux premiers abords paradoxale de la production contemporaine du genre superhéroïque, genre encore peu exploité par la recherche universitaire, en ce qu'elle

offre une lecture spécifique de l'histoire de cet ensemble générique et permet d'en visiter les différents aspects.

L'évolution de la figure du justicier au fil du vingtième siècle présente la particularité de s'être adaptée à celle de son lectorat, se prêtant de manière idéale à la métaphore du mûrissement du genre, d'une littérature de jeunesse passant progressivement aux stades de la maturité. C'est pourquoi on verra dans un premier temps comment s'opèrent les retours du *metacomic* sur le passé du genre superhéroïque et comment la réaffirmation de ce passé installe le super-héros dans un discours où s'entrecroisent nostalgie et ironie, dans la continuité des amorces réalistes et radicales qu'on a abordées au chapitre précédent. Cette tendance semble s'adresser directement au lecteur confirmé, dans sa manière de réveiller en lui une sensibilité de jeunesse tout en conservant une non-innocence, une distance soutenue par la réflexivité des œuvres. On verra que le super-héros y est interrogé sur le plan de sa fictionnalité, rendu comme figure de l'imaginaire qui fait appel à une mémoire collective. Parallèlement, ce retour est l'occasion de réfléchir, dans une perspective « métagénérique », aux stratégies de relance, de réécriture et de *reboot* du genre superhéroïque, à travers un discours sur le mode de fonctionnement de ce dernier depuis ses débuts.

Ces retours ainsi posés et réfléchis nous permettront alors de nous attacher à la relation d'explicitation qu'entretient le corpus avec l'ensemble du genre, notamment par une réflexion au sein des œuvres sur la faculté de l'histoire superhéroïque à se constituer en un ensemble d'univers fictionnels. Les *metacomics* ouvrent la voie à des perspectives qui peuvent s'enrichir de leurs articulations avec les théories de la fiction, telle l'étude de la transfictionnalité et des univers fictionnels. On s'intéressera ainsi à la transfictionnalité inhérente aux aventures du justicier et à la manière dont elle est traitée dans les œuvres du corpus. Par la problématisation de ces processus, on verra comment les *metacomics* fournissent une vision rétroactive du genre superhéroïque : sur sa tendance à se construire en mondes fictionnels, tout d'abord, puis sur les modèles d'inspiration du super-héros avec l'intervention d'autres genres et d'autres médias au sein des intrigues. Cette articulation à la transfictionnalité est riche en perspectives dans les enjeux qu'elle pose. Elle nous permettra en effet de voir quels sont les apports du genre superhéroïque et des *metacomics* concernant ce domaine

théorique. La duplication des autorités de l'œuvre en sera l'exemple le plus représentatif : entre éditeur et auteur, les agents qui façonnent les frontières fictionnelles et qui autorisent leur franchissement produisent parfois l'effet inverse de ce que certains théoriciens prêtent à cette stratégie.

Le recours à la transfictionnalité nous amènera à constater la manière dont les œuvres du corpus *théorisent* les mécanismes du genre et réfléchissent le super-héros dans l'aire culturelle américaine, le concevant comme *être fictionnel* indépendant de son récit. C'est la raison pour laquelle on s'intéressera enfin au mode d'existence de tels personnages, à travers l'examen des questionnements d'ordre ontologique que posent les *metacomics*. La transfictionnalité superhéroïque ouvre en effet la voie aux théories des univers fictionnels et des mondes possibles, susceptibles d'éclairer les fonctionnements des « *DC et Marvel Universes* ». Le super-héros, en s'installant dans ces cosmologies multiverselles, en se dupliquant en de nombreuses versions différentes de lui-même, pose des enjeux de lecture qui sont problématisés dans les *metacomics* et qui ont trait à ces domaines de recherche.

On verra ainsi comment les œuvres du corpus dévoilent différents degrés de fictionnalité de personnages et, parallèlement, divers systèmes de croyance qui vont jusqu'à réfléchir l'attitude du lecteur dans sa manière de lire la fiction superhéroïque. La théorie des mondes possibles, articulée aux *metacomics*, met en effet en évidence la manière dont les œuvres posent d'emblée une fictionnalité qui s'oppose à l'archétype superhéroïque *actualisé*, officiel, et soulignent le caractère immuable de sa situation narrative. Par l'affirmation de cette fictionnalité, il s'agira de comprendre quels rôles jouent les *metacomics* dans la réalisation d'un fantasme superhéroïque condamné à sa virtualité, posant là l'un des enjeux majeurs de tels personnages : la stabilité de leur état, la permanence de leur condition par le *reboot*.

En réponse à cet état de fait, on s'intéressera à la manière dont les œuvres du corpus ont trait à ce que l'on peut appeler la « *contrefictionnalité* », notion élaborée à partir du modèle du récit contrefactuel. Comme on le verra avec l'exemple des auteurs du corpus travaillant sur les super-héros les plus reconnus, des séries plus récentes, publiées par les *majors*, font coexister différents systèmes ontologiques et

revendiquent à travers eux l'incohérence et la complexité narratives. Ces cas nous permettront de voir en quoi la dimension réflexive des *metacomics* semble s'étendre aux versions officielles des personnages en contaminant les univers premiers de DC et Marvel.

Le genre comme objet de réflexion

Au cours des précédents chapitres, on a constaté à plusieurs reprises la manière dont les *metacomics* font retour sur l'histoire du genre superhéroïque. Que ce soit sous forme hypertextuelle, de référence ou d'exploration d'époques précédentes, ces retours étaient analysés dans la perspective d'un développement thématique plus global. La dissémination dans les œuvres du corpus de pastiches et de re-présentations a par exemple permis d'élaborer un cadre formel servant à rapprocher ces récits de la métafiction. De même, leur retour sur les *Golden* et *Silver Ages* nous a servis, dans une perspective plus large, à démontrer comment ces derniers déterminaient un modèle générique à transgresser sur son mode idéologique.

Or, il s'agit ici de considérer le retour des œuvres sur le genre superhéroïque, sur son histoire et ses modalités, comme un objet d'étude propre, non plus comme l'argument ponctuel d'un discours plus large, mais au contraire valant pour lui-même. Le genre superhéroïque, en tant qu'objet de réflexion, permet au *comic book* d'interroger son histoire et d'ouvrir explicitement à un questionnement ontologique sur le justicier. Celui-ci est le véhicule de rétroactions qui, dans des manifestations différentes, l'envisagent aussi bien dans son évolution que dans son esthétique, allant jusqu'à une thématisation de théories sur le fonctionnement de son genre.

Ces stratégies rétroactives sont représentatives de l'ambiguïté des discours véhiculés dans les *metacomics*, ambiguïté qui en elle-même a trait au postmodernisme, tel que l'envisagent Eco ou Scarpetta. En effet, si, dans un premier temps, ce rapprochement a pu mettre en valeur la problématisation au sein des récits des frontières entre réel et fiction, il paraît pertinent d'envisager désormais le parallèle avec la postmodernité sous un autre angle. Ce parallèle est en effet symptomatique d'une conception fondée sur un autre mode que celui de la transgression. Il résulte d'une attitude qu'il s'agira

de définir au fur et à mesure du développement. Dès lors, au regard des conclusions qu'a déjà pu apporter l'analyse des œuvres du corpus, il convient de constater que ces retours révèlent une ambivalente oscillation des récits entre la nostalgie des débuts innocents du genre superhéroïque et le refus d'une certaine naïveté. Il s'agirait ainsi de voir comment ces retours sont réalisés avec la conscience d'un décalage produit par la réflexivité des œuvres. Retrouvant certains dispositifs qu'on avait examinés au second chapitre, on s'intéressera à ces rétroactions par le biais d'une présentation du genre superhéroïque comme forme diachronique dans laquelle sont exposés les différents courants esthétiques de son évolution. On verra alors que cette réflexion métagénérique révèle une attitude passéiste, une nostalgie des acteurs de la production où s'entremêlent dans un discours hybride les notions d'innocence et de gravité, de naïveté et d'ironie. Le genre superhéroïque ainsi réfléchi, c'est sa mécanique et son mode de fonctionnement hypertextuel qui sont thématiques au sein des récits, dans une dynamique qui permettra d'ouvrir cette étude aux théories de la fiction.

1) Les retours métagénériques

Les retours sur le passé du genre superhéroïque sont, comme on l'a abordé à plusieurs reprises, de natures diverses, se révélant tant sur le plan formel, par l'imitation stylistique, que sur le plan intradiégétique, à travers les pastiches, citations, ou encore les allusions. Cependant, si ces premiers indices permettent d'isoler des stratégies ponctuelles, certaines œuvres posent d'emblée le genre superhéroïque comme objet de réflexion à part entière, soulignant alors tout un nouveau pan de leur métadiscours. À la lecture des œuvres ressortent notamment trois cas particuliers de réexploration du genre. La forme la plus évidente consiste en une réflexion du genre superhéroïque dans sa dimension diachronique, évoquée notamment par la datation des intrigues. Une autre, dont *All Star Superman* est particulièrement représentatif, repose sur une intertextualité massive qui opère, par une synthèse des aventures du super-héros, un retour syncrétique. Enfin, cette revisitation peut également être thématisée au sein de refuges superhéroïques (la Batcave, par exemple, ou la

Forteresse de solitude), ces derniers s'assimilant à des lieux mémoriels contenant le passé du genre.

a) Le genre superhéroïque revisité dans sa diachronie

Au cours du troisième chapitre, on a vu comment Alan Moore s'appuyait sur l'année 1949 pour signifier la fin de l'âge d'or du genre superhéroïque et poser les jalons d'une réflexion sur l'entrée du justicier dans son ère crépusculaire. À cette occasion, ce retour sur le genre permettait l'élaboration d'un discours idéologique, via une mise en crise du super-héros comme figure incapable de s'adapter à la complexité du monde contemporain. Parallèlement à cet axe, d'autres éléments de réminiscence font également remarquer que la réflexion du genre superhéroïque peut plus particulièrement se réaliser à travers le prisme de son esthétique et de son évolution, laissant alors de côté la question du politique. Dans cette optique, les retours génériques procèdent d'une manière similaire, se manifestant dans les récits par des *flashbacks* qui vont ranimer les codes représentationnels de l'époque dans laquelle se situe la scène remémorée. À la différence des réécritures qui, tel *Ultimates*, transposent l'hypotexte dans une diégèse contemporaine, ces réminiscences *réactivent* l'esthétique de l'œuvre originelle. La datation des analepses est le premier repère de cette conception du genre superhéroïque, mais d'autres paramètres servent également le processus. En effet, les œuvres qui exemplifient cette stratégie sont consacrées à des personnages immortels, vieux de cent ans, qui ont non seulement traversé l'Histoire du monde, mais également l'histoire du genre, devenant alors les témoins de son évolution. Supreme, Tom Strong et Elijah Snow en sont les exemples les plus représentatifs.

Ainsi, le premier épisode de *Planetary* est dédié à la recherche d'un ancien héros, le Docteur Axel Brass, disparu en 1945. L'homme a appartenu, dans les années trente et quarante, à une équipe de justiciers qui, s'ils font penser à des pastiches de super-héros, ont davantage trait aux héros de *pulp*, tels Tarzan, Zorro ou Doc Savage. Ces références sont mises en évidence dans une pleine page où l'ensemble de l'équipe est

représenté autour d'une table (Ill.1). La position du seul phylactère, au centre de la page, laisse en effet toute la place à la portée allusive de l'image. On y retrouve alors le procédé d'une imitation ostentatoire, dans une même optique que les pastiches de super-héros qu'on a vus au second chapitre. Doc Brass est graphiquement semblable à Doc Savage tel qu'il était représenté sur les couvertures des *pulps* : mêmes vêtements, même couleur de cheveux... Or, au même titre que son pastiche dans la série est le personnage principal du récit enchâssé, Doc Savage était l'emblème des héros de *pulp*, un peu à la manière de Superman pour le paradigme superhéroïque. Les autres protagonistes de cette équipe font également référence à des héros du *pulp*, comme par exemple le personnage de Lord Blackstock qui renvoie à Tarzan et dont les origines seront retracées lors du dix-septième épisode de la série.

Ces imitations posent, dès cet épisode, trois points essentiels à la réflexivité du genre superhéroïque. Tout d'abord, elles interrogent le rapport du héros de *pulp* aux super-héros. L'équipe dont fait partie Axel Brass a existé, comme ce medium, des années trente aux années quarante, ce qui souligne l'importance de la date comme indice métafictionnel. Une fois qu'il aura été retrouvé par les membres de Planetary, le personnage racontera comment son équipe de « *pulp heroes* » a été abattue en 1945 par la réplique de la Justice League of America qu'on a mentionnée au second chapitre. La JLA étant l'équipe emblématique du genre superhéroïque, on peut voir dans cet acte meurtrier un retour sur la popularité émergente du justicier comme figure supplantant le héros de *pulp*. Cette lecture est confortée par l'idée que le récit de ce combat se situe au premier épisode de *Planetary*, faisant se rejoindre les origines de la série et de son métadiscours sur le genre superhéroïque. Au dix-septième chapitre, les auteurs reviendront sur l'un des membres de cette équipe inaugurale, avatar de Tarzan et père de Jakita Wagner, super-héroïne appartenant à Planetary. La prédominance progressive du super-héros se fait donc à double entente : récit d'un genre en supplantant un autre, mais également histoire d'une filiation entre types de personnage : ou comment le *pulp* engendra le *comic book* de super-héros (Ill.2-1 et 2).

Au fur et à mesure de la série, la revisitation du genre superhéroïque suit, au rythme de l'intrigue, son cours diachronique. Ainsi du dixième épisode qui, comme on l'a vu, sert la description du meurtre des pastiches de Superman, Wonder Woman et Green

Lantern par les ennemis de *Planetary*, les Quatre, eux-mêmes répliques des *Fantastic Four*. Or, étant donné que le premier paradigme de ces héros pastichés appartient au catalogue de DC Comics et le second à celui de Marvel, il peut être envisageable de voir en ce triple meurtre une allusion à la concurrence entre les deux maisons mères qui nourrit l'évolution du genre superhéroïque depuis plusieurs décennies. Les *Fantastic Four*, premiers personnages inventés par Marvel Comics lors du *Silver Age*, sont considérés comme les précurseurs de la progressive hégémonie de leur éditeur, devenant, sous le coup de la fiction *Planetary*, les assassins des personnages emblématiques du *Golden Age* (III.2-3). Il s'agit de plus de souligner le changement de position des répliques des héros de DC entre ces premier et dixième épisodes : s'ils abattirent en leur temps les personnages de *pulp*, ils furent à leur tour supplantés par un autre paradigme, suivant dans une même optique l'évolution du genre superhéroïque.

Un autre exemple permet de montrer comment la réflexivité du genre superhéroïque sous forme diachronique convoque l'univers fictionnel d'une époque donnée. Dans le septième épisode de *Planetary*, les trois héros se rendent à l'enterrement de Jack Carter, symbole culturel des années quatre-vingt. Le chapitre, parsemé de références à la production de *comics* de cette période, se consacre notamment à la représentation d'un super-héros psychotique qui peut faire écho aux personnages de *Watchmen* et *The Dark Knight Returns*, œuvres emblématiques de cette décennie. Le *metacomic* lui-même se voit alors revisité par le traitement non plus au carré, mais au *cube* de la figure du justicier (III.2-4).

Le régime de l'imitation permet de faire retour sur le genre superhéroïque, non seulement par les références à ses personnages emblématiques, mais également par le recours à des codes et formes symboliques d'une époque donnée. Le cinquième épisode de *Planetary*, par exemple, revient sur les origines d'Axel Brass et de son équipe en restituant l'une de leurs aventures sous la forme textuelle du *pulp*, certains éléments clés étant illustrés par des images alors détachées du texte (III.3).

Cette stratégie est aussi visible dans *Supreme* puisque la représentation du souvenir tend à réactiver tous les éléments constitutifs d'une bande dessinée de l'époque, que

ce soit par le style graphique, par le découpage, ou encore la reproduction d'un papier jauni. Le *comic book* est alors convoqué aussi bien comme support de narration que comme objet autre qui s'intercale non plus seulement au récit cadre, mais au *comic book cadre* lui-même. Les souvenirs de ce héros vieux de soixante-dix ans servent également à l'exploration de l'histoire esthétique du genre superhéroïque et, plus généralement, du *comic book*. En témoigne ce *flashback* de *Supreme* dans la période du *Golden Age* : on retrouve, en effet, les mêmes dispositifs permettant d'assimiler la description du refuge du super-héros à une forme de schéma. Chaque élément est mis en évidence par une nomination précise et indépendante de la narration, comme une forme de focalisation zéro (III.4-1). Un autre *flashback* datant des années soixante-dix verra, quant à lui, sa mise en page éclatée par un découpage vertigineux et un réalisme graphique faisant entre autres penser à Neal Adams. Il en est de même pour l'illustration d'une cosmologie psychédélique qui peut évoquer les aventures du Silver Surfer lors de cette période (III.4-2 et 3).

Ces analepses réexplorent non seulement l'évolution du genre superhéroïque, mais mieux encore, opèrent un travail de recyclage d'une forme ancienne. Par la distance qu'implique leur nature de mise en abyme, elles produisent dans cette réappropriation un décalage qui fait de ce retour le mélange particulier de l'absence d'innocence et de la nostalgie. D'autres procédés participent de ce phénomène : par exemple, *All Star Superman*, en statuant sur la portée iconique de son personnage, se fonde sur une intertextualité massive. Le genre superhéroïque y devient, au même titre que les *flashbacks* de *Planetary* et *Supreme*, l'objet d'un retour, d'une révision façonnée par la réflexivité de l'œuvre.

b) All Star Superman : un magnum opus ?

All Star Superman tend, on l'a vu au second chapitre, à rendre compte du caractère emblématique de son personnage éponyme. La série oscille alors entre deux directives complémentaires. D'un côté, s'agissant de la dernière aventure de Superman, elle forge son intrigue dans le matériau prospectif du déjà-écrit et suggère son caractère rétrospectivement légendaire. De l'autre, l'annonce de la mort de Superman impliquant pour lui un retour introspectif, elle accorde une haute importance au passé du personnage, à ses péripéties antérieures qui, fort nombreuses, ont façonné une vie d'alors presque soixante-dix ans (la série ayant démarré en 2005). Le *déjà-écrit* de cette toute dernière aventure, future légende, s'assortit alors d'un *déjà-lu* complémentaire, d'un réseau massif de références qui explique en amont en quoi cette histoire est susceptible de devenir effectivement légendaire.

Le retour sur le genre superhéroïque ne s'y déroule pas de manière chronologique, à l'inverse des réflexions diachroniques de *Planetary* et *Supreme*. Il s'agit davantage ici de synthétiser toute la matière ayant trait au personnage : l'œuvre devient alors le point de convergence qui regrouperait toutes les histoires de Superman, complexifiant par là-même les notions d'intertextualité et de transfictionnalité lorsqu'elles sont dédiées à un même personnage. Dans un entretien consacré à cette série, Grant Morrison revient sur cette approche en expliquant la genèse du projet : « I immersed myself in Superman and I tried to find in all of these very diverse approaches the essential « Superman-ness » [...].⁵⁹⁴ » Cette immersion passe par un important travail de lecture retraçant l'histoire de Superman et, par là, du genre superhéroïque lui-même :

⁵⁹⁴ SMITH, Zack, « All Star Memories : Grant Morrison on *All Star Superman* » n°1, Newsrama, 2008, octobre : <http://www.newsarama.com/comics/100821-All-Star-Morrison> (Traduction : « Je me suis plongé dans les histoires de Superman et ai tenté d'extraire de toutes ces approches très diverses l'essence de Superman, une « Supermanité » [...]. »)

I read various accounts of Superman's creation and development as a brand. I read every Superman story and watched every Superman movie I could lay my hands on, from the Golden Age to the present day. From the Socialist scrapper Superman of the Depression years, through the Super-Cop of the 40s, the mythic Hyper-Dad of the 50s and 60s, the questioning, liberal Superman of the early 70s, the bland "superhero" of the late 70s, the confident yuppie of the 80s, the over-compensating Chippendale Superman of the 90s etc. I read takes on Superman by Mark Waid, Mark Millar, Geoff Johns, Denny O'Neil, Jeph Loeb, Alan Moore, Paul Dini and Alex Ross, Joe Casey, Steve Seagle, Garth Ennis, Jim Steranko and many others.⁵⁹⁵

Ce corpus est disséminé dans l'œuvre sous diverses formes de références qui fondent le *déjà-lu* sur lequel elle repose et qui, étant donné la mort proche du personnage, a presque valeur testamentaire. L'auteur procède ainsi par un travail de rassemblement et de recomposition des œuvres antérieures consacrées à Superman. Dans une perspective semblable à la manière dont, comme on l'a vu, le détail peut s'assimiler à un indice intertextuel, c'est au niveau des personnages secondaires de la série que la démarche est la plus révélatrice, la richesse de la référence étant proportionnelle à sa discrétion. Par exemple, l'équipe du *Daily Planet*, journal pour lequel travaille Clark Kent, se compose de protagonistes épars, issus de différentes époques de Superman (III.5). Elle reflète l'approche de Morrison, sa volonté de faire coexister en un même ensemble la multiplicité des histoires consacrées au héros. Il en va de cette idée lorsque, énumérant ces différents membres, il cite la période chronologique dont ils sont extraits :

⁵⁹⁵ *Ibid* (Traduction : « J'ai lu plusieurs comptes-rendus de la création de Superman et de son développement en tant que marque. J'ai lu toutes les histoires de Superman et regardé tous les films que je pouvais avoir entre les mains, du Golden Age à aujourd'hui. Du Superman combattant socialiste de la Grande Dépression au Super-Policier des années 40, en passant par le mythique super-papa des années 50 et 60, le Superman libéral et dubitatif du début des années 70, le super-héros débonnaire de la fin des années 70, le yuppie confiant des années 80, la version chippendale surcompensée de Superman des années 90, etc. J'ai lu les versions de Superman de Mark Waid, Mark Millar, Geoff Johns, Denny O'Neil, Jeph Loeb, Alan Moore, Paul Dini et Alex Ross, Joe Casey, Steve Seagle, Garth Ennis, Jim Steranko et de nombreux autres. »)

[...] the ensemble Daily Planet cast embodies all the generations of Superman. Perry White is from 1940, Steve Lombard is from the Schwartz-era '70s, Ron Troupe - the only black man in Metropolis - appeared in 1991. Cat Grant is from 1987 and so on.⁵⁹⁶

Ce mélange hétéroclite de personnages secondaires s'accompagne également d'un retour sur d'anciennes pratiques formelles datant, entre autres, du *Silver Age*. C'est notamment le cas pour les épisodes concernant Lois Lane et Jimmy Olsen qui, à l'instar des mises en abyme de *Supreme*, réactivent des codes narratifs spécifiques à une époque. Ainsi, dans le quatrième chapitre, Superman fait don de ses pouvoirs, le temps d'une journée, à Lois Lane. Or, l'événement a déjà eu lieu à plusieurs reprises lors du *Silver Age*, notamment au sein de la revue *Superman's Girlfriend, Lois Lane*. Cette série, initiée en 1958, mettait en scène la journaliste dans des histoires parallèles où étaient envisagées diverses situations potentielles, élaborées à partir de la condition originelle du personnage. Ainsi s'est-elle vue mettre au monde les enfants de Superman, devenir Batwoman ou encore acquérir des superpouvoirs. Chaque épisode était composé de plusieurs aventures indépendantes, parallèles à l'univers premier de Superman. Dans *All Star Superman*, le procédé est repris tant d'un point de vue intradiégétique, par l'obtention des pouvoirs de Superman par Lois Lane, que formel, puisque l'unité de temps de l'épisode, une journée, fait écho à l'indépendance narrative des épisodes dont il s'inspire. Le don de ces facultés est donc intégré à l'intrigue tout en lui étant autonome, par l'unité du chapitre.

La synthèse des aventures de Superman procède d'une réexploration de formes narratives concernant également la série dérivée qui, à l'inverse de la série parallèle, se situe dans l'univers originel du héros. Le cinquième épisode d'*All Star Superman*, consacré à l'acolyte du justicier, Jimmy Olsen, est par exemple parsemé de références à la série qui lui fut dédiée entre 1954 et 1974, *Superman's Pal, Jimmy Olsen* (III.6). Le

⁵⁹⁶ SMITH, Zack, « All Star Memories : Grant Morrison on *All Star Superman* » n°8, Newsrama, 2008, octobre : <http://www.newsarama.com/comics/100829-Morrison> (Traduction : « [...] L'ensemble du casting de l'équipe du Daily Planet incarne toutes les générations de Superman. Perry White est issu de 1940, Steve Lombard appartient à la sombre époque des années 70, Ron Troupe – le seul noir de Métropolis – apparut en 1991. Cat Grant vient de 1987 et ainsi de suite. »)

chapitre s'ouvre notamment sur une représentation de son appartement avec, en arrière-plan, des costumes et des photographies le représentant déguisé. Dans la dernière vignette de la planche, il est même montré travesti en fille. Or, ces différents motifs sont autant d'allusions silencieuses à la série dont il était le héros et dans laquelle il était régulièrement déguisé. Son travestissement en fille est par exemple une référence au numéro 44 de la série originelle où le personnage s'adonnait à la même activité.

Le traitement des personnages secondaires est donc particulièrement représentatif de la convergence opérée dans *All Star Superman*, convergence à plusieurs niveaux, par le mélange hétéroclite d'époques distinctes, mais également par la réactivation de formes narratives particulières, comme le processus des séries parallèles ou dérivées. Grant Morrison définit ce projet comme la volonté de réaliser son propre *magnum opus* de Superman : « I found myself looking for an artist for what was rapidly turning into my own Man of Steel magnum opus [...]»⁵⁹⁷ (« Man of Steel » est une périphrase désignant Superman). Or, cette expression de « *magnum opus* » précisément permet de faire un parallèle entre le travail de synthétisation auquel s'adonne Morrison et la définition qu'y apporte Thomas Pavel dans *Univers de la fiction* : « J'ai appelé *Magnum Opus* l'ensemble de livres écrits dans un langage quelconque L et qui décrivent tous le même univers.⁵⁹⁸ » Tel que présenté par Pavel, le *magnum opus* procède par un regroupement d'œuvres dépeignant un même monde ; dans cette perspective, le *magnum opus* de Superman serait donc le lieu de toutes les histoires liées au héros. La comparaison est évidemment à relativiser étant donné que l'expression est employée dans les deux cas dans des orientations différentes, l'une d'un point de vue de la création et l'autre sous un angle théorique. Cependant, elle souligne un trait commun, celui de la convergence d'un ensemble d'œuvres ouvrant sur un même univers, et permet en cela de spécifier des cas d'*intertextualité homogène*.

⁵⁹⁷ SMITH, Zack, « All Star Memories : Grant Morrison on *All Star Superman* » n°1, Newsrama, 2008, octobre : <http://www.newsarama.com/comics/100821-All-Star-Morrison> (Traduction : « Je me suis vu chercher un artiste pour ce qui s'est rapidement transformé en mon propre Magnum Opus du Man of Steel [Superman] [...] »)

⁵⁹⁸ PAVEL, Thomas, *Univers de la fiction*, Paris, Seuil, 1988, p.84

c) Le refuge du super-héros : une thématization de l'intertextualité

La synthèse d'*All Star Superman* relève en ce sens d'une homogénéisation qui abolit, pour un temps, les frontières fictionnelles. Dans un même esprit, la pratique de l'intertextualité est aussi thématisée par la représentation de lieux mémoriels dans lesquels chaque élément constitutif, s'il renvoie à une autre histoire, n'est plus problématique. L'appartement de Jimmy Olsen dans *All Star Superman* est par exemple référentiel de deux manières. Par le motif du déguisement, tout d'abord, qui fait lien avec la série dérivée du personnage, puis par les photographies et les objets exposés qui sont autant de portes d'entrée sur ses aventures antérieures (III.7). Chaque objet qui compose ce lieu invite à l'immersion dans l'univers qui se devine dans le hors-champs de l'intrigue : ainsi du coffre à déguisements, représenté dans la dernière vignette, et dont l'ouverture laisse entrevoir d'autres costumes, d'autres épisodes.

De plus, le motif du coffre installe cette dynamique dans un mode passéiste ; il est le lieu de la conservation, celui qui contient et ouvre sur une infinité de souvenirs. En plus d'être le lieu de l'allusion, il en caractérise, par sa nature, un rapport particulier : l'allusion ne renvoie plus à une histoire autre, mais au souvenir qu'en a le personnage. Dans ce cadre, elle efface l'hétérogénéité de l'intertexte, amenant à s'interroger sur la manière de considérer cette série, et plus généralement les œuvres du corpus. Le lieu est alors représentatif du changement de regard critique qu'on peut porter sur ces *comics*. Les éléments intertextuels qui le meublent ne sont plus à concevoir comme des outils narratologiques, mais comme les composantes d'un univers fictionnel. Ils reflètent là l'un des enjeux de la théorie des mondes possibles lorsqu'elle s'incarne dans le champ littéraire :

[...] Entre une approche du récit de fiction « comme récit » et une approche du récit de fiction « comme fiction », elle [la sémantique des mondes possibles] nous tire résolument vers la seconde,

car elle constitue une ontologie des états de fait fictionnels, indissociable des *ensembles* dans lesquels ils s'ordonnent.⁵⁹⁹

En tant que territoire intime du souvenir, l'appartement de Jimmy Olsen s'installe dans un paradigme de lieux qui, dans d'autres œuvres, prennent également en charge cet aspect mémoriel de l'intertextualité et revêtent une fonction testimoniale (III.8). Le musée dédié à Superman dans *Red Son* répond à ce même objectif puisque, en exposant les aventures passées du héros au travers de reliques, il métamorphose l'intertextualité en souvenir. Le choix du musée, dans sa double mission de conservation et d'exposition, est en ce sens le plus à même d'illustrer le rôle testimonial de tels lieux. On retrouve le même phénomène dans *Planetary*, si ce n'est que cette fois-ci, le lieu de mémoire n'est pas un musée, mais une bibliothèque située dans les sous-sols du bâtiment. En conservant les guides *Planetary*, anciennes aventures de l'équipe chroniquées sous la forme de livres en abyme, elle revendique encore davantage la prise en charge métafictionnelle de ce type de lieu.

Métafiction, en effet, car si la représentation de tels lieux implique un angle d'approche différent et abolit la rupture intertextuelle au profit du déploiement d'un univers fictionnel, il n'en demeure pas moins qu'elle induit un regard sur le genre superhéroïque et son évolution, regard notamment lié à la nostalgie. Le phénomène est particulièrement apparent dans *All Star Superman* lorsque Lois Lane visite la Forteresse de Solitude de Superman. Outre le fait de revenir par ce geste sur le passé superhéroïque, l'exploration de la journaliste est également une manière de faire retour sur une tradition des justiciers. En effet, Superman ou Batman sont connus pour les refuges qu'ils ont construits pour se cacher et se recueillir, tels la Batcave ou la Forteresse de Solitude. Ces lieux consacrent le caractère introspectif de ces personnages, comme le sous-entend notamment le nom de la forteresse de Superman. Dans les *metacomics*, ces endroits répondent au même objectif testimonial que les musées ou les bibliothèques, représentés alors dans leur paradoxe, celui de camoufler et d'exposer en même temps le passé des personnages. Dans *All Star*

⁵⁹⁹ MACÉ, Marielle, « « Le Total fabuleux » : les mondes possibles au profit de lecteur », *La théorie littéraire des mondes possibles*, Paris, CNRS éditions, 2010, p.205

Superman, cette double nature est évidente : une double page se consacre notamment à la représentation d'une des salles de la Forteresse (III.9)⁶⁰⁰. Les objets y reposent sur des blocs, à l'instar d'une exposition traditionnelle, preuves testimoniales du passé superhéroïque du personnage. On y trouve par exemple la ville miniature de Kandor, la machine à voyager dans le temps de la Légion des Super-héros, ou encore des figures de cire représentant amis et ennemis du héros.

Cette visite, outre le fait d'être extrêmement référencée, condensant en un épisode la démarche synthétique de l'ensemble de l'œuvre, permet également de dévoiler le *sense of wonder* d'une telle découverte. Par l'énumération des objets exposés, tout d'abord, qui emprunte à la science-fiction (planète étrangère, robots, doubles futurs...), puis par son parallèle avec d'autres lieux dans l'ensemble de la série. L'œuvre est en effet parsemée de visites guidées, de la prison de Lex Luthor au laboratoire de Léo Quintum (III.10). Ce dernier en particulier est visité à deux reprises, au premier et au quatrième épisode de la série. Les inventions du savant y sont autant de créations à exposer, à montrer et à commenter, à l'image des formes humaines qu'il essaye de développer. Mises en parallèle, ces différentes visites permettent d'installer les objets exposés dans un même paradigme. À l'instar des hommes géants et miniatures de Léo Quintum, les armes et objets de Superman appartiennent à une *galerie* du merveilleux science-fictionnel, tirant leur force dans leur exposition et leur découverte.

Les lieux mémoriels et leur visite dévoilent deux caractéristiques du genre superhéroïque. Ils renvoient tout d'abord, par la multiplicité des souvenirs qui les meublent, à la profusion d'aventures qui l'ont alimenté. Puis ils induisent, par les reliques exposées à l'œil du spectateur, un regard passéiste sur le merveilleux de cet imaginaire. Ce paradigme permet ainsi de souligner une nouvelle forme de retour méta-générique. En effet, la visite du refuge s'apparente à une exploration de l'histoire du genre superhéroïque qui tient alors lieu d'un discours nostalgique. Dans cette perspective, les bandes dessinées d'Alan Moore semblent se faire écho les unes aux autres. Le scénariste ayant écrit plusieurs aventures de Superman avant la publication

⁶⁰⁰ La valeur spectaculaire du refuge est également de mise dans *All Star Batman*, à travers la page dépliant qui sert la représentation de la Batcave ; gadget qui sert ce même paradoxe (III.9-2).

de *Watchmen*, il a lui aussi fourni sa propre vision de la Forteresse de la Solitude et plus généralement du lieu mémoriel (Ill.11).

En témoigne le refuge du Hibou dans *Watchmen* : le personnage est le plus référencé de l'œuvre, tant par ses similitudes avec Batman que par la manière dont il exemplifie la tradition du genre superhéroïque. Cette richesse intertextuelle est soulignée par le motif de la cave qui, en même temps qu'elle fait écho au refuge de Batman, constitue un lieu du souvenir, comme le montre la visite de Sally Jupiter au septième chapitre de la série. De nombreux gadgets y sont énumérés et commentés à chaque fois par le Hibou. Le lieu s'apparente alors à une sorte de musée fourmillant de traces du passé, telle, par exemple, la photographie d'une ancienne criminelle, la Reine du Vice, qui se confronta au Hibou.

Ce lieu, traité comme espace du passé, fait penser à la Forteresse de la Solitude de Superman, revisité également par Moore et Gibbons, un an avant la parution de *Watchmen*⁶⁰¹. Batman et Wonder Woman s'y retrouvent pour fêter l'anniversaire de Superman et se rendent compte que celui-ci a été piégé par un de ses ennemis. L'intrigue repose essentiellement sur sa libération mais la fin possède une dimension particulière, présentant le refuge du héros comme lieu du souvenir. Les deux personnages offrent leurs cadeaux, une copie exacte de la ville de Kandor de la part de Wonder Woman et une nouvelle espèce de rose baptisée la « Krypton » de la part de Batman. Ces deux objets, directement issus d'un imaginaire science-fictionnel, relèvent d'une même essence que les inventions du Hibou et que Laurie qualifiera de « merveilleux⁶⁰² ». En tant que symboles de l'aventure qui vient de se dérouler, les offrandes faites à Superman finissent exposées dans sa forteresse, forteresse qui, représentée sous une autre forme, dans une autre œuvre du scénariste, est (re)visitée par les héros de *Watchmen*. En effet, si le refuge superhéroïque est le lieu du souvenir dans *Watchmen*, il est représenté, dans *Superman*, comme *lieu en train de se constituer*, lieu de *l'ameublement* : l'objet fait alors le lien entre deux aventures, celle

⁶⁰¹ MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, « For the man who has everything », *Superman Annual* 11, New York, DC Comics, 1985.

⁶⁰² « You've got some wonderful stuff down here. It's like a magician's cave or something... »/« Tu as là des trucs assez merveilleux. C'est comme la caverne d'un sorcier un peu. »/MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°7, New York, DC Comics, 1987, mars, p.4.

de son apparition et celle de son exposition, permettant de faire un parallèle entre ces différentes intrigues. Les cachettes de Superman et du Hibou sont donc liées par la continuité des objets que tous deux conservent. Elles sont le symbole d'un métadiscours filé qui, se déployant au sein de plusieurs bandes dessinées, ne concerne plus seulement le passé d'un personnage, mais bien celui du genre superhéroïque lui-même.

C'est à travers la représentation de ces refuges que les travaux d'Alan Moore sur Superman et *Watchmen* peuvent être mis en parallèle, dans la mesure où ils composent tous deux un musée qui leur est commun, dépositaire de la mémoire du genre. La publication de l'histoire dans laquelle Batman et Wonder Woman offrent leur cadeau à Superman précède d'un an une autre aventure de Superman également scénarisée par Alan Moore, où l'auteur imagine la retraite du héros⁶⁰³. Le parallélisme avec *Watchmen* y est d'autant plus flagrant que tous deux ont paru exactement à la même date. De fait, la fin de Superman peut s'assimiler au prologue même de cette œuvre. Le scénariste y annonce la fin d'une ère du genre superhéroïque, une ère issue du merveilleux qu'a pu produire la filiation entre super-héros et science-fiction : « C'était un adieu peu enthousiaste. Je ne voulais pas dire « regardez, c'est comme ça que je vais mettre un terme au bon vieux temps », mais plutôt « regardez combien ces trucs étaient merveilleux, pourquoi s'en débarrassent-ils ? ».⁶⁰⁴ » Dans cet épisode, les morts de personnages symboliques s'enchaînent : Lana Lang, Krypto, le chien de Superman, ou encore Mxyzptlk, sorcier issu de la cinquième dimension. Tous ont en commun de renvoyer à une ère « merveilleusement naïve » du genre superhéroïque, un *Silver Age* empreint d'un ludisme science-fictionnel (III.12). C'est d'ailleurs par cette représentativité que leur mort est violente, car sa crudité et son réalisme touchent un univers alors connu pour son innocence et sa *déréalisation*. Après avoir tué son ennemi, Superman décidera lui-même de prendre sa retraite, avançant le fait qu'ayant commis un meurtre, il a rompu son serment et ne peut plus être super-héros. Commence alors *Watchmen* et l'œuvre que l'on sait.

⁶⁰³ MOORE, Alan, SWAN, Curt, « Whatever happened to the Man of Tomorrow ? », *Superman* 423/*Action Comics* 583, New York, DC Comics, 1986, septembre.

⁶⁰⁴ QUEYSSI (2005 : 271)

De fait, cette série constitue en toile de fond l'aveu d'une certaine nostalgie dont le Hibou est représentatif, dans la continuité qu'il incarne avec le travail d'Alan Moore sur Superman. La proposition d'un super-héros réaliste semble alors camoufler une seconde orientation qui porte davantage sur la réappropriation non-innocente d'une matière connue pour sa naïveté. Cette absence de rupture se retrouve dans les autres œuvres du corpus, par l'effacement de l'intertextualité qui, ainsi thématifiée, n'est plus la marque d'une hétérogénéité et revendique à l'inverse une nostalgie des débuts du genre superhéroïque.

2) Retour sur l'enfance du genre superhéroïque : nostalgie et ironie

La réflexion du genre superhéroïque s'ancre dans des formes de plusieurs natures, que ce soit par un retour diachronique sur son évolution, la synthèse de sa prolifération autour d'un même personnage, ou encore la représentation de lieux dépositaires de sa mémoire dont les objets ne sont pas tant le produit d'un intertexte que la réminiscence de souvenirs qui font l'aveu d'une absence de rupture. Ces stratégies, en tant qu'elles dessinent un retour, véhiculent par là une forme de nostalgie. Citant les définitions du *Robert*, Pierre Schoentjes met en avant cet aspect de la nostalgie de revenir vers un territoire autre, une époque révolue :

Quant au terme « nostalgie », je le retiens ici dans le sens général qui découle des définitions principales du *Robert* : la savante, qui rattache le mot à l'univers de la psychopathologie et celle – plus commune – qui met l'accent sur [le] « désir de revenir en arrière, de retrouver le passé »⁶⁰⁵.

En tant que désir de retour vers un passé révolu, la nostalgie consiste en un renvoi par l'absence, le dévoilement de la perte et de la disparition (Ill.13). Ainsi de la représentation, récurrente dans l'œuvre d'Alan Moore, de héros perdus dans la contemplation d'anciennes photographies de leur équipe, généralement dramatisée

⁶⁰⁵ SCHOENTJES, Pierre, Université de Grand, « Ironie et nostalgie », *Hégémonie de l'ironie ?*, 2008 : <http://www.fabula.org/colloques/document1042.php>

par le mutisme des cases. Face au sourire figé des anciens justiciers s'expose le doute des personnages vis-à-vis de l'époque contemporaine, signalant par là la disparition de l'innocence et de leur assurance passées. Le dixième épisode de *Planetary*, en se consacrant à l'assassinat de pastiches de la JLA, symbolique du *Golden Age*, révèle également le regret de la disparition, à travers entre autres son appareil paratextuel : la couverture, tout d'abord, qui représente une funeste succession de tombes, et le titre, évocateur : « Magic and Loss ».

Ces retours, à la lumière de cette dimension, sont de l'ordre du *recyclage*. Recyclage intradiégétique, tout d'abord, par le réemploi de personnages particuliers, puis extradiégétique, par la reproduction, en abyme ou non, de codes narratifs spécifiques aux *Golden* et *Silver Ages*. Ces reprises impliquent non seulement un retour mais également une *réappropriation*, geste double qui complexifie le rapport passéiste des œuvres au genre superhéroïque. À l'image de *Watchmen*, le métadiscours des œuvres du corpus véhicule une ambiguïté : à la fois mise en crise idéologique du super-héros et regret d'une époque où cette question ne se posait pas, les œuvres dessinent une dialectique autour des notions de nostalgie et d'ironie qui, si elles semblent d'abord contradictoires, nourrissent en fait une complétude particulière. Ainsi, la réflexion métagénérique qu'on vient d'aborder s'accompagne d'une thématization de l'enfance comme métaphore des origines qui est particulièrement révélatrice de cette ambivalence.

a) *Enfant et super-héros, jeu et fiction*

Revenir sur le genre superhéroïque et sur ses débuts implique de considérer comment celui-ci a évolué, *mûri*, tant du point de vue de sa fiction que de son lectorat. Ce retour aux origines est un mouvement dont la thématization de l'enfance peut être la métaphore, dans la mesure où il consiste à représenter les jeunes lecteurs du début. Ceux dont, au premier chapitre, on a souligné l'importance en tant que public spécifique à conquérir (Ill.14). Les *metacomics*, en opérant ce retour, ont tendance à présenter des scènes de lecture, des *flashbacks* où le héros, à nouveau enfant, est revu

dans sa fascination pour les super-héros, tels Hundred à l'incipit d'*Ex Machina* ou Tobi dans 1985, plongé dans le *crossover* de Marvel de cette année-là, *Secret War*. Mais davantage qu'une simple illustration d'une scène d'époque, la représentation de l'enfant permet d'interroger le rapport du lecteur à la fiction et, plus encore, de concevoir le super-héros et le genre auquel il appartient en ce qu'ils ont de plus spécifique.

Le premier épisode de *Tom Strong*, consacré à la lecture par un jeune garçon des origines du héros éponyme, est révélateur des discours sur les rapports à la fiction que peut véhiculer une telle thématique (Ill.15). La particularité de ce numéro, on l'a vu, est que le super-héros dont le garçon est en train de lire les aventures intervient également dans le récit-cadre, se présentant alors au même degré ontologique que lui. Les frontières entre ces différents niveaux diégétiques étant rendues problématiques, elles permettent de dévoiler un discours sur la lecture, par la mise en valeur des mécanismes mentaux que cette opération présuppose. Lorsqu'il intervient dans le monde du garçon, le visage de Tom Strong demeure camouflé, ne se révélant que dans les pages du *comic book* en abyme. Or, cette absence peut faire sens dans ce qu'elle dit sur l'activité du lecteur. La première représentation du justicier dans sa totalité a lieu au fil des pages que parcourt le jeune garçon, dévoilant non seulement son visage mais également sa condition héroïque. Tom Strong, alors adolescent, tente d'extraire ses parents des décombres d'un tremblement de terre, portant leur corps sur ses épaules. On a vu au second chapitre à quel point son corps d'adulte y est en contradiction avec son visage d'enfant. Par ce contraste, le faciès du héros, couvert de larmes, semble en effet davantage évoquer celui du garçon lecteur, les yeux également embués, dans la vignette suivante. Le visage enfantin, superposé à un corps d'adulte, fait en ce sens le lien entre le héros et le lecteur, évoquant le processus d'identification que sous-tend l'acte de lecture.

Cette scène, en plus de mettre l'accent sur la façon dont le garçon lecteur se substitue au justicier, révèle également son aptitude à plonger dans un univers imaginaire et évoque alors l'immersion fictionnelle auquel n'importe quel lecteur de fiction est soumis. Les larmes de l'enfant, à la suite de la mort des parents de Tom Strong, montrent bien comment le lecteur éprouve *réellement* une scène dont il connaît la

portée *fictionnelle*. Le principe de l'immersion fictionnelle est en ce sens étendu au reste de l'épisode. L'abondance de pages dédiées au *comic* en abyme, en mettant au second plan le récit-cadre, efface le monde premier du garçon, le rend elliptique, et fait écho par là aux mécanismes mentaux du lecteur que décrit Schaeffer :

L'immersion fictionnelle se caractérise par une inversion des relations hiérarchiques entre perception (et plus généralement attention) intramondaine et activité imaginative. Alors qu'en situation « normale » l'activité imaginative accompagne l'attention intramondaine comme une sorte de bruit de fond, la relation s'inverse en situation d'immersion fictionnelle.⁶⁰⁶

En effet, la perception intramondaine de ce qui se passe dans le monde tenu pour réel est vécue dans l'épisode de *Tom Strong* sous le mode de la perturbation, et permet alors de jouer sur cet effacement progressif (Ill.16). Alors que le garçon est en train de lire sa bande dessinée, installé dans une sorte d'autobus aérien, un criminel tente d'y réaliser un hold-up, rapidement interrompu par le justicier. L'enfant, plongé dans sa lecture, ne se rend compte de rien et ne prend pas conscience que son héros est au même moment en train de vivre une nouvelle aventure, à laquelle lui-même pourrait assister *en direct*. Il va même jusqu'à réclamer le silence aux autres protagonistes qui, en s'extasiant devant les exploits « réels » du justicier, perturbent sa lecture. La scène thématise ainsi l'inversion que décrit Schaeffer, la perception intramondaine devenant perturbation de la lecture, « bruit de fond » en marge de l'immersion fictionnelle. Le procédé est repris lorsque Tom Strong adresse un message de bienvenue au garçon, à la fin de l'épisode, et auquel celui-ci, trop immergé dans sa fiction pour s'apercevoir qu'il passe juste devant son héros, ne répondra que par un murmure inattentif.

La thématisation de l'enfance permet de rendre compte de l'activité d'un lecteur plongé dans une histoire, révélant tant son processus d'identification que son immersion fictionnelle à travers la mise au second plan du réel qui l'entoure. L'enfant est en cela le plus à même de rendre compte de ce rapport originel à l'imaginaire. Par la récurrence d'un « comme si » ludique, intrinsèque à ce type de feintise, il met en

⁶⁰⁶ SCHAEFFER, Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, Seuil, collection « Poétique », 1999, p.180

avant les parallèles entre jeu et fiction. Ces mécanismes s'assortissent alors d'une réflexion sur le super-héros qui, tenue sous le mode de l'imagination, interroge nos rapports à la fiction au sens large. L'enfant se fait non seulement métaphore des origines du genre superhéroïque, mais également prétexte à un métadiscours sur l'une des spécificités de la fiction, son « faire-comme-si⁶⁰⁷ » qui permet d'affiner le traitement nostalgique du super-héros dans les *metacomics*.

En plus de s'adonner à une activité de lecture, les enfants sont régulièrement représentés dans la manière dont ils reproduisent *mimétiquement* le contenu des fictions qu'ils ont lues. Ces représentations passent notamment par une déclinaison de super-héros sous la forme de jeux qui tous ont trait à l'enfance (III.17). Ainsi d'une bande de garçons qui dans *Watchmen* se déguisent lors d'Halloween, en écho aux justiciers. De même pour Ozymandias qui a lancé une gamme de jouets à son effigie destinés aux enfants ou d'une petite fille dans *Supreme* qui montre à son héros un dessin le représentant. Les déguisements, les jouets sont autant de motifs qui instituent la fiction superhéroïque comme *jeux mimétiques* à reproduire par la simulation. On rejoint alors le parallèle de Schaeffer entre les activités ludiques de l'enfance et la compétence fictionnelle du lecteur, au travers de sa thèse selon laquelle « la capacité de comprendre les fictions artistiques présuppose le développement d'une aptitude psychologique spécifique dont l'acquisition remonte aux jeux de la petite enfance.⁶⁰⁸ » La fiction superhéroïque, lue par les enfants, est l'objet mimétique par excellence. Elle est destinée à se reproduire dans des situations de jeux, dans une forme de « feintise ludique partagée », expression utilisée par Schaeffer pour caractériser nos rapports à la fiction. Par ce biais, c'est le « faire-comme-si » propre à la fiction qui est souligné : « C'est l'intériorisation progressive des mécanismes de ce « faire-comme-si » ludique qui donne ensuite naissance à la capacité de reconstruire les univers fictionnels des œuvres de fiction [...].⁶⁰⁹ »

Dès lors, il est intéressant de voir comment les jeux d'enfant mis en scène dans les œuvres du corpus peuvent renvoyer à la volonté des super-héros d'égaliser, voire transcender, leurs modèles antérieurs, comme on l'a vu au troisième chapitre. Le jeu,

⁶⁰⁷ SCHAEFFER (1999 : 18)

⁶⁰⁸ SCHAEFFER (1999 : 56)

⁶⁰⁹ SCHAEFFER (1999 : 179)

« pour de faux », évoque alors le « pour de vrai » des héros qui reproduisent les actes de leurs prédécesseurs. De manière plus subtile, ce parallèle révèle également comment, même lorsqu'il est pris au sérieux, le super-héros est tenu comme purement imaginaire : de l'ordre de la fantaisie, il est toujours intrinsèquement lié à l'enfance en ce qu'elle signifie la capacité de l'homme à s'adonner à une activité ludique, à s'échapper du réel par la fiction. Ainsi du Hibou qui, dans *Watchmen*, parle de son rôle superhéroïque comme d'un jeu, de l'incarnation d'un rêve d'enfance, d'un « fantasme d'écolier⁶¹⁰ ». De même, l'illustre Machine d'*Ex Machina* est fortement influencée par son mentor Kremlin, l'un des seuls personnages de l'histoire à avoir foi en l'idéal superhéroïque, et qui, étant réparateur de manège, est lié à l'enfance dans sa fonction même puisqu'il rétablit le jeu.

La thématization de l'enfance s'apparente à la métaphore du retour aux origines opéré dans les *metacomics*. Elle permet en effet de retrouver le ludisme intrinsèque à la fiction superhéroïque, son « faire-comme-si » originel et son attrait pour l'imagination pure, à l'image de ces propos d'Alan Moore : « C'est ça le moteur du *comics* de super-héros pour moi, c'est l'imagination. Il y a très peu d'endroits où l'on peut voir l'imagination sous une forme plus débridée que dans les histoires de Superman de Mort Weisinger des années soixante.⁶¹¹ » Le retour réflexif sur le genre superhéroïque permet ainsi d'en définir les traits et caractéristiques, par l'exacerbation de ses formes d'origine. Le ludisme des jeux d'enfants fait écho, par sa réflexion, à la théâtralité originelle du super-héros, dénudée alors dans son principe le plus essentiel : la simulation, la feintise innocente qu'affiche le masque qu'il revêt chaque jour pour combattre le crime.

De nombreux motifs sont liés dans le corpus à l'exaltation de la fiction superhéroïque en tant qu'imagination pure (Ill.18). Ainsi du Superman d'*All Star Superman* qui, sur la planète Bizarro, assiste à un carnaval composé de ses doubles grotesques et au renversement festif des codes sociaux où, le temps d'un épisode, les fous prennent le pouvoir. Le spectacle et la foire, laissent en effet toute la place à l'imagination et au foisonnement. La série *Promethea*, en tant qu'elle raconte l'histoire d'une histoire,

⁶¹⁰ « Just a schoolkid's fantasy got out of hand. »/MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°7, New York, DC Comics, 1987, mars, p.4.

⁶¹¹ QUEYSSI (2005 : 273)

allégorie même de l'imagination, est en cela la plus représentative. Chargée, à l'instar de son double mythologique, d'apporter le feu à l'humanité, l'héroïne éponyme met fin au monde par une apocalypse joyeuse, non plus perçue comme destruction, mais comme *révélation*. Révélation des légendes qui ont construit le monde, en harmonie avec son développement biologique, révélation de l'unité d'un univers où matériel et imaginaire interagissent :

Know that the scorched-black demons and the pristine, fluttering seraphs are in some sense naught but you yourself unpacked, unfolded in a higher space... from whence the myriad gods unfurl, not bygone legends but your once and future selves, your attributes blossomed into their purest and most potent symbol-forms.⁶¹²

La série se conclura ainsi sur une invitation de l'héroïne à danser, à fêter l'imagination jusqu'à la saturation jubilatoire des images. En tant que dernière parution *mainstream* d'Alan Moore, *Promethea*, par cet éloge, semble faire retour sur l'œuvre du scénariste. L'imagination, exaltée, *double* le matériel d'un reflet sublime et semble faire écho aux caractéristiques mêmes du super-héros, lui aussi marqué par cette dualité. Car il s'agit bien de cela, pour un super-héros : se construire un personnage, un rôle à investir, un jumeau sublime. L'individu s'éprouve alors dans son moi merveilleux, sans cesse alimenté par de nouvelles représentations qu'il a su inspirer. Ainsi de Sally Jupiter s'extasiant dans *Watchmen* devant une bande dessinée pornographique à son sujet et qui la consacre en tant que représentation fantasmatique, fantasme non seulement d'elle-même, mais également de l'autre, de l'homme.

Cette invitation à l'imagination, au fantasme, on la retrouve dans *Tom Strong* où le garçon lecteur se confond, le temps d'une séquence, avec son héros. La série, introduite par cet épisode particulier, peut en cela être interprétée comme le rêve

⁶¹² « Sache que les démons les plus noirs et les séraphins les plus immaculés ne sont en fait que des émanations de toi-même, incarnées sur un plan supérieur... où évoluent des myriades de dieux, non pas des légendes oubliées mais des versions de toi, passées et futures, tes attributs exprimés sous la forme la plus pure et la plus symbolique. » (Trad. Jérémy Manesse)/MOORE, Alan, WILLIAMS III, J.H., *Promethea* n°31, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2004, octobre.

d'un enfant, le super-héros constituant alors sa réécriture fantasmatique. Le garçon, à travers la simplification du style graphique qui le caractérise, est lui-même l'archétype de l'enfant lecteur en général, comme pour mettre en évidence la part de rêve qu'entretient ce dernier avec la lecture des aventures d'un super-héros. Cette caractérisation du fantasme est accentuée par la ville dans laquelle se situe l'intrigue : celle-ci se compose de gratte-ciels marqués par leur verticalité et qui dessinent une forme d'élévation faisant écho aux architectures que l'on retrouve dans les rêves de *Little Nemo* (Ill.19). Et de fait, le garçon archétypal de *Tom Strong* n'est-il pas semblable au garçon, au Nemo (« personne » en latin), héros de la bande dessinée de McCay ?

La thématization de l'enfance permet donc d'affiner le discours de la nostalgie véhiculé dans le corpus. C'est à travers elle que les œuvres touchent à une spécificité du super-héros : celle-ci se trouve exacerbée pour servir un discours sur le genre dont il est issu et, plus largement, sur la fiction et le rapport que le lecteur entretient avec elle. La thématization de l'enfance revêt en effet la volonté de rétablir le jeu, le spectacle superhéroïque, à travers l'exaltation de sa théâtralité et de son caractère fantasmatique. À l'inverse des œuvres que l'on a étudiées au troisième chapitre, la problématique n'est plus ici de confronter le super-héros au réel, mais au contraire de se servir de lui pour s'en échapper (et peut-être d'une certaine manière mieux le maîtriser) en *affirmant* sa nature intrinsèquement déréalisée. Il s'agit peut-être même de l'effet parodique au sens où l'entend Groensteen lorsqu'il parle de l'effet rétroactif de *Watchmen*. Et même lorsque le rapport du super-héros au réel est de l'ordre de la confrontation, c'est cette dimension qui est mise en valeur. L'exposition de deux mondes ontologiques dans *1985* (ce qui est tenu pour réel et ce qui, via le « *Marvel Universe* », est considéré comme fictionnel) sert finalement ce discours. L'intrusion dans le réel de super-vilains de bandes dessinées, la réalité de leur violence, permet en effet de réaffirmer, rétrospectivement, la déréalisation de leurs actes dans le monde de la bande dessinée (Ill.20).

b) Distance et ironie

C'est alors cette nature déréalisée qui, éminemment réflexive, dessine une distance par rapport à ce discours de la nostalgie. En effet, ce retour sur le genre superhéroïque se distingue d'une simple continuité des pratiques dont il fait l'éloge car il sert une réappropriation et une exagération de formes et de motifs originels dans des œuvres contemporaines. Si la nostalgie des discours est évidente, elle est également l'indice d'une distance puisqu'elle incarne une réflexivité, un surcodage, qui justement insiste sur le caractère illusoire de ce ludisme. Davantage qu'un retour, la réappropriation s'assimile plutôt à une *recontextualisation* dans l'époque contemporaine d'où émane l'oscillation du discours entre nostalgie de l'enfance du genre et refus d'une certaine naïveté. Le réemploi d'une pratique ancienne, révolue, dans une époque contemporaine crée en effet, par ce déplacement temporel, par cette distance, le second degré.

On retrouve la même absence d'innocence qui servait à transgresser les règles du *Comics Code*, si ce n'est qu'elle se manifeste cette fois sous la forme d'une ironie moins incisive, portant en elle une certaine charge nostalgique. Une pleine page de *Supreme* en est très représentative. Le héros, Ethan Crane, retourne dans la ville de son enfance, Littlehaven, et s'arrête devant un grand panneau qui en vante les qualités, en tant que lieu qui a vu grandir Supreme (Ill.21). Le panneau est à l'effigie du super-héros, le représentant en train de saluer les potentiels visiteurs de la ville. Cette tendance d'une agglomération à s'afficher comme patrie d'enfance d'un justicier est typique du genre : on la retrouve notamment chez Superman avec Smallville, ville du Kansas dans laquelle il a grandi. Elle relève d'une glorification du héros et, plus spécifiquement, de son origine. Or, dans *Supreme*, ce panneau est tagué à plusieurs endroits, au niveau de la ceinture du héros, avec l'inscription « Boyscout », mais également sur sa poitrine sur laquelle une croix gammée a été tracée. Ce qui fait l'éloge de Supreme, dans la réactivation d'une tradition du genre superhéroïque, est alors immédiatement distancié par ces tags qui ont valeur métadiscursive dans ce qu'ils disent sur l'évolution de la figure du justicier.

On l'a vu, *Supreme* est une série qui tend à retracer, à revisiter l'histoire du genre superhéroïque. De l'aveu d'Alan Moore, son scénariste, elle tend à capter l'essence du personnage superhéroïque et à retrouver un certain archétype que Superman, en particulier, a incarné lors des *Golden* et *Silver Ages*⁶¹³. Or, l'œuvre est parue en 1996, soit dix ans après *Watchmen* et, si elle tend à abolir la mise en crise idéologique que celle-ci avait inaugurée, elle ne peut non plus l'effacer. Ce panneau, devenu le palimpseste de divers symboles, affiche cette conscience de l'évolution du genre, la conscience de ce qui ne peut plus être représenté innocemment, sans tenir compte du mûrissement du genre. À ce titre, il est particulièrement représentatif de la distance ironique qu'implique le retour nostalgique à l'origine du super-héros puisque celui-ci se constitue du passage obligé de la maturité.

Cette distance peut également se manifester dans le discours des personnages, la force humoristique du processus se faisant alors à leur rencontre. Dans *Tom Strong*, par exemple, c'est par le décalage entre le texte et l'image que se forge l'ironie des représentations. Ainsi de la femme du héros, Dhalua, qui, lorsqu'elle raconte un de ses souvenirs de jeunesse, se définit comme une adolescente traditionnelle au physique ingrat : « I was sixteen, an ugly little thing with spots.⁶¹⁴ » Or la représentation que cette description accompagne laisse voir une jeune femme qui répond aux canons esthétiques typiques, forme idéale sans la moindre imperfection visible (Ill.22). Le décalage ironique entre le texte et l'image est d'autant plus prégnant que le discours est alors homodiégétique, le champ iconographique ayant pour fonction d'*objectiver* et d'assumer par là la charge d'une ironie qui tire sa force de ce dont l'héroïne n'a pas conscience. C'est la perfection physique, typique du super-héros, qui est de fait raillée à travers cette représentation contradictoire qui échappe au discours même du personnage.

Si l'ironie a une fonction humoristique qui prend sa place dans le décalage des représentations (textuels et graphiques, par exemple), elle se distingue du comique

⁶¹³ On rappelle ici le préambule de l'édition française de *Supreme* : « À un certain degré, Suprême est un vrai super-héros en cape, archétypal comme tous les autres. À un certain degré, c'est ce que je veux faire avec tous les personnages. Je veux les rendre archétypaux. »

⁶¹⁴ « J'avais seize ans, j'étais toute boutonneuse. » (Trad. Jérémy Manesse)/MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, *Tom Strong* n°9, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2000, septembre.

dans le sens où son actualisation repose sur un processus intellectuel de la part du lecteur, là où le rire comique relève de sensible, de l'affectif⁶¹⁵. Pour le cas de la femme de Tom Strong, le décalage n'est jamais souligné dans l'œuvre que par la capacité du lecteur à l'identifier. L'ironie appelle donc une distance en ce qu'elle sollicite l'intellect, à l'inverse du rire comique qui se situe davantage dans le réflexe :

[...] C'est souvent davantage aux sens et aux sentiments que le rire fait appel. Il est une anesthésie de l'esprit qui fait taire la raison, alors que l'ironie la sollicite en mettant en marche une dialectique dont le point d'aboutissement n'est pas nécessairement connu d'avance.⁶¹⁶

En cela, le processus ironique implique une distance dans sa nécessité d'être identifié et met à nu l'opération intellectuelle du lecteur. Cette dénudation entre alors en opposition avec l'aspect purement naïf, émotionnel, de ce que serait une nostalgie innocente. Or, cette opposition peut évoquer une théorie de la lecture qui est la plus à même de définir cette double tendance des *metacomics*. Vincent Jouve distingue en effet trois attitudes dans l'opération de lecture : le lu, le lisant et le lectant. Le lu désigne « le rapport pulsionnel à l'œuvre »⁶¹⁷, tandis que le lisant renvoie à la situation du lecteur, immergé dans l'univers de la fiction⁶¹⁸. Le lectant, quant à lui, identifie la partie du lecteur qui s'investit intellectuellement, tant dans son travail d'interprétation que dans sa capacité à repérer les constructions et jeux narratifs⁶¹⁹. Si les deux premières catégories tendent à définir la nature émotionnelle de la lecture, la troisième souligne davantage la distance critique de cette expérience. C'est de fait cette oscillation entre ces trois instances qui, en ce qu'elle mêle le piège de l'illusion référentielle au travail interprétatif, intellectuel, de l'acte de lecture, permet de

⁶¹⁵ SCHOENTJES, Pierre, *Poétique de l'ironie*, Paris, Seuil, coll. « Points/Essais », 2001, p.222

⁶¹⁶ SCHOENTJES (2001 : 223)

⁶¹⁷ « Il y a bien un niveau de lecture, où, à travers certaines « scènes », le lecteur retrouve une image de ses propres fantasmes. Dès lors, c'est bien lui qui est « lu » par le roman : ce qui se joue alors dans la lecture, c'est la relation du sujet à lui-même, du moi à son inconscient. » (JOUVE, Vincent, *La lecture*, Paris, Hachette Livre, coll. « Contours littéraires », 1993, p.36)

⁶¹⁸ « Le « lisant » [...] est cette part du lecteur piégée par l'illusion référentielle qui considère, le temps de la lecture, le monde du texte comme un monde existant. » (JOUVE, 1993 : 36)

⁶¹⁹ « Le « lectant » [...] garde toujours à l'esprit que le texte est d'abord une construction. Toute construction supposant un architecte, le « lectant » a donc pour horizon une image de l'auteur qui le guide dans sa relation au texte. » (JOUVE, 1993 : 35)

montrer comment le rapport nostalgique au genre superhéroïque se double d'une distance ironique. On retrouve alors la métaphore de l'enfance qui sert à dire l'innocence du lisant : le garçon lecteur du premier épisode de *Tom Strong* remplit en effet cette fonction, dans sa manière de ne plus percevoir sa réalité et de se substituer au héros dont il est en train de lire l'histoire. Cette naïveté se perçoit également dans sa représentation graphique, à travers notamment la simplification extrême de ses traits qui, si elle le dote d'une certaine universalité, lui confère également un aspect caricatural, symptomatique d'une innocence alors hyperbolisée. À l'inverse, le système réflexif qui sous-tend l'organisation du récit fait l'aveu de la distance partagée par l'auteur et le lecteur à l'encontre du garçon, et souligne alors la fonction de lectant, dans sa faculté à percevoir le traitement ironique du garçon pris dans sa fiction. Passer de l'enfant au lecteur, c'est souligner deux attitudes par rapport à la fiction qui, en interagissant, font émerger un plaisir nouveau, celui d'identifier l'illusion :

D'une certaine façon, une fiction autodénonciatrice ne fait jamais que refléter en son propre sein la double attitude qui définit la feintise ludique partagée : immersion mimétique d'un côté, neutralisation de ses effets pragmatiques de l'autre. Quant au plaisir particulier que nous prenons à des fictions de ce type, il est peut-être dû au fait même de ces basculements répétés entre leurre et neutralisation consciente.⁶²⁰

De fait, à l'innocence de l'enfant se superposent dans *Tom Strong* plusieurs indices de distance face à cette attitude. Les voix et les regards féminins, notamment, s'ils ne sont pas réellement développés dans le récit, font l'aveu de cette discrète maturité, forme de gravité en toile de fond qui met à distance toute l'innocence laissée au premier plan de l'intrigue. C'est en tant que détail que cette présence permet de conserver la nature nostalgique de ces retours tout en les situant sur le plan de la non-innocence. La mère de Tom Strong remplit notamment cette fonction (Ill.23). Naufragée avec son mari et leur esclave sur l'île qui verra la naissance du héros, elle laisse libre court à la folie scientifique de son conjoint qui, ayant pris la décision de cette exploration, est la cause du naufrage, tout en maintenant avec lui une certaine distance. Alors qu'il s'extasie sur

⁶²⁰ SCHAEFFER (1999 : 162)

l'existence de cette île à laquelle il ne croyait pas, Susan Strong, quant à elle, conserve le regard objectif de l'inquiétude face à cette situation nouvelle. Cette distance entre les deux personnages est telle qu'elle transparaît notamment par l'évocation d'un désordre potentiel dans leur couple. En effet, à la mort de leur domestique, une hypothèse quant à une relation extraconjugale est émise lorsque Sinclair décide d'aller récupérer le corps :

Sinclair : Before the boat sinks, we'd best retrieve my equipment... And the body of poor Tomas, of course. Hard luck, Susan. You were fond of the fellow, weren't you, in your way ?

Susan : Yes. Yes, in my way. Let's get the equipment.⁶²¹

La proposition « à ma manière » est prononcée presque en aparté, Susan tournant alors le dos à son mari (c'est d'ailleurs elle qui va chercher le corps). Le temps d'une vignette, elle est représentée au premier plan, comme pour lui laisser la primeur de sa confession, sa voix d'adulte s'éloignant alors de la folie juvénile de son mari. La suggestion y est discrète, jamais vraiment validée, mais l'idée d'un adultère voile l'innocence du récit d'une certaine maturité, bien au-delà de l'émotion première du lisant alors incarné par le jeune garçon en train de lire le passage. Au moment d'accoucher, c'est d'ailleurs Susan Strong qui choisira d'appeler son fils du même nom que le domestique, revendiquant alors une relation dérangeante, muette, le lien entre les deux prénoms n'étant fait que par le silence du commentaire que pourtant il implique.

Si le retour sur le genre superhéroïque et sur ses origines traduit une forme de nostalgie, sa réflexion est également dépourvue de toute innocence. Cette absence est moins dans la transgression, comme c'est le cas pour la mise en crise idéologique du super-héros, que dans l'ostentation d'un regard adulte porté sur l'enfance et sur le ludisme qu'incarna un temps cette figure. C'est dans cette perspective qu'ironie et

⁶²¹ « Allons récupérer mon matériel... Et le corps de ce pauvre Tomas avant que le bateau sombre. Vous aimiez bien ce pauvre homme, Susan, à votre manière, n'est-ce pas ? »/ « Oui. À ma manière. Allons chercher le matériel. » (Traducteur non mentionné)/MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, *Tom Strong* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, juin.

nostalgie se complètent : c'est finalement l'ironie qui permet d'identifier la nostalgie de ces réappropriations puisqu'elle en formule la distance intrinsèque. Le mélange particulier de ces deux discours se perçoit dans la thématisation de l'enfance et dans la revendication d'une innocence du super-héros assortie d'une distance réflexive.

Le regard de l'adulte porté sur l'enfance du genre superhéroïque permet d'en réactiver les formes, d'en formuler une nostalgie tout en maintenant une distance ironique. Ceci s'explique par le fait que c'est généralement lorsqu'il est enfant que le lecteur s'initie aux *comics* de super-héros, par les films, dessins animés ou produits dérivés. Le genre superhéroïque est aujourd'hui marqué par le paradoxe de toujours sembler s'adresser en priorité à un jeune public, alors que des *comic books* tels que *Watchmen* ou, plus récemment, *Ex Machina* prouvent que son évolution lui a fait quitter ce territoire⁶²². Parallèlement, il présente la particularité d'avoir mûri en même temps que son lectorat, justifiant alors cette métaphore pour qualifier son évolution. Étant donné la maturité des œuvres et du lectorat auquel elles s'adressent, le regard de l'auteur sur l'enfance est un regard également partagé avec le public, la thématisation de cette dernière dessinant un retour à double entente : retour sur l'origine du genre et, parallèlement, retour sur l'enfance du lecteur lui-même. En ce sens, une partie du corpus peut s'assimiler à une littérature *sur* la jeunesse, distincte d'une littérature *de* jeunesse. Elle permet, à travers la réflexion du genre, par ce retour aux origines, d'évaluer la portée du super-héros dans l'imaginaire collectif.

Ce retour, au regard de l'évolution du genre et de son mûrissement, est marqué par la distance d'une nostalgie qui n'est pas dupe d'elle-même : mettre en scène l'enfant lecteur de *comic book*, c'est ranimer une ancienne sensibilité et, par là, la conscience ironique de sa péremption. Schoentjes explique bien ce phénomène particulier et

⁶²² Parallèlement, Antoine de Baecque remarque, concernant le film *Batman returns*, que le super-héros peut entraîner le traitement ambigu d'une enfance dépourvue d'innocence, notamment grâce au travail de son réalisateur, Tim Burton : « Le travail d'enfance de Burton se propose alors de regarder vers ces marges, vers ces égouts, vers ces dinosaures : il ouvre ainsi à un univers de disparition, de partition, où « *ça sent la mort* », où passent les proies et rôdent les fauves, ce que, précisément, l'on interdit aux enfants de voir. *Batman returns* apparaît comme le vrai film d'enfant à interdire aux enfants : un monde où la logique serait enfantine, la pensée mélancolique, la chair décomposée et les pulsions morbides. » (DE BAECQUE Antoine, *Tim Burton*, Paris, Cahiers du Cinéma, 2005, pp.81-82)

double⁶²³. Citant les travaux de Théodore Reik, il décrit comment « l'ironie ravive en même temps que l'agressivité et la moquerie contre les personnes et les institutions, le souvenir de l'affection et du respect éprouvés jadis pour elles.⁶²⁴ » Au-delà d'une attitude passéiste où se mêlent ironie et nostalgie, c'est également une réflexion sur le super-héros en tant que tel qui s'amorce, par l'exaltation de sa théâtralité, de l'imaginaire foisonnant qui s'est constitué autour de lui, et qui se poursuit dans les œuvres avec la quête de son archétype, soulignant ainsi, comme on va le voir, ses éléments constitutifs.

3) Le super-héros et son double

Les retours génériques, en tant qu'ils opèrent un mouvement rétrospectif vers l'enfance du lecteur, et plus largement, vers les origines du super-héros, préfigurent une réflexion sur ce paradigme de personnages. Cette interrogation dessine un mouvement qui permet également de mettre à distance le rapport nostalgique des auteurs aux débuts du genre. Par la résurrection d'un archétype originel, notamment, ces derniers interrogent le justicier en tant que *type*, c'est-à-dire comme forme à la fois canonique, permanente et perméable.

a) *Doubles et imitation : vers une réflexion du fonctionnement du genre superhéroïque*

Si le masque du super-héros induit d'emblée une dualité entre l'homme civil et sa condition de justicier, les auteurs du corpus ont également tendance à penser une autre binarité qui consacre la portée réflexive de ce type de personnage. À un Clark Kent s'envolant sous les traits de Superman, à un Peter Parker s'émancipant dans le costume de Spider-Man, se superpose un paradigme de justiciers qui, sous leur identité superhéroïque même, sont confrontés également à des doubles, voire à des

⁶²³ SCHOENTJES Pierre, Université de Grand, « Ironie et nostalgie », *Hégémonie de l'ironie ?*, 2008, juin, URL : <http://www.fabula.org/colloques/document1042.php>

⁶²⁴ Ibid

figures gémellaires. On l'a vu dans *Ultimates* notamment, où ce rapport est thématiqué au sein même de l'intrigue, par la résurrection du modèle Captain America, ou encore dans *Watchmen*, avec l'admiration que porte le second Hibou à son prédécesseur. Ce dernier exemple en particulier souligne une différence entre les notions de modèle et de double : en effet, la succession des Hibou produit un parallèle entre les deux protagonistes qui portent le costume et les rend double, justement parce qu'ils conservent la même identité superhéroïque. À l'inverse, Ultimate Captain America est distinct de ses émules. Au-delà même de l'idée d'un personnage antérieur à égaler, la figure du double se distingue du modèle en ce qu'elle partage une même identité avec le personnage concerné. Le paradigme s'établit alors dans l'ensemble du corpus sous diverses formes qu'on peut regrouper en trois catégories.

Dans un premier temps, le double peut s'incarner dans un processus « naturel », c'est-à-dire suivant la chronologie diégétique du récit (III.24). Ainsi, l'esprit de Promethea a pris possession de plusieurs corps, du dix-huitième jusqu'au vingtième siècle, avant d'habiter l'héroïne du récit, Sophie Bang, en 2000. Dans *Watchmen*, le premier Hibou, devenu trop vieux, laisse sa place à un successeur, au même titre que le premier Spectre Soyeux a entraîné sa fille durant son enfance pour qu'elle reprenne le costume. Sa volonté que sa fille joue ce même rôle est aussi une manière de se projeter à nouveau dans le fantasme superhéroïque, son enfant étant un double d'elle-même, une figure gémellaire qu'elle a mise au monde, une partie d'elle-même. L'enfant du super-héros, en tant que successeur, peut également faire office de double, d'autant plus qu'en général, il tend à conserver la même identité que son père ou sa mère, ou, du moins, une marque identitaire similaire. Ainsi de Tesla Strong, fille de Tom Strong dans la série éponyme, qui revêt un costume identique à celui du héros, orné du même logo, un triangle blanc, produisant un parallèle entre les deux personnages.

La seconde catégorie concerne des doubles générés par des marqueurs science-fictionnels (III.25). Par exemple, dans *All Star Superman*, le héros est confronté à des versions jumelles de lui-même, exposées notamment à travers le motif du voyage temporel. Dans le sixième épisode de la série, revenant sur son enfance, il rencontre un double de lui adolescent, tandis que d'autres chapitres seront parsemés de ses

versions futuristes. De même, dans la conclusion de *Planetary*, de nombreuses incarnations de l'équipe, venues de divers instants du futur, viennent assister au dénouement de l'intrigue. Dans *Supreme*, le héros a construit une série de robots à son image pour lui venir en aide, tandis que dans *Tom Strong*, alors qu'une machine à voyager dans des mondes parallèles présente un dysfonctionnement, le justicier est confronté à des variantes, issues non plus d'époques, mais d'univers différents, chacun constituant un *possible* du héros.

Enfin, la dernière catégorie renvoie à des doubles métadiégétiques, c'est-à-dire à des *re-présentations* considérées comme telles et qui valent pour leur réflexivité. C'est le cas par exemple du Spectre Soyeux lorsqu'elle contemple une bande dessinée pornographique qui lui rend hommage, ou des figurines représentant Ozymandias. Il en va également pour Supreme lorsqu'il rencontre des doubles issus de *comics* d'époques différentes qui lui expliquent que lui-même est la version la plus récente d'un même personnage, passage sur lequel on reviendra par la suite. De même pour Promethea quand, en dehors même de la chronologie de ses apparitions, elle est matérialisée sous la forme de différents supports.

Ces trois catégories permettent de revenir sur la tendance du super-héros à se disséminer en doubles, avatars ou émules, et participent alors à l'élaboration de deux discours complémentaires. Tout d'abord, elles inaugurent une thématique articulée autour des notions d'archétype et d'individu. En effet, avec la représentation du personnage confronté à des figures gémellaires, prédomine finalement la question de l'identité superhéroïque. Comme on l'a vu au troisième chapitre, elle touche par exemple à la manière d'assurer cette fonction dans sa dimension politique au sens large du terme, suivant notamment un modèle préexistant. Mais au-delà, c'est aussi la question de l'affirmation ou non de l'individu contre un archétype qui prévaut. Ainsi, le second Spectre Soyeux, Laurie Juspezyk, en refusant de prendre le même nom que sa mère, Sally Jupiter, marque une distance face à son modèle et, par là, génère sa propre conception du rôle superhéroïque et de son identité. Inversement, l'un des robots jumeaux de Supreme, S-1, profite du départ du héros pour prendre son existence, construisant d'autres androïdes à l'image des parents et amis du justicier afin de remplir sa vie et se donner l'illusion d'être son créateur.

Que ce soit par l'émancipation ou, au contraire, par la reproduction du modèle, le super-héros, émulateur de doubles, mais aussi double d'un autre, est interrogé sur son *mode d'existence*, du robot de Supreme qui se croyait être humain au super-héros lui-même qui se croyait *réel*. Et plus largement, cette perspective ontologique le consacre comme personnage de fiction, comme *type*. Les doubles métadiégétiques assurent notamment cette fonction, puisque les stratégies réflexives qu'ils incarnent sont autant d'indices de la fictionnalité des personnages (III.26). Promethea en est certainement l'exemple le plus probant puisque, lors de sa renaissance, elle est d'emblée présentée par le dieu Toth-Hermès, comme une fiction. La plupart de ses aventures se situent en Immateria, décrit comme le monde de l'esprit dont l'imagination serait la porte d'entrée : « Imagination is part of the Immateria. It's just the part closest to the physical world.⁶²⁵ » Parallèlement, l'idée d'une entité en train de lire ses aventures en même temps qu'elles se déroulent est souvent exprimée, notamment lorsque Mercure laisse supposer l'existence d'un lecteur. Ce procédé est repris dans le premier épisode de *Tom Strong* à travers les paroles de Tesla quand elle reprend deux de ses compagnons en train de se disputer : « There are little kids out there right now, reading about how dad got started !⁶²⁶ » A l'instar de Mercure, son regard se dirige alors vers le supposé lecteur, dans le hors-champ de la représentation.

Le super-héros, ainsi *ostensiblement* fictionnel, se décline en doubles qui l'interrogent comme *type*, notion qu'on peut notamment définir par les traits communs que ces avatars identifient⁶²⁷. Le processus est particulièrement visible lorsqu'au sein d'une même vignette différentes variantes d'un même personnage sont mises en image, insistant sur leur relation analogique par l'immédiateté des représentations (III.27). Et pour la plupart, c'est par le costume, par la visualité de l'identité superhéroïque que ces traits communs sont mis en valeur, façonnant la figure de justicier comme type de personnage qui s'altère et s'adapte en fonction de ses différentes incarnations. En cela, la dissémination de doubles expose une logique réflexive interne à leurs fictions,

⁶²⁵ « L'imagination fait partie d'Immateria. C'est tout simplement la partie la plus proche du monde réel. » (Trad. Marie-Constance Théodossiou)/ MOORE, Alan, WILLIAMS III, J.H. *Promethea* n°3, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, octobre.

⁶²⁶ « Il y a des jeunes qui sont en train de lire les origines de papa ! » (Traducteur non mentionné)/MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, *Tom Strong* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, juin.

⁶²⁷ Voir LAVOCAT Françoise, « Les genres de la fiction », *La théorie littéraire des mondes possibles*, Paris, CNRS Editions, 2010, p.45

logique pour laquelle le personnage réfléchi ne réfère plus au réel, mais plutôt, par le dévoilement des modalités de sa représentation, au fonctionnement même du genre. De fait, l'horizon de son univers ne se constitue pas d'éléments extérieurs mais du réseau intertextuel façonné à travers lui, révoquant alors une idée de Matthieu Letourneux concernant le dispositif transfictionnel dans le récit de genre :

Les récits de genre opposent [...] au modèle réaliste des conventions intertextuelles. La vraisemblance tient moins à un modèle rationaliste ou probabiliste qu'à la concordance de l'œuvre avec l'architexte (ou du moins avec cet ensemble d'intertextes qui tient lieu d'architexte).⁶²⁸

Ces différents retours génériques mettent donc en avant la manière dont le super-héros est réfléchi au sein même de son genre, dans une perspective *déréalisante* où l'univers projeté est celui de l'architexte, c'est-à-dire de l'ensemble des *comics* qui fondent son organisation. La dissémination de doubles constitue l'aveu d'une réflexion sur les pratiques discursives et représentationnelles de la fiction superhéroïque. Il s'agit là d'un ultime retour sur la mémoire du genre par lequel, au-delà des motifs et des imageries traditionnelles, c'est son fonctionnement même qui est examiné.

b) La thématization de la réécriture : vers l'auto-théorisation de sa pratique

Le super-héros est interrogé dans son évolution comme forme permanente. L'immédiateté de ces re-présentations induit alors une thématization des pratiques hypertextuelles du genre. Suivant la catégorisation de Genette, on peut distinguer dans cette exposition différents types de thématization, de l'imitation à la transformation.

Tout d'abord, la faculté du super-héros à se disséminer en doubles, à être double lui-même, fait retour sur l'imitation qui a animé l'évolution du genre. On l'a vu au second

⁶²⁸ LETOURNEUX Matthieu, « Le récit de genre comme matrice transfictionnelle », *La fiction, suites et variations*, Editions Nota Bene/Presses universitaires de Rennes, 2007, p.78

chapitre, cette tendance se démarque dans le *metacomic* en cela qu'elle est ostensible, affichée, et signale par là son traitement au second degré. Ainsi de Supreme, imitation revendiquée de Superman, qui traverse les frontières de la fiction pour fonder un nouvel univers. Pourtant, la thématization de ce processus est telle qu'à l'intérieur même du récit, Supreme se duplique également en pastiches. Omniman, super-héros de bande dessinée inventé par Ethan Crane, identité civile de Supreme, est par exemple une imitation revendiquée du héros. Cela est expliqué dans la série par le fait que le justicier s'inspire de ses propres aventures pour raconter celles de son double de papier. L'imitation sera portée à son extrême lorsque l'artiste présentera le croquis d'une couverture identique à l'une de la série elle-même, dans un renversement métalectique qui fait l'aveu d'une continuité filée, intrinsèque à la figure superhéroïque (Ill.28). Omniman, imitation d'une imitation, super-héros *au cube*⁶²⁹, thématise le processus imitatif qui nourrit ce type de personnage depuis ses débuts. Aucun super-héros ne se crée *ex-nihilo*, il est toujours inspiré d'un archétype ; cette inspiration est non camouflée, à l'inverse elle s'affiche, se réalise désormais ouvertement. En ce sens, l'imitation vertigineuse de Supreme rend non seulement compte de cette mécanique générique mais, de surcroît, souligne le fait que le super-héros, qu'il soit une reprise ou une création originale, s'accompagne immédiatement de son genre, de sa mémoire et de son archétype. On l'a vu au second chapitre, tous les personnages du corpus sont des *dérivatifs* et ce à plusieurs niveaux. Les héros de *Watchmen* sont non seulement des pastiches de justiciers iconiques, mais, de plus, sont inspirés du catalogue de l'ancienne maison d'édition Charlton Comics, multipliant ainsi leurs origines⁶³⁰. La réflexivité des intrigues sert alors ce discours : aujourd'hui, il n'y a aucun nouveau super-héros, tous proviennent d'une matrice commune. Le justicier, perçu dans cette permanence, est alors interrogé en tant que « personnage-

⁶²⁹ Voir également *Planetary* dans lequel les pastiches de *Watchmen* sont également pastichés

⁶³⁰ Il en est de même pour l'illustre Machine d'*Ex Machina* qui, si elle provient directement de Superman, se nourrit également d'autres personnages, tels Batman notamment, avec le soutien explicitement référencé du commissaire de l'intrigue, ou sa rivalité avec une Némésis féminine, émule de Catwoman, dont le nom même est cité.

générique⁶³¹ », c'est-à-dire dont la présence seule induit celle de son genre et qui, en soi, a « valeur de marqueurs génériques⁶³² ».

Ces phénomènes de dérivation sont notamment thématiques dans deux épisodes, l'un de *Supreme*, l'autre de *Planetary*, qui, en examinant la mécanique du genre superhéroïque, en soulignent les caractéristiques fondamentales. Dans le premier, Supreme, après un voyage dans l'espace, revient sur une Terre qu'il découvre mystérieusement dédoublée. Après quelques instants d'incertitude, il est confronté à des doubles de lui-même qui le présentent tous comme « le nouveau », « le modèle des années 90⁶³³ » (Ill.29). Ces derniers l'entraînent alors dans une cité baptisée Supremacy, métropole dans laquelle ne vivent que des versions de Supreme. Chacune d'entre elles a eu son heure de gloire, jusqu'à sa « redéfinition » qui a vu l'avènement d'un nouvel avatar et a projeté l'ancien dans les limbes où a été construite la ville. La forme originelle de ces doubles, « Supreme Origines », raconte ainsi comment en 1941, après avoir protégé Omega City pendant plusieurs années, il fut projeté dans ce hors-temps, remplacé en 1945 par une nouvelle version, également supplantée en 1968, établissant une dynastie qui s'achève dans ce présent récit, avec la version actuelle du personnage, celle des années 90. Chacune des versions est datée par les autres personnages, et se fait alors reflet d'une époque précise, d'une phase du genre superhéroïque. « Supreme-50 » évoque ainsi, avec sa tête de lion, le Superman du *Silver Age* à qui, au cours d'un épisode, on avait également infligé cette malédiction. De même, « Supreme Origines », en tant que modèle originel, est présenté comme l'ébauche des versions ultérieures, notamment par l'évocation de ses pouvoirs différents : « Sure. That's why he's descending faster than us. He can't really fly... He just does these unbelievable leaps!⁶³⁴ » Or, cette propriété est une référence au Superman du *Golden Age* qui lui non plus ne volait pas encore, se contentant de faire d'immenses sauts.

⁶³¹ LETOURNEUX (2007 : 84)

⁶³² LETOURNEUX (2007 :85)

⁶³³ « That's just gotta be the new main man ! », « He looks like a nineties model » (Traducteur non mentionné)/MOORE, Alan, BENNETT, Joe, GIFFEN, Keith, *Supreme* n°41, Berkeley, Image Comics, 1996, août.

⁶³⁴ « Vois donc. Il descend plus vite que nous... A l'époque, il volait pas, il sautait ! » (Traducteur non mentionné)/Ibid

On reconnaît alors dans le processus une thématization de la pratique de relance éditoriale qui tend à moderniser un personnage. La datation de chacune de ces versions permet non seulement de faire retour sur le genre superhéroïque mais, également, par cette thématization, à en exhiber sa mécanique, à en apporter une *auto-théorie* manifeste dans les propos de « Supreme-du-futur » :

Even my evolved gamma-brain reels at the paradoxes of revision theory ! There are two schools of thought. One suggests that when the first Supreme was created, his very aura caused reality to ripple, periodically revising itself. The other theory maintains reality has always modified itself at intervals [...] ⁶³⁵

En cela, cet extrait fait écho à une tendance que relève St-Gelais à propos de certains textes. Ces derniers, par leur métadiscours, dévoilent des théories fictives que l'auteur appelle « théories autochtones de la fiction » : « Ces textes ne se contentent pas de mettre en place des univers fictifs nettement imaginaires [...] ; ils vont jusqu'à proposer des *théories* imaginaires de la fiction. ⁶³⁶ » La personnification d'un réel tenu à se renouveler constamment évoque les pratiques éditoriales qui ont façonné le genre superhéroïque et, plus loin encore, font transparaître sa mécanique et ses tendances. Ainsi d'un discours d'une des variantes sur les personnages secondaires qui évoque la chute de popularité d'un héros par une théorie fictionnalisée : « [...] Multiple variants that seem to arise just before the flickering starts and a new revision begins ! ⁶³⁷ »

Dans cet épisode, c'est non seulement la relance éditoriale, mais également la réécriture par transformation qui sont thématisées, via cette « redéfinition » dont la

⁶³⁵ « Même mon cerveau gamma saisit imparfaitement la théorie de la redéfinition !! Les penseurs sont divisés... Les uns suggèrent que l'aura du premier Supreme créé a déclenché une onde qui a obligé le réel à se renouveler périodiquement. Pour les autres, le réel s'est toujours modifié à intervalles réguliers [...] » (Traducteur non mentionné)/Ibid

⁶³⁶ ST-GELAIS, Richard, « Le monde des théories possibles : observations sur les théories autochtones de la fiction », *La théorie littéraire des mondes possibles*, Paris, CNRS éditions, 2010, p.110

⁶³⁷ « [...] Ces variantes qui éclosent juste avant le flottement précédant la redéfinition. L'univers tente, dirait-on, de sauver la situation par tous les biais possibles... avant de renoncer et de repartir à zéro. » (Traducteur non mentionné)/MOORE, Alan, BENNETT, Joe, GIFFEN, Keith, *Supreme* n°41, Berkeley, Image Comics, 1996, août.

consonance évoque la situation très pragmatique du renouvellement d'un personnage. Le *crossover* qui réunit Planetary et Batman est également révélateur du procédé : le trio se retrouve dans un des mondes du multivers, dans une Gotham City multiple, où il est confronté à un personnage capable des les transporter dans des univers parallèles. Victime de ses pouvoirs, celui-ci est coupable de meurtres qui évoquent à Snow la date de 1986 : « 1986. [...] Partial multiversal collpase. Several universes got folded into one... Multiple earths occupying the same space.⁶³⁸ » Le phénomène ainsi décrit consiste également en une théorie imaginaire, puisqu'il évoque le *crossover* de DC Comics paru à cette époque, *Crisis on Infinite Earth* qui visait à effacer tous les mondes parallèles du « *DC Universe* », source de confusion pour les auteurs et les lecteurs, de manière à rétablir une continuité linéaire et intelligible. On reviendra par la suite sur cet événement, dans la manière dont il fait écho à la théorie des mondes possibles, cependant on peut déjà souligner son auto-théorisation au sein du récit.

La suite de l'épisode est consacrée à la confrontation de Planetary à plusieurs versions différentes de Batman, tous étant victimes du criminel capable des les projeter dans des mondes parallèles. Or, ces différentes versions du justicier, à l'instar des avatars de Supreme, sont autant de références à ses incarnations au fil des époques (III.30). On retrouve, entre autres, le Batman du *Golden Age*, celui de Neal Adams des années 70, ou encore la version de Frank Miller. Ces « reprises de reprises » sont d'autant plus ancrées dans une époque qu'elles réactivent également différentes architectures de Gotham City, art-déco pour la version issue du *Golden Age*, ou très édulcorée pour la manifestation du héros issu de la série télévisée des années 60, incarné alors par Adam West.

Ainsi thématifiée, la réécriture par transformation permet d'illustrer la multiplicité d'un même super-héros, par la convergence au sein d'un seul récit, voire d'une seule image, de ses différents visages. Elle rend alors son évolution synchronique et immédiate. Cette co-présence illustre également la tendance du genre superhéroïque

⁶³⁸ « 1986. [...] Effondrement partiel du multivers. Plusieurs univers repliés les uns sur les autres... Plusieurs Terres au même endroit. » (Trad. Jérémy Manesse)/ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary/Batman : Night on Earth*, New York, DC Comics, Wildstorm, 2003, août.

à exposer de manière *simultanée* différentes incarnations d'un même personnage. Dans l'épisode de *Supreme*, le personnage « Supreme-50 », issu du *Silver Age*, s'accompagne d'une version tirée de la même époque, un Supreme cartonesque, anthropomorphe, qui évoque notamment le genre des *Funnies Animal*. La pratique met non seulement en avant l'évolution du super-héros, mais aussi sa dissémination en *doubles synchroniques*. Elle évoque alors la tendance d'un même personnage à se manifester aujourd'hui dans différentes séries et continuités et la faculté du lecteur à percevoir ces frontières. Ainsi par exemple de Spider-Man qui s'incarne dans sa version originelle dans le « *Marvel Universe* », tout en paraissant en même temps dans sa version « *Ultimate* » ou encore, par exemple, dans des collections adaptées aux enfants. Cette particularité du genre superhéroïque est riche en perspectives, notamment, comme on le démontrera dans la troisième partie de ce chapitre, dans sa manière d'être articulée aux théories de la fiction et des mondes possibles.

Le genre superhéroïque, lorsqu'il vaut pour objet de réflexion, se pose en trois formes rétroactives prédominantes. Il peut tout d'abord être réfléchi chronologiquement, par des réminiscences datées de certaines de ses phases, de ses origines à son ère crépusculaire des années quatre-vingt. Dans un second temps, la réflexion générique peut servir à évoquer la profusion d'histoires parues autour d'un même personnage. Le regard de Morrison sur Superman en est représentatif, par la résurgence de formes et de personnages secondaires déployés sur plusieurs décennies qui sert à en formuler l'hommage. Cette écriture du syncrétisme offre des apports concernant un travail théorique sur le super-héros, impliquant notamment la révision de la notion d'intertextualité lorsqu'elle concerne différentes histoires d'un même personnage. Si elle manifeste une rupture, par le recours au second degré d'une histoire *autre*, elle apparaît beaucoup plus souplement dès lors que l'on considère le super-héros sur son versant ontologique, orientation qui semble par ailleurs prédominer dans la production contemporaine. La perception ontologique du super-héros comme être fictionnel métamorphose l'intertextualité, la référence se muant en souvenir et les frontières entre les textes s'abolissant alors. La récurrence du lieu mémoriel opère un même mouvement : l'intertextualité est prise davantage comme

acte de mémoire que comme outil qui viendrait briser l'illusion référentielle. Ainsi, par exemple, de la Forteresse de Solitude qui abrite les vestiges de la carrière de Superman et, de manière sous-jacente, l'ensemble de l'œuvre qui lui est dédiée.

D'où la première lecture que l'on peut exploiter de ces retours génériques : par leur absence de rupture, ces derniers tirent leur potentiel métafictionnel dans un discours de la nostalgie dont l'enfance, en tant qu'elle incarne la voie d'accès au genre superhéroïque, se fait la métaphore. Le super-héros est exalté dans sa manière d'invoquer, par sa seule présence, un imaginaire du merveilleux, du ludisme et du théâtral. Les *metacomics* opèrent en ce sens tout un travail de réenchantement, de réaffirmation du pouvoir fictionnel du justicier qui se devinait déjà, en négatif, dans sa mise en crise idéologique : évaluer sa portée sur le réel permettait en effet d'évoquer rétroactivement sa nature originelle et déréalisée. La mise en rapport de plusieurs *comics* produits par un même auteur peut abonder dans ce sens. Ainsi de *Watchmen*, pourtant reconnu pour la gravité de son ton, qui lorsqu'il est pris dans la continuité de l'œuvre d'Alan Moore, fait l'aveu d'une certaine nostalgie. Le réenchantement du motif superhéroïque constitue alors une réponse possible à son traitement plus cynique qui a cours depuis les années quatre-vingt. La production contemporaine semble largement relever de cette dialectique, ainsi que l'écrit Frank Miller dans sa préface à *Astro City* de Kurt Busiek : « Le super-héros perdure tandis que nous procédons à sa reconstruction. Il ne s'agit plus de manier avec nostalgie les jouets de notre enfance, mais de faire en sorte que le concept fonctionne à nouveau, à la lumière de notre expérience et de l'époque à laquelle nous vivons.⁶³⁹ » Ce discours de la nostalgie s'accompagne d'une distance ironique qui, sans en briser la portée, complexifie le rapport des œuvres au genre superhéroïque, à l'image du regard de l'adulte porté sur sa propre enfance. D'une certaine manière, cette partie du corpus semble davantage traiter de la nostalgie qu'elle n'est en elle-même nostalgique.

Cette distance est visible par l'ironie du ton, par la mise en crise du héros qui accompagne parfois, à même le récit, sa reconstruction, mais aussi par tout l'engrenage réflexif qui met en avant le genre superhéroïque dans son

⁶³⁹ MILLER, Frank, préface d'*Astro City : des ailes de plomb*, St-Laurent du Var, Panini France, coll. « Panini Comics », 2007 (Trad. Jérémy Manesse)

fonctionnement. Ainsi par exemple des œuvres thématiques la réécriture qui le nourrit depuis ses débuts. Le héros y est alors perçu dans sa permanence, comme type de personnage se déclinant au fur et à mesure des périodes en un paradigme de variantes. Cette thématique de la réécriture rend alors compte de la *perméabilité* du héros et de sa faculté à s'adapter à d'autres genres et supports. En témoigne la référence à l'acteur Adam West dans *Planetary* qui illustre la dimension transmédiatique du genre superhéroïque. De fait, c'est la plasticité même du type superhéroïque qui est mise en évidence, adaptable non seulement d'un médium à l'autre, mais aussi d'un genre à l'autre. Dans *Supreme*, la présence de différentes versions souligne aussi cette faculté du genre superhéroïque à s'inspirer d'autres genres narratifs et à en épouser les codes.

Ce processus atteint son paroxysme avec la mise en image d'univers hors-cadre, de limbes où les personnages reposent une fois leur aventure achevée. Par la création de ces mondes, tels *Supremacy* ou *la Plaie*, c'est l'au-delà du récit qui est examiné, la survivance du personnage détaché de son médium. Ces univers ont une portée ouvertement réflexive et soulignent par là le métadiscours qu'ils inspirent sur le genre superhéroïque. Ils constituent des lieux a-chroniques qui embrassent l'histoire du genre et la rendent simultanée et contemporaine. Ils impliquent alors une étude à la fois générique et transfictionnelle de la figure superhéroïque. En effet, si, en tant que *type*, celle-ci est porteuse de marqueurs génériques induits par sa seule présence, elle complexifie également la notion de transfictionnalité puisqu'elle en affiche des degrés divers : transfictionnalité aussi bien orientée vers d'autres genres et supports que vers différentes versions d'un même personnage et, par là, s'établissant au sein du genre superhéroïque seul. En cela, les *metacomics* permettent d'illustrer et de contribuer aux théories de la transfictionnalité et des univers fictionnels. Ils interrogent la cosmologie des mondes superhéroïques depuis l'intérieur, par l'examen de leurs frontières et des différentes perceptions que peut en avoir le lecteur.

Le réemploi dans les *metacomics* : panorama des effets transfictionnels dans le genre superhéroïque

Le genre superhéroïque est marqué en 2003 par un épisode à caractère événementiel, la parution d'un *crossover* réunissant deux équipes de super-héros emblématiques, la Justice League of America et les Avengers. La pratique du *crossover* n'est pas neuve ; elle est même très régulièrement utilisée pour renouveler le catalogue d'une maison d'édition, que ce soit chez DC ou Marvel. Ici, le caractère événementiel est ailleurs, à double entente. Tout d'abord, il s'agit de la rencontre inédite des deux plus célèbres équipes de justiciers. De plus, la parution tardive de cette aventure, maintes fois annoncée et maintes fois annulée, est significative d'une réputation forgée avant même sa lecture. En effet, elle a la caractéristique de mêler les univers des deux *majors*, la Justice League regroupant les héros iconiques de DC, et les Avengers, ceux de Marvel. *JLA/Avengers*, scénarisé par Kurt Busiek et dessiné par George Perez, tient davantage sa force de cette parution retardée qui, symbolique de la mésentente des deux entreprises, consacrent un projet né vingt ans auparavant.

Trois ans plus tôt, en 1999, Alan Moore et Kevin O'Neil créent *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires*. Le principe est de prime abord semblable à celui de *JLA/Avengers* : fusionner différents univers fictionnels via une équipe de héros composée de personnages issus des romans du XIXe siècle, tels le Capitaine Nemo, l'Homme Invisible ou le docteur Jeckyll. Le projet est ambitieux, relevant d'une connaissance encyclopédique de la littérature d'alors, tant populaire que généraliste, visible dans la richesse de détails que les auteurs disséminent au fil des pages (III.31).

On aura reconnu dans les deux cas le processus transfictionnel : chacune des séries repose en effet sur la traversée de frontières des récits comme moteur de sa narration, les personnages étant extraits de leurs œuvres originelles pour vivre des aventures dans un autre univers fictionnel. Pourtant, là où la renommée de *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires* tient davantage à ses auteurs, en particulier Alan Moore,

JLA/Avengers, lui, relève d'une démarche publicitaire sous-jacente au partenariat de deux éditeurs concurrents depuis des décennies, la démarche transgressive de la transfictionnalité s'y imposant d'emblée aux yeux du lecteur. De fait, partant de ces deux œuvres, un premier constat : celui de l'omniprésence de la transfictionnalité dans le genre superhéroïque, ainsi que du caractère hétérogène de ses pratiques. En effet, ces deux exemples soulignent l'existence de différentes frontières à traverser pour servir le dispositif transfictionnel, tant externes qu'internes au genre superhéroïque. D'un monde à l'autre ou d'un médium à l'autre, ces frontières ne dévoilent pas les mêmes enjeux, rendant alors compte de la variété du phénomène. C'est cette hétérogénéité, ce panorama, qui fera l'objet de cette étude, en tant qu'elle est revendiquée dans les bandes dessinées du corpus. Une fois le super-héros posé comme type de personnage, c'est sa condition fictionnelle qui est interrogée et, par là, les éléments qui le constituent depuis son origine. De fait, poursuivant la réflexion menée avec la question métagénérique, on verra que la transfictionnalité est centrale dans l'étude du *metacomic* en ce qu'elle contribue pareillement à son exploration du genre superhéroïque et de sa mécanique. Le corpus embrassant des cas divers, des questions de réécriture à celles de l'étanchéité (ou non) des frontières de la fiction, on s'intéressera à la manière dont la transfictionnalité y est mise en évidence et renvoyée dans un même geste à son utilisation dans l'ensemble du genre superhéroïque.

Par là, on verra comment le corpus identifie, *rend visible*, un panorama de ces pratiques transfictionnelles qui, outre de définir les caractéristiques du genre superhéroïque, constitue un apport théorique dans la façon très spécifique dont elles s'incarnent ici. De cette variété des pratiques naît alors la question de l'autorité de l'œuvre (« transfictionnalisée » aussi bien que « transfictionnalisante »⁶⁴⁰), autorité partagée alors, comme on s'y intéressera, par éditeur et auteur. En fonction d'une pluralité de systèmes transfictionnels qui, au-delà même des questions de propriété, se complètent de manière étroite, cette double autorité multiplie alors les ramifications, frontières, et interconnexions du « réseau superhéroïque ». On verra ainsi comment, à partir de son usage spécifique dans le genre, la transfictionnalité, à l'inverse des interprétations de certains textes critiques, fait œuvre de légitimation.

⁶⁴⁰ RYAN (2007 :132)

Légitimation du créateur, tout d'abord, par la dissémination d'un système transfictionnel qui lui est propre. Puis, légitimation du super-héros en tant que figure porteuse d'une mémoire, à travers la revendication de ses liens avec d'autres arts, tant mineurs que majeurs.

1) Première approche de la transfictionnalité du genre superhéroïque

a) *La transfictionnalité : une acception large*

La transfictionnalité désigne une variété de pratiques et comprend de nombreuses interactions avec l'hypertextualité. Dans un article consacré à ce sujet, St-Gelais identifie la relation transfictionnelle « lorsque deux œuvres ou plus (d'un seul auteur ou non), indépendantes en tant qu'œuvres, sont malgré tout liées à hauteur de fiction, soit par la reprise de personnages, soit par celle du cadre général où se déroulent les différents récits.⁶⁴¹ » Cette première définition accorde une extension large à la notion et lui suppose un certain nombre de critères, telles la mise en rapport de plusieurs œuvres et les formes de cette connexion. D'emblée se pose la caractéristique du processus transfictionnel de faire franchir à des motifs narratifs les frontières de leur fiction et d'officialier par là à partir de structures narratives qui permettent leur déplacement d'une œuvre à une autre. La dynamique sérielle du genre superhéroïque, dans ses différentes incarnations⁶⁴², favorise notamment ce mouvement. Le *crossover*, par exemple, est intrinsèque à la transfictionnalité, puisqu'il consiste en la réunion de personnages originellement indépendants, soit dans la série de l'un d'eux, soit au sein d'un nouveau titre. La suite et la continuation, au sens où les entend Genette, en sont également représentatives puisque, en servant la relance d'un personnage pour achever son aventure ou profiter de son succès⁶⁴³, elles ont en commun d'abolir la clôture du texte premier pour favoriser la prolongation de sa diégèse. Enfin, les univers

⁶⁴¹ ST-GELAIS (1999 : 346)

⁶⁴² Voir premier chapitre

⁶⁴³ GENETTE (1982 : 283)

fictionnels de DC et Marvel, en tant qu'ils préexistent désormais à la création des récits, relèvent également du cas transfictionnel. Mieux encore, ils mettent en évidence son deuxième critère définitoire, celui d'exposer, par la connexion de plusieurs *comics*, un cadre diégétique commun : « La transfictionnalité suppose [...] la mise en relation de deux ou plusieurs textes au sein de ou sur la base d'une même communauté fictionnelle.⁶⁴⁴ »

Dans le cadre du genre superhéroïque, cette mise en commun d'univers fictionnels implique à la fois un mouvement de convergence et de prolongation qui est particulièrement apparent dans les premiers exemples historiques qu'on peut identifier. Ainsi de la série *World's Finest Comics*, chez DC Comics, qui, dans ses débuts, en 1941, consistait en une anthologie regroupant des aventures séparées de Batman et Superman, entre autres, et dont seule la couverture les réunissait au sein d'une même représentation. Or, en 1954, en raison de la baisse de popularité du genre superhéroïque, l'éditeur est contraint de réduire le nombre de pages de ce titre, entraînant la création de récits où les deux héros sont rassemblés⁶⁴⁵ :

Les *comics* eux-mêmes maigrissaient : leur pagination chutait de 48 à 40 pages (au début des années 1950), avant de se stabiliser à 32 en 1954 [...]. *World's Finest Comics* rétrécit lui aussi, malgré ses deux grandes stars ; il passa d'un épais magazine à 15 cents à une revue ordinaire un tiers moins cher, et ne manqua pas d'associer Superman et Batman afin qu'ils figurent l'un et l'autre dans chaque numéro.⁶⁴⁶

L'exemple témoigne ici de la manière dont la transfictionnalité superhéroïque, dans sa manière de rendre convergeant les deux univers, est liée à une contrainte économique. Au même titre, un second cas montre comment la logique sérielle implique également ce genre de mouvement, les frontières d'une série étant dès l'origine assez poreuses. En effet, dans les années quarante, Batman et Superman

⁶⁴⁴ ESCOLA, Marc, « Changer le monde : textes possibles, mondes possibles », *La théorie littéraire des mondes possibles*, Paris, CNRS éditions, 2010, p.248

⁶⁴⁵ Si les deux super-héros s'étaient déjà alliés deux ans auparavant (*Superman* n°76, 1952), c'est la première fois que leurs aventures sont instituées de manière continue au sein d'une série.

⁶⁴⁶ LEVITZ, Paul, *75 years of DC Comics*, Cologne, Taschen, 2010, p.25

avaient déjà eu l'occasion de se partager un même univers, étant tous deux membres satellites de la « Justice Society of America » dans la revue *All-Star Comics*. Cette équipe regroupait alors des membres actifs tels Flash ou Green Lantern, l'idée étant que, dès que l'éditeur accordait une série à l'un d'eux, il devenait à son tour membre honorifique. Ainsi de Flash qui, en 1941, fut remplacé par un nouveau héros, Jimmy Thunder, puisqu'il avait déjà un titre qui lui était consacré. De fait, la revue opère le mouvement inverse de celui de *World's Finest Comics* : un mouvement par dissémination où le héros, en traversant les frontières du récit premier pour acquérir son indépendance dans un nouveau titre, se voit remplacé afin de répondre à la logique sérielle de l'éditeur (Ill.32).

Ces deux exemples montrent comment le dispositif transfictionnel se manifeste d'une manière propre dans le genre superhéroïque, étant lié à d'autres paramètres que ceux de la narration seule. Le déplacement des personnages est en effet favorisé par des facteurs économiques et éditoriaux. Jouant un rôle certain dans le déploiement de la transfiction superhéroïque, ils ont entraîné l'émergence des « DC et Marvel Universes ». Ils témoignent ainsi de la manière dont l'organisation éditoriale peut influencer sur le contenu même des intrigues. De plus, le cas de ces deux titres permet également de démontrer que la transfictionnalité, en opérant soit par convergence, soit par dissémination, n'est pas un phénomène homogène et qu'à l'inverse, elle peut renvoyer à différentes pratiques qui en complexifient son appréhension. C'est pourquoi la question de sa définition est éminemment problématique car, par ses manifestations diverses, elle appelle une vaste identification évoquée par St-Gelais et reprise ensuite par Françoise Lavocat :

La définition de la notion de transfictionnalité, telle que l'a proposée récemment Richard St-Gelais, oscille entre une acception large, selon laquelle, « cas particulier de l'intertextualité » (2001), elle engloberait tous les cas de retour des personnages, et une interprétation plus étroite. Selon celle-ci, elle serait plutôt une sous-division d'un certain type de métalepse, définie [...] comme une

transgression, par l'auteur, le narrateur, le narrataire ou le personnage, des frontières ou différents niveaux de la diégèse.⁶⁴⁷

Du simple retour d'un personnage à la transgression des frontières d'un récit, la transfictionnalité embrasse une variété de pratiques. Complexifié par ses enjeux dans le genre superhéroïque, le procédé y soulève de plus des problèmes propres à son usage dans ce cadre précis. C'est la raison pour laquelle il convient tout d'abord d'examiner trois cas particuliers, issus des œuvres du corpus, qui nous permettront de construire une première approche qui fera mieux voir les problématiques liées à son phénomène. On tentera ensuite d'en catégoriser les différentes pratiques, dans le but de montrer quel rôle joue la transfictionnalité dans le rapport du corpus au genre superhéroïque.

b) La transfictionnalité comme pratique hétérogène : trois exemples

Il s'agit ici, à travers trois exemples, de souligner la diversité des processus transfictionnels dans les *metacomics*, faisant voir un large panorama des problématiques qu'ils peuvent induire. Le premier cas concerne l'intervention dans un récit superhéroïque d'un personnage issu d'un autre genre, tandis que les suivants mettent en valeur la façon dont la transfictionnalité se travaille également à même les histoires autour d'un seul héros.

⁶⁴⁷ LAVOCAT Françoise, « Transfictionnalité, métafiction et métalepse aux XVIe et XVIIe siècles », *La fiction, suites et variations*, Québec, Editions Nota Bene/Presses Universitaires de Rennes, 2007, p.157

Lord Blackstock dans Planetary

Dans le dix-septième épisode de *Planetary*, Elijah Snow se remémore son exploration en 1933 d'Opak-Re, ville utopique cachée au fond d'une jungle (III.33). Alors que, dans sa traversée, il est attaqué par un monstre aquatique, un jeune homme s'élançe à son secours, se déplaçant dans les airs à l'aide d'une liane. Dans cette scène, quasiment muette, le silence des pages, seulement entrecoupé du cri du nouvel héros, fait *entendre*, en plus de voir, l'assimilation de ce dernier au Tarzan d'Edgar Rice Burroughs. Le cri, d'ailleurs, devance le personnage lui-même, son apparition ne faisant que confirmer ce que le son si célèbre laisse supposer en amont. Cette prédominance sonore semble ainsi s'interpréter comme un strict réemploi, c'est-à-dire un motif extrait d'une autre œuvre, jusqu'alors indépendante de la série, en conservant avec exactitude son identité. Le réemploi se distingue alors du pastiche, de la pure référence, en ce qu'il confronte le personnage transfictionnalisé aux héros de l'œuvre à un même degré ontologique (à l'inverse par exemple des modèles tenus pour fictifs de Superman dans *Ex Machina* ou de Spider-Man dans *Kick-Ass*).

C'est de fait par sa dimension *plurisensorielle*, tant par l'ouïe que par la vue, que s'explique l'extrême degré de similitude de ce réemploi. L'appareil paratextuel de l'épisode, dont la couverture constitue un pastiche de celle d'un *pulp* consacré au héros repris, joue également un rôle central dans le processus d'identification (III.34). Favorisés par l'univers d'Opak-Re, comme si le monde de la jungle *impliquait* la présence de Tarzan en ces lieux, tous ces éléments imposent cette assimilation tant ils convoquent, par le stéréotype de la représentation, une mémoire collective. La vie du personnage est du même acabit puisque, à l'instar de son modèle, « enfant, il a été perdu et élevé par la faune de la jungle⁶⁴⁸ », finissant par découvrir cette cité oubliée.

Pourtant, si cette première apparition, en tant qu'elle fait silence sur l'identité du personnage, fait croire au strict réemploi, à l'intervention de Tarzan lui-même dans l'univers de *Planetary*, certains autres indices ont tôt fait de relativiser ce présupposé.

⁶⁴⁸ « He was lost as in infant, raised by jungle fauna. » (Trad. Alex Nikolavitch)/ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°17, New York, DC Comics, Wildstorm, 2003, décembre.

L'onomastie du héros et du lieu, notamment, rend cette intervention très ambiguë. Ejjah Snow finit en effet par apprendre que ce personnage s'appelle en réalité Lord Blackstock. Or, le vrai nom de Tarzan est Lord Greystoke, posant par là une altérité tout en gardant pour implicite, par la similarité du phonème [stok], une analogie. Il en est de même pour la cité d'Opak-Re dont la sonorité évoque celle d'Opar dans l'hypotexte. De fait, les noms altèrent l'identité du réemploi transfictionnel tout en la maintenant en même temps en premier plan. Cette question prédomine d'autant plus que le surnom de Blackstock dans la jungle n'est pas mentionné, laissant le silence sur cette deuxième identité, silence d'une certaine manière comblée par le cri que poussait le héros en apparaissant aux yeux d'Elijah Snow.

Ce premier exemple montre alors comment le réemploi se mesure à son degré d'altérité et de similarité par rapport à l'œuvre transfictionnalisée. On retrouve le même phénomène qu'on a vu plus haut avec Doc Brass, l'intervention de héros de *pulp* servant à rapprocher les deux genres. Cependant le cas de Tarzan est davantage représentatif des problématiques liées à la transfictionnalité. En effet, le personnage fait tellement appel à un archétype inscrit dans la mémoire collective que ses multiples avatars questionnent, par leur grand degré de similarité, son identité même. Matthieu Letourneux en a fait l'un des sujets de son article consacré à la transfictionnalité dans le récit de genre, expliquant les différents processus qui se jouent avec de telles représentations :

On se retrouve confronté à un personnage archétypal dont l'unité persiste malgré les changements d'identité à force d'adaptations transmédiateurs. Tarzan a perdu l'identité que lui avait donnée Edgar Rice Burroughs : il connaît de nombreuses naissances divergentes, de nombreuses incarnations [...]. Ces changements qui, à force d'affaiblir l'identité du personnage et de la réduire à quelques traits fétichisés [...], le transforment en personnage-générique [...].⁶⁴⁹

L'exemple de Tarzan fait donc question en ce que ses multiples incarnations ne cessent d'osciller, de faire voir leur altérité en même temps que leur identification au

⁶⁴⁹ LETOURNEUX (2007 : 84)

personnage-source, jusqu'à créer un archétype davantage qu'un personnage. Elles dessinent en ce sens une première frontière à l'identité du réemploi, par les degrés de similarité qui les écartent ou les rapprochent du modèle, et posent l'un des enjeux de la théorie de la transfictionnalité :

Quels que soient les éléments concernés par la transfictionnalité, il doit y avoir identité ou, plus exactement, *prétention à l'identité* [...] Le défi théorique consiste [...] à formuler des critères acceptables (à partir de quel degré d'altération un personnage transfictionnel cesse-t-il d'être « le même » ?)⁶⁵⁰

Concernant le genre superhéroïque, cette question amène à s'interroger sur les critères qui, en bande dessinée, fondent ces degrés de similarité et d'altérité. Pour le cas de Tarzan, il semble que cette interrogation s'aborde sur le plan traditionnel du décalage entre texte et image, puisque la représentation du personnage laisse penser à une stricte identification au modèle, alors que l'onomastie, dans le *texte* même du récit, impose une différence trouble. Cependant, aussi bien sur le plan graphique que narratif, il convient de souligner que tous les éléments *donnent à voir* une similarité substitutive entre les deux personnages⁶⁵¹. On approfondira par la suite cette question, mais il semble que les « critères acceptables⁶⁵² » qui permettent d'identifier un personnage à son œuvre-source se construisent non seulement par les éléments de ressemblance entre les deux entités, mais également par l'*évidence* de cette ressemblance, sa *mise en avant* dans le récit. Si les informations apportées par le texte et l'image semblent, dans leur convergence ou divergence, identifier le degré d'exactitude du réemploi transfictionnel, l'exemple suivant va permettre de montrer qu'ils ne sont pas les seuls indices servant à reconnaître un réemploi en bande dessinée.

⁶⁵⁰ ST-GELAIS (2007 : 7)

⁶⁵¹ Proximité évidente qui peut peut-être s'expliquer par des questions juridiques ?

⁶⁵² ST-GELAIS (2007 : 7)

Les Batmen de Planetary

Le cas à examiner ici concerne le *crossover* qui confronte l'équipe de Planetary à Batman. Les personnages se combattent pour récupérer un jeune homme dont le pouvoir est de déplacer les gens d'une réalité à l'autre. Le conflit ne cessera de s'altérer, transportant les héros vers des Gotham City parallèles, face à un Batman à chaque fois différent, extrait de périodes, de contextes précis. Si la nature transfictionnelle du récit y est évidente, par la structure du *crossover* où sont mis en commun les univers de Batman et de Planetary, un dispositif plus particulier rajoute une nouvelle donnée. En effet, l'identification du réemploi s'opère ici facilement, Batman ainsi que sa ville étant mentionnés à plusieurs reprises au même degré ontologique que les membres de Planetary. À l'inverse du cas de Tarzan qui s'altère par la différence nominative, on est ici face à un réemploi au sens strict du terme, facilité sans doute par le fait que *Planetary* est publiée par Wildstorm, filiale de DC Comics, elle-même maison mère de Batman⁶⁵³. L'intérêt du processus est que derrière cette première frontière dépassée, Planetary contre Batman, d'autres se donnent à voir puisque les différentes versions du héros sont extraites de récits antérieurs lui étant consacrés. Cette duplication du même personnage correspond à une duplication des fictions engagées dans le récit, montrant alors comment la transfictionnalité peut se manifester à travers la coprésence de différentes versions du héros. En effet, là où l'intervention seule de Tarzan suffisait à répondre à la logique transfictionnelle, ici le réemploi s'identifie par d'autres paramètres que celui du personnage seulement. Dès lors, si la présence de ces versions du même héros relève d'un phénomène transfictionnel, quelles sont les frontières qui sont ici franchies par leur mise en commun au sein d'un récit ? En d'autres termes, quels autres critères que celui de la reconnaissance du personnage réemployé sont à prendre en compte pour que l'on parle de transfictionnalité ?

Comme on l'a vu précédemment, l'évolution du genre superhéroïque est marquée par un renouvellement régulier des personnages qui le composent. Le réemploi d'un

⁶⁵³ La transfiction, surtout dans le contexte particulier du *comic book* où les éditeurs sont propriétaires des personnages, soulève des questions juridiques qui ne seront abordées ici que superficiellement, préférant nous pencher sur les phénomènes fictionnels que cela entraîne.

super-héros dans une fiction qui lui est étrangère peut en ce sens se faire de différentes façons, d'autant plus lorsque celui-ci est vieux de plusieurs décennies et a connu de nombreuses incarnations. À la manière de Tarzan dans le premier exemple, il peut se manifester par la re-présentation de son archétype, c'est-à-dire de ses principaux traits caractéristiques, voire « fétichisés » pour reprendre l'interprétation de Letourneux⁶⁵⁴. L'opération en soi est alors facilitée par le fait qu'un justicier s'identifie essentiellement à son costume et à son symbole, en l'occurrence pour Batman, son animal totémique la chauve-souris.

La seconde opération consiste à réemployer le personnage identifié à un style ou à une période propre. Le mouvement est alors inverse au premier, car, au lieu de réduire le héros à ses critères identificatoires, il traduit à une connaissance encyclopédique de son évolution. Ainsi, le cas de Batman dans *Planetary* est extrêmement référencé puisque se succèdent des incarnations extraites de différentes époques, telles la fin des années trente, les années soixante, soixante-dix et quatre-vingt, et qui s'identifient par le *style* repris alors.

C'est la raison pour laquelle l'incarnation graphique du réemploi peut être l'un des critères définitoires de la relation transfictionnelle de deux œuvres. Celle-ci est certes marquée par l'intervention d'une fiction *autre*, mais également par le contexte spécifique de cette dernière, identifié alors par le style imité. En effet, il est possible de dater ces différentes versions de Batman car elles renvoient toutes à des artistes précis qui ont participé à l'évolution du justicier. Par exemple, la version de Batman par Frank Miller est clairement identifiable par la masse corporelle du héros, la forme de son masque, ou encore la Batmobile représentée, indices qui permettent de considérer *The Dark Knight Returns* comme l'œuvre transfictionnalisée. Il en est de même pour la version de Neal Adams, datant des années soixante-dix, reconnaissable aussi bien par les couleurs du costume, plus proches du bleu que du noir, que par le mouvement de la cape, significatif du style de l'artiste, ou par le traitement plus réaliste du visage (Ill.35). En cela, ce *crossover* à la particularité de rendre co-présents différents instants de l'évolution du personnage, la manière dont le réemploi est à chaque fois représenté

⁶⁵⁴ LETOURNEUX (2007 : 84)

favorisant son identification. La reconnaissance du style imité est l'un des critères énumérés par Thierry Groensteen pour la question de la parodie en bande dessinée :

Le dessinateur parodiste aura le choix entre copier le style graphique du confrère visé ou conserver le sien propre ; même dessinés autrement, les personnages de l'œuvre souche resteront identifiables pour autant que les attributs caractéristiques de leur silhouette soient maintenus.⁶⁵⁵

Groensteen évoque alors un de ses précédents articles⁶⁵⁶ dans lequel il avait qualifié le premier mouvement de *charge* « qui serait donc une imitation satirique, conservant le style d'origine.⁶⁵⁷ » Bien que concernant essentiellement le travail humoristique du parodiste, ces différenciations peuvent être prises en compte pour la question de la transfictionnalité. En effet, le double mouvement que décrit Groensteen, l'imitation d'un style précis ou la conservation des traits identificatoires du personnage repris, semble refléter également les possibilités du réemploi transfictionnel du super-héros. Le premier cas invite presque à l'effacement de l'artiste imitateur, pour que le style de la référence soit immédiatement identifiable. Le phénomène est visible dans le récit qui nous intéresse ici puisque les différents Batman, s'ils sont très stylisés, sont confrontés aux membres de *Planetary*, toujours représentés par le trait de John Cassaday (dessinateur de *Planetary*) et ce, quels que soient les mondes parallèles traversés. Cette conversion manifeste avec d'autant plus de force les ruptures graphiques affichées par les différentes versions du héros. On le verra par la suite, cette confrontation de deux empreintes graphiques, en tant qu'elle a trait à la métalepse, permet de mettre en rapport transfictionnalité et réflexivité.

Si l'identification du réemploi par le style de la représentation est, pour le cas de ce *crossover*, manifeste, rendue ostensible par les ruptures graphiques opérées, l'exemple suivant va permettre de montrer que dans d'autres cas, elle peut être beaucoup plus problématique.

⁶⁵⁵ GROENSTEEN (2010 : 8)

⁶⁵⁶ *Cahiers de la bande dessinée* n°60, 1984, novembre/décembre

⁶⁵⁷ GROENSTEEN (2010 : 8)

Les personnages secondaires d'All Star Superman

Le dernier exemple abordé est proche du cas de Batman dans *Planetary* en cela qu'il questionne la notion de transfictionnalité lorsqu'elle s'éprouve dans la longévité d'un personnage. On l'a vu précédemment, *All Star Superman* consiste pour ses auteurs en un travail de synthèse narrative, de rassemblement des différentes époques et aventures du héros éponyme. Le procédé est particulièrement apparent dans le traitement des personnages secondaires, comme par exemple, l'équipe journalistique du *Daily Planet*. Composée de membres issus de différentes époques du monde de Superman, celle-ci complexifie encore davantage la nature du réemploi.

En effet, le *magnum opus* que constitue *All Star Superman*, en tant qu'il rassemble un corpus à travers son réseau de références, se distingue d'une transfictionnalité traditionnelle dans la mesure où les histoires auxquelles il fait référence ont trait au même univers, et plus précisément, au même personnage. Là où la transfictionnalité convoque une histoire *autre*, les références d'*All Star Superman* ne se signalent pas par leur caractère hybride puisqu'elles appartiennent au passé du personnage dont il est question. Pourtant, ce passé a été conçu par d'autres artistes que Grant Morrison et Frank Quitely ; ainsi, le croquis de Superman de Joe Shuster représenté au dixième épisode de la série caractérise une rupture graphique qui fait bien l'aveu d'une intervention seconde dans l'œuvre (voir ill.75 du chapitre 2).

La série fait donc question dans la mesure où elle *prolonge* l'univers de Superman, tout en procédant par rupture. La composition de l'équipe du *Daily Planet* est représentative de cette dichotomie puisque celle-ci est à la fois marquée par son caractère hétéroclite et, étant donné que ses membres appartiennent à un même univers, son homogénéité. Ne provenant pas d'une même époque de création, ces personnages consistent-ils en des réemplois transfictionnels ou, à l'inverse, sont-ils l'effet d'une simple réunion de membres appartenant à un même univers sans qu'aucune frontière fictionnelle ne soit franchie ?

Le personnage secondaire possède un statut particulier en ce sens que son intervention dans le récit, voire sa simple figuration, fait écho, par sa référence à une époque et à une histoire autres, à un au-delà de l'intrigue. Cette question a notamment été abordée par Tiphaine Samoyault :

L'indifférence [des personnages secondaires] – celle qu'on leur témoigne et celle qu'ils manifestent en ne s'impliquant pas – viendrait d'un sentiment d'appartenance à un univers plus grand, qui déborderait le cadre du monde fictionnel. Ils seraient les représentants d'un contre-champ immense, aux promesses innombrables.⁶⁵⁸

Les personnages secondaires se font alors les « protagonistes d'autres récits ou d'autres existences que nous ignorons, que nous laissons passer.⁶⁵⁹ » La différence manifeste concernant *All Star Superman* est que, étant donné la longévité des univers superhéroïques, un personnage secondaire, un figurant, est plus que susceptible d'être le protagoniste d'un récit *envisageable*, il est effectivement *actualisé* dans un récit antérieur. Selon les dires déjà cités de Morrison, chacun de ces protagonistes fait référence à une époque précise de la chronologie de Superman. La condition marginale, liminaire, du personnage secondaire permet donc d'évoquer une autre époque, une autre histoire et, par là, rend compte des problématiques de la transfictionnalité superhéroïque.

En effet, le problème qui se pose ici est de savoir quelles sont les frontières franchies, étant donné que ces personnages réemployés font partie d'un même univers fictionnel, le caractère hétéroclite de leur rassemblement provenant davantage du fait qu'ils appartiennent à des époques différentes. À l'inverse des Batman de *Planetary* dont le caractère transfictionnel était affiché par la diversité des styles graphiques convoqués, l'enjeu se pose ici différemment puisque tous ces protagonistes sont représentés par le trait uniforme, *homogène*, de Frank Quitely. Le dispositif transfictionnel y donc est très particulier puisqu'il renvoie à la résurgence d'un

⁶⁵⁸ SAMOYAUULT, Tiphaine, « Les trois lingères de Kafka. L'espace du personnage secondaire », *Etudes françaises*, vol.41, n°1 (hiver), 2005, p.48

⁶⁵⁹ SAMOYAUULT (2005 :43)

personnage qui, appartenant déjà à l'univers de Superman, fait question quant à la rupture opérée alors. Il amène à comprendre en quoi, malgré le processus d'homogénéisation sous-jacent à l'œuvre, le figurant est quand même perçu comme un réemploi.

Les critères à souligner concernent alors l'identité des frontières traversées. Si tous ces personnages se partagent un univers *déjà* commun avant même leur rassemblement, le caractère transgressif de leur présence en ce récit peut provenir tout d'abord de leur contexte originel. Comme on l'a déjà cité, Grant Morrison s'appuie sur le mélange générationnel du monde de Superman pour caractériser son équipe du *Daily Planet* : « [...] the ensemble Daily Planet cast embodies all the generations of Superman.⁶⁶⁰ » De fait, la première frontière franchie est celle, temporelle, qui occasionne ce bouleversement chronologique. La référence à une époque précise comme opérateur transfictionnel permet alors de montrer comment la périodisation du genre superhéroïque joue un rôle central dans le processus, en tant qu'elle incarne une diversité de moments *révolus*, presque étanches les uns par rapport aux autres. Le réemploi peut être vu comme une transgression dans la mesure où il procède non pas par le déplacement d'une fiction à une autre, mais plutôt par le déplacement d'une époque à une autre. C'est un processus similaire au cas des Batman, si ce n'est que ceux-ci étaient également liés à l'empreinte graphique d'un auteur, là où ces personnages, par leur secondarité, sont perçus indépendamment des artistes qui les ont créés, pour au contraire s'imposer comme *entité fictive autonome*. La référence à une époque comme opérateur transfictionnel est propre au genre superhéroïque, en cela qu'il constitue l'exemple le plus représentatif d'univers fictionnels prolongés sur une même continuité pendant aussi longtemps, actualisés de plus par autant de récits. Cette question, on le verra par la suite, prédomine particulièrement pour le cas du « *DC Universe* » dont l'évolution a impliqué

⁶⁶⁰ SMITH, Zack, « All Star Memories : Grant Morrison on *All Star Superman* » n°8, Newsrama, 2008, octobre : <http://www.newsarama.com/comics/100829-Morrison> (Traduction : « [...] L'ensemble du casting de l'équipe du Daily Planet incarne toutes les générations de Superman. »)

l'effacement de continuités précédentes, accentuant alors le caractère révolu des époques antérieures au renouvellement.

Le second opérateur de transfictionnalité qui découle de la longévité du monde fictionnel est la condition éditoriale d'*All Star Superman*. En effet, ainsi qu'il l'a été abordé au second chapitre, le label « All Star » s'identifie par son projet de réécriture des personnages emblématiques du catalogue de DC Comics. Il opère donc en dehors de la continuité du « *DC Universe* ». La mort annoncée de Superman comme moteur de l'intrigue est en soi l'indice de cette marginalité, figurant *ce qui ne peut être* dans les récits principaux qui lui sont consacrés. Dès lors, il apparaît que la carte éditoriale dessine également les frontières de la transfictionnalité, l'éditeur lui-même constituant une autorité à laquelle se mesure le processus. L'organisation des titres d'un catalogue, divisé en différents territoires, segments et labels, montre alors comment elle peut d'elle-même établir des frontières qui demeurent étanches, bien que les récits concernent un même personnage.

La caractéristique d'*All Star Superman* est de se situer en dehors de la continuité du personnage tout en opérant un travail de synthétisation, d'homogénéisation de son univers. Il se dessine à partir de là un paradoxe entre la valeur encyclopédique de la série et sa condition éditoriale et narrative : présentant une intrigue parallèle et autonome, elle est également dépendante de l'univers préexistant, puisque tirant sa richesse du travail intertextuel dont elle procède. Car finalement l'exactitude des références et des personnages secondaires permet l'établissement d'un univers fidèle à celui du « *DC Universe* » où les seules altérités proviennent du héros lui-même, à savoir sa mort à lui ainsi que celle de son père. D'où le paradoxe : Superman serait-il finalement le véritable réemploi de l'intrigue, seul personnage *étranger* à son propre univers ? Le processus sert en effet le propos de la série qui, en confrontant le héros à sa mort proche, entraîne cette distance inhérente au bilan existentiel que réalise alors le personnage.

Les trois cas qu'on vient d'examiner (la représentation de Tarzan et Batman dans *Planetary*, ainsi que des personnages secondaires dans *All Star Superman*) permettent

de témoigner de l'hétérogénéité des pratiques transfictionnelles dont les auteurs font usage dans les *metacomics*. Cette diversité est d'autant plus manifeste que, comme le soulignent les exemples issus de *Planetary*, une même œuvre peut illustrer différentes relations transfictionnelles. Deux éléments récurrents, la nature du réemploi et le type de frontière franchie, permettent alors de fonder une méthodologie concernant cette approche.

L'intervention d'un personnage dans une autre fiction que la sienne tout en se présentant à un même degré ontologique que les autres protagonistes semble être le principal trait identificateur de la transfiction superhéroïque. Le procédé concerne aussi bien des personnages issus de genres différents que du genre superhéroïque lui-même. On peut alors mesurer sa nature, son identité, en fonction de sa similarité avec le héros qu'il semble être.

- Le réemploi peut être tiré d'une œuvre précise, amenant alors des critères de définition spécifiques, tels le style graphique pastiché ou la référence à une époque spécifique. Il s'identifie par l'exactitude de la représentation.
- Il peut être convoqué sous sa forme archétypale, s'identifiant alors à partir de la base intertextuelle qu'il convoque.
- Le réemploi peut s'identifier par la cumulation de traits communs avec le personnage-source tout en présentant un degré d'altérité qu'il s'agit d'examiner au cas par cas pour évaluer sa portée. Ainsi du Lord Blackstock de *Planetary* qui par sa consonance avec Lord Greystoke, manifeste une altérité qui donne à voir l'analogie.
- Enfin, même si aucun cas de ce type n'a été pour l'instant examiné, le réemploi peut présenter de nombreuses altérités, se percevant, par la force de sa déviance, comme une *version* détournée du personnage.

Le second trait inhérent à la transfictionnalité concerne le type de frontière franchie, permettant par là de souligner la spécificité de cette pratique lorsqu'elle s'investit dans le genre superhéroïque.

- La frontière peut être d'ordre générique, lorsqu'un personnage issu d'un autre genre que le *comic* de super-héros est réemployé.
- Pour le cas de super-héros réemployés dans d'autres histoires de super-héros, on peut identifier comme frontière la carte éditoriale qui organise les limites ontologiques de chacun des univers, à savoir les éditeurs, labels, séries parallèles...
- La frontière peut être d'ordre temporel, l'intervention d'un personnage référant, par sa réutilisation, à une époque précise, révolue⁶⁶¹.
- La frontière peut être d'ordre visuel. Parallèlement à l'imitation stylistique, celle-ci est manifeste quand la reprise s'accompagne d'une identification forte à son auteur, opérant alors une rupture graphique au sein de la représentation.

Si d'autres cas transfictionnels restent à identifier, ce cadre méthodologique témoigne déjà de la variété des pratiques et donne un premier aperçu de ce panorama. Ce qu'il reste à examiner désormais, c'est l'objectif de ces dispositifs. En effet, le point commun des cas examinés ici est qu'ils affichent tous la problématique de leur nature, rendant alors leur condition transfictionnelle évidente. Pourtant, malgré ce point commun, les effets de leur apparition peuvent différer, comme par exemple avec la rupture graphique des Batman de *Planetary*, inverse à l'homogénéisation de l'univers de Superman dans *All Star Superman* (homogénéisation qui n'échappe cependant pas, comme on l'a vu, à la mise en évidence d'une certaine transgression). C'est à partir de ces objectifs que l'on va pouvoir construire une catégorisation des pratiques transfictionnelles en fonction des enjeux et stratégies auxquelles elles répondent. Ce travail va ainsi nous permettre d'affiner encore davantage la variété des processus, notamment à travers la manière dont ils mettent en rapport le genre superhéroïque et les *metacomics*.

⁶⁶¹A noter que dans ce cas, le procès transfictionnel doit échapper à toute thématisation (la résurrection d'un personnage, par exemple) pour mesurer l'effet de son incongruité.

2) Homogénéisation et rupture : les deux effets transfictionnels

Dans son article consacré aux pratiques transfictionnelles des XVI^e et XVII^e siècles, Françoise Lavocat relève deux procès qui s'articulent chacun autour du degré de leur réflexivité :

J'examinerai d'abord deux exemples d'œuvres où le retour des personnages ne génère pas de métalepse (on pourrait parler de transfictionnalité « intraleptique ») : la dimension métafictionnelle, quoique ambiguë, allusive, n'en est cependant pas totalement absente [...]. Je les confronterai ensuite à des œuvres où la transfictionnalité est métaleptique [...].⁶⁶²

Cette distinction se mesure en fonction de la charge réflexive des pratiques puisque, comme on l'a vu, la métalepse, en tant qu'elle désigne le franchissement des niveaux de lecture ou des univers diégétiques, dirige les récits du second paradigme vers une orientation métafictionnelle. Lavocat rejoint en cela plusieurs critiques qui considèrent la transfictionnalité en fonction de son effet d'homogénéisation ou, à l'inverse, de rupture. Ainsi de St-Gelais lorsqu'il introduit à la variété des études du recueil *La fiction, suites et variations* : « La principale hétérogénéité est peut-être celle qui sépare les usages (et les effets) de la transfictionnalité, laquelle contribue ici à l'exaltation d'un personnage, omniprésent, là à sa problématisation.⁶⁶³ » Au même titre, Denis Mellier, prenant la « polyfiction » *steampunk* pour exemple, distingue une transfictionnalité problématique d'une autre, homogène, davantage centrée sur sa valeur romanesque :

Le *steampunk* et son principe de montage rompent [...] avec une tradition métafictionnelle qui présentait le conflit de la fiction et du réel sur le mode de l'anomalie [...], ce que Gérard Genette (2004) a récemment proposé d'envisager sous le nom générique de *métalepse* [...]. Or, les

⁶⁶² LAVOCAT (2007 : 158-159)

⁶⁶³ ST-GELAIS (2007 :21)

coprésences fictionnelles dans le *steampunk*, par la construction d'une autoréférence autre fondée sur un syncrétisme maximal des fictions, font ouvertement l'économie de cette tension.⁶⁶⁴

Dès lors, suivant ce modèle de la transgression (ou non) transfictionnelle, on peut également distinguer dans le genre superhéroïque ces deux pratiques. D'un côté, un effet d'homogénéisation où l'usage de la transfictionnalité relève d'un pacte de continuation, d'atténuation *rétrospective* des frontières, et de l'autre, un travail de la rupture où la problématisation de la pratique est donnée à voir. Cette binarité est notamment visible par les différents types d'univers fictionnels qui s'établissent dans les récits. On l'a vu au premier chapitre, le genre superhéroïque est organisé sous la forme de cosmologies transfictionnelles qui, chacune, se composent de constellations relativement interdépendantes. Pourtant, si toutes sont distinctes par des marqueurs éditoriaux, elles exposent chacune à leur manière une étanchéité qui va permettre de justifier cette catégorisation avec d'un côté l'homogénéisation des mondes des *majors* et de l'autre, le travail d'une certaine rupture dans les *metacomics*.

a) Les « DC et Marvel Universes » : vers une atténuation des frontières

L'homogénéisation des récits : transfictionnalité et univers

Pour le cas des univers de DC et Marvel, la transfictionnalité est une pratique qui s'est développée progressivement. Si elle était présente dans une moindre mesure dès l'origine du genre superhéroïque, elle a servi ensuite pour justifier son évolution. Comme on l'a abordé au premier chapitre, le processus se manifeste tout d'abord par la suite et la continuation qui garantissent le retour des justiciers, puis par la mise en commun de leurs aventures dans un cadre diégétique cohérent, jusqu'à faire émerger des mondes fictionnels actualisés par tous les personnages du catalogue. Si à la fin des années trente, cette préexistence d'un univers bien défini n'existe pas encore, l'idée selon laquelle un héros n'est pas seulement lié à son titre est déjà manifeste, comme

⁶⁶⁴ MELLIER, Denis, « *Steampunk*. Transfictionnalité et imaginaire générique », *La fiction, suites et variations*, éditions Nota Bene/Presses Universitaires de Rennes, 2007, p.99

en témoigne l'exemple de la *Justice Society of America*. Déjà donc, une certaine indépendance du personnage par rapport à son récit d'origine.

C'est davantage lors du *Silver Age* que l'organisation des récits s'établit en fonction d'un univers plus vaste. La construction du « *Marvel Universe* » en est représentative, puisque dès les débuts, il est pris pour habitude de faire intervenir un personnage dans les aventures d'un autre héros, sous la forme d'une *guest star*, comme on a pu le voir au premier chapitre. À ce procédé se superpose un autre dispositif transfictionnel qui consiste à réunir au sein d'un même titre plusieurs héros, sous la forme d'une équipe. Ainsi des *Avengers*, toujours chez Marvel, dont le titre éponyme fut lancé en novembre 1963, regroupant sous son égide des héros dont les aventures individuelles étaient déjà parues dans des revues antérieures (Ill.36). Iron Man est par exemple présent dans la série *Tales of suspense, comic book* de science-fiction pour lequel il est devenu le personnage principal à partir de mars 1963. Il en est de même pour Thor dont les aventures en individuel paraissent depuis 1962 dans la revue *Journey into mystery*. Enfin, le retour de Captain America dans le quatrième épisode de *Avengers* signe la résurrection d'un héros symbolique de la seconde Guerre Mondiale, retrouvé congelé après une disparition de plus de dix ans (en temps réel). Cette renaissance engage alors un effet double : retour d'un personnage populaire, mais aussi thématization de la relance, du renouvellement du catalogue de Marvel entre les *Golden* et *Silver Ages*. Le « *Marvel Universe* » s'est de ce fait construit rapidement, notamment grâce au travail prolifique de ses auteurs, Stan Lee, Jack Kirby, et Steve Ditko.

La création chez DC de la Justice League of America en 1960, réunissant des figures iconiques telles Superman, Batman ou Wonder-Woman, témoigne du fait que l'éditeur a usé de procédés transfictionnels similaires pour constituer sa diégèse⁶⁶⁵. Tant pour le cas de Marvel que pour celui de DC, on peut noter une volonté d'homogénéiser l'ensemble des titres sous la forme d'un univers. Ces dispositifs touchent aussi bien un seul personnage, via la suite, que ses connexions avec d'autres héros, par le procédé de la *guest-star* ou de la constitution d'équipes.

⁶⁶⁵ Cependant, l'émergence et le développement du *DC Universe* s'avèrent beaucoup plus problématiques, relevant comme on le verra, d'une prolifération de terres parallèles servant à justifier les renouvellements de son catalogue et qui en complexifie la lecture et l'interprétation.

b) L'éditeur comme figure d'autorité transfictionnelle

L'émergence de ces univers permet de montrer comment la marque transgressive, hétérogène de la transfictionnalité tend progressivement à s'atténuer. Celle-ci est plutôt affaire de prolongation de l'histoire, évoluant vers le développement de mondes cohérents et homogènes appelés « univers partagés ». St-Gelais revient notamment sur cette définition lorsqu'il parle de la production liée à *Star Trek* :

On ne compte plus, en effet, les cas qu'il est convenu d'appeler les « univers partagés » (de l'anglais « shared universes »), structures encyclopédiques communes à plusieurs récits écrits par différents auteurs et qui ne mettent pas forcément en scène les mêmes personnages.⁶⁶⁶

Aujourd'hui, cette prescience d'un univers fictionnel est telle qu'elle gouverne la création elle-même. Elle peut alors faire écho à la façon dont, de manière égale, la transfictionnalité était utilisée dans la fiction du Moyen-âge, dans laquelle « deux grands « cycles » se partagent la majeure partie de la littérature médiévale, celui du Graal, le « cycle arthurien », et celui des Tristan.⁶⁶⁷ » On y retrouve effectivement l'hégémonie de deux univers comme « fond commun⁶⁶⁸ » dans lesquels puisent les auteurs pour leurs histoires :

Chaque « trouveur » s'empare de la matière à sa guise, commence où il veut, s'arrête où bon lui semble, gonfle un détail, ajoute des personnages ou en retranche, transforme ceux qui passent d'un roman à l'autre. La *matière* n'existe qu'à demeurer inactualisée en amont du texte, qui n'en est que l'un des possibles et est donc, dès que « lu » - c'est-à-dire réécrit -, reversé lui-même dans cette matière.⁶⁶⁹

⁶⁶⁶ ST-GELAIS (1999 :345)

⁶⁶⁷ BLAISE, Marie, « « Et Percevaus redit tot el ». *Translatio* médiévale et transfictionnalités modernes », *La fiction, suites et variations*, Editions Nota Bene/Presses universitaires de Renne, 2007, p.36

⁶⁶⁸ BLAISE (2007 :36)

⁶⁶⁹ BLAISE (2007 :36)

Cette comparaison permet de plus de revenir sur la notion d'auteur en tant qu'entité ayant autorité sur son œuvre. Dans les deux cas, on retrouve dans une certaine mesure une absence de ce concept. Marie Blaise remarque qu'au moyen-âge, « l'auteur au sens moderne du terme n'existe tout simplement pas.⁶⁷⁰ » Les créateurs sont appelés « *trobador* » ou « *trouvère* » et « ont pour fonction de mettre en forme une matière *qui leur préexiste toujours*. Ils ne créent pas, ils *trouvent* des formes et la manière de les lier : une *conjointure*, comme dit l'ancien français.⁶⁷¹ » Si les pratiques sont différentes pour le cas du genre superhéroïque, la notion d'auteur, comme on l'a vu au troisième chapitre, s'y est altérée de manière semblable pendant des décennies au profit des personnages mis en image ainsi que leurs univers.

Cependant, cela ne signifie pas qu'à l'instar de la littérature médiévale, la notion d'autorité n'existe pas. Elle est seulement déplacée du niveau de l'artiste à celui d'éditeur. Les appellations « *DC Universe* » et « *Marvel Universe* » en témoignent, soulignant par là le fait que les éditeurs eux-mêmes façonnent les frontières de leurs univers et en ce sens définissent les cas de transfictionnalité homogène et hétérogène. Ainsi, une aventure où se croisent Superman et Batman est certes un cas de transfictionnalité puisque ces derniers sont liés à des fictions différentes. Cependant, situés tous deux dans l'univers de DC, cette transfictionnalité y est homogène puisqu'il n'y a pas de rupture transgressive ni de problématisation. En revanche, le *crossover JLA/Avengers*, en tant qu'il mêle deux univers séparés ontologiquement par les frontières des éditeurs Marvel et DC, est un exemple de transfictionnalité hétérogène, faisant de ce franchissement le moteur même du récit et de sa promotion. C'est la raison pour laquelle la transfictionnalité trouve une spécificité inédite lorsqu'elle s'incarne dans le genre superhéroïque, l'éditeur jouant un rôle certain de son application.

Aujourd'hui, la transfictionnalité comme pratique homogène est devenue tellement habituelle au sein des « *DC et Marvel Universes* » qu'elle s'efface presque d'elle-même,

⁶⁷⁰ BLAISE (2007 :32)

⁶⁷¹ BLAISE (2007 :33)

les frontières entre les récits ayant été abolies par la multiplicité des *crossovers*⁶⁷². Ces configurations semblent relever de ce que Lavocat appelle « transfictionnalité intraleptique » dans la mesure où le franchissement des frontières des récits sert davantage à coordonner un ensemble que de faire acte de rupture. Elles mettent la fiction, l'histoire, au premier plan : « [...] En effaçant les frontières entre les œuvres, les continuations [...] les agrègent surtout dans un même univers, ce qui renforce l'illusion mimétique de la fiction, puisque les personnages, migrant d'une œuvre à l'autre, s'autonomisent.⁶⁷³ » Or, le *metacomic*, en brisant l'illusion référentielle du récit, va revenir sur cette particularité, problématisant alors la dépendance du personnage à son récit.

c) Le modèle de transfictionnalité réflexive : le dévoilement du processus

Si les univers de DC et Marvel émergent par une opération de transfictionnalité intraleptique, les mondes fictionnels représentés dans le corpus s'illustrent par un certain nombre de procédés réflexifs qui problématisent le processus. En effet, les premiers exemples qu'on a cités plus haut concernant *Planetary* ou *All Star Superman* donnent à voir la rupture en mettant en avant le problème de reconnaissance d'un réemploi ou celui du franchissement des frontières. Le mouvement fait écho aux propos tenus par St-Gelais dans son article « La fiction à travers l'intertexte ». À plusieurs reprises, l'auteur y évoque la tendance du lecteur à occulter les problèmes et paradoxes posés par la transfictionnalité, voire même à « ne pas [les] apercevoir.⁶⁷⁴ » Or, pour les « *DC et Marvel Universes* », cette capacité peut s'expliquer par tous les moyens qui sont mis en avant pour atténuer le caractère transgressif du processus et le faire passer au stade normatif de l'univers préexistant et autonome. À l'inverse, la transfictionnalité réflexive rend la question du réemploi et de la frontière évidente, exposée de manière explicite à l'œil du lecteur. St-Gelais parle alors de « pratiques

⁶⁷² Comme on le verra par la suite, les cas d'incongruité sont peut-être à identifier ailleurs, notamment dans l'organisation de ces univers sous forme de labels et par là de mondes parallèles, à travers la co-présence sur un même temps de versions différentes d'un même personnage.

⁶⁷³ LAVOCAT (2007 : 161)

⁶⁷⁴ ST-GELAIS, Richard, « La fiction à travers l'intertexte », <http://www.fabula.org/colloques/frontieres/224.php>

transfictionnelles avérées⁶⁷⁵ » qui, par leur auto-désignation, exposent les problématiques liées à leur utilisation. Ainsi, par exemple, des réemplois d'*All Star Superman* qui, puisant dans les personnages secondaires de l'encyclopédie du héros, fait appel à la compétence intertextuelle du lecteur pour les identifier. Ces transfictionnalités réflexives sollicitent donc directement ce dernier par le caractère explicite des interrogations qu'elles posent.

L'un des dispositifs que l'on peut remarquer est la manière dont les œuvres du corpus représentent des univers déjà constitués qui, par leurs jeux de référence, font voir une relation analogique avec les mondes de DC et Marvel. L'immédiateté de l'univers témoigne d'une cohérence, d'une logique qui est rendue évidente aux yeux du lecteur : toutes ses composantes y sont réunies au sein d'un même récit et non plus seulement actualisées par une profusion d'intrigues à la fois séparées et interdépendantes. Le phénomène peut notamment s'expliquer par le fait que, si le développement de la cartographie des deux *majors* s'est déroulé sur plusieurs décennies, la logique des univers superhéroïques est dorénavant acquise, tant pour les auteurs que pour les lecteurs, ce qui facilite le caractère immédiat de leur représentation. Ainsi par exemple de l'univers ellisien qui, dès le premier chapitre de *Planetary*, est donné à voir dans son fonctionnement, par l'illustration du multivers et de sa description sous la forme d'« un flocon théorique qui existe dans 196833 espaces dimensionnels.⁶⁷⁶ » La logique des mondes parallèles s'y posent d'emblée, d'autant plus que Warren Ellis donne l'illusion que cet univers, tout juste naissant, existe depuis toujours. Ce passé *immédiat* est notamment mis en valeur par l'existence de personnages vieux de cent ans, tels Elijah Snow et Jenny Sparks, qui témoignent de cette chronologie illusoire. Il en est de même lorsque, dans le premier chapitre de *Planetary*, le docteur Brass raconte la dernière aventure de son équipe dans les années quarante.

Cet exemple témoigne de la manière dont l'univers d'un *metacomic* se donne à voir immédiatement, pouvant même s'accompagner de l'explicitation de son fonctionnement. Il tire alors sa dimension métafictionnelle de ce double mouvement

⁶⁷⁵ Ibid

⁶⁷⁶ « A theoretical snowflake existing in 196833 dimensional space. » (Trad. Alex Nikolavitch)/ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, avril.

de création et d'explication, ainsi que de son analogie avec des mondes plus anciens. La transfictionnalité réflexive pointe le processus créatif qui non seulement préside son développement, mais également celle des *majors* puisqu'elle en révèle la mécanique d'homogénéisation. Alan Moore ira pousser le processus jusqu'à imiter la cosmologie éditoriale de DC et Marvel. En effet, avec son label « ABC Comics », lancé en 1999, le scénariste fait émerger un monde fictionnel propre, composé, entre autres, de *Tom Strong*, *Top Ten* et *Promethea*. Dans une même optique, chacun présente un « sous-univers », une région spécifique riche d'un passé déjà établi et décrit. On le verra par la suite, ces séries procèdent par une transfictionnalité massive, notamment *Top Ten* avec la représentation de Neopolis, ville où se rendent les personnages une fois leurs aventures achevées. L'intérêt de cet exemple ici est que ce principe même de création y est dévoilé par l'un des habitants du quartier de la mythologie gréco-romaine : « You mean all the heroes and chimerae and godlings ? Yes. When we no longer had room to live out our separate sagas, we all moved to Grand Central.⁶⁷⁷ » La mise en commun de cadres diégétiques rendue ainsi manifeste, c'est le principe même de la transfictionnalité comme organisateur de mondes fictionnels qui est thématiqué. De même, cette ligne de parution reprend le caractère transgressif et événementiel de certains *crossovers*. Ainsi de l'épisode 27 de *Promethea* où l'héroïne est confrontée à Tom Strong et dont la couverture est une imitation d'un épisode datant de 1976 où Superman (DC) est confronté à Spider-Man (Marvel), rappelant par un jeu ludique la frontière franchie alors (Ill.37).

Une fois cette relation analogique établie entre les univers, les auteurs du corpus vont consolider leur métadiscours en rendant visible les frontières séparant chacun de ses mondes, favorisant alors des mouvements métaleptiques. Certains marqueurs science-fictionnels, on l'a vu, permettent ce jeu, telles par exemple la machine à voyager dans des mondes parallèles de Tom Strong ou la Plaie de l'univers ellisien. Ces dispositifs se présentent comme les voies d'accès de l'imaginaire d'un *en dehors* du récit que toutes sortes d'entités fictives sont susceptibles de pénétrer. Ils s'apparentent alors à une forme de thématisation d'opérateurs transfictionnels et favorisent l'intervention de

⁶⁷⁷ « Tu veux dire des héros, chimères et demi-dieux ? Oui. Quand la place a manqué pour vivre séparément nos sagas, nous nous sommes retrouvés ici. » (Trad. Alex Nikolavtich)/MOORE, Alan, HA, Gene, *Top Ten* n°9, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2000, octobre.

réemplois, représentés à travers le filtre des degrés de similarité et d'altérité définissant leur nature. L'Imateria de *Promethea*, monde même de l'imagination, est le seuil idéal de cette convergence, puisqu'il réunit l'ensemble des entités nées de l'imaginaire (Ill.38). On y retrouve alors un panorama des différents types de réemploi étudiés plus haut, de la version la plus altérée du Chaperon Rouge (qui se présente d'ailleurs comme *une* version) à l'intervention d'une gravure du XVI^e siècle extraite d'une œuvre de Paulus Ritius intitulée *Portae lucis* (1516). Pour cette dernière, notamment, on remarque le contraste qu'elle offre par rapport aux autres personnages : tandis que Promethea est en couleur et en relief, comme l'indique l'encrage, la gravure, elle, n'est pas colorisée et semble être en deux dimensions. Le réemploi s'identifie alors par une rupture visuelle qui, en soi, est symbolique d'une transfictionnalité réflexive, en ce qu'elle rend manifeste l'hétérogénéité des représentations.

Poussée jusqu'au bout, cette logique de franchissement des cadres diégétiques pose la question de l'identité de certains personnages. On a déjà abordé le problème avec des réemplois comme Tarzan dans *Planetary* où cette problématisation est donnée à voir. Cependant, d'autres exemples naissent directement de l'organisation du genre superhéroïque sous forme de cosmogonie. En effet, l'univers ellisien, en tant qu'il manifeste une logique de mondes parallèles, rentre en conflit avec le système, identique, de DC Comics. Le studio Wildstorm étant une filiale de cette dernière, son univers s'avère finalement être une composante du « *DC Universe* », et donc potentiellement un de ses mondes parallèles. De fait, il se pose la question de savoir si les mondes parallèles créés par Warren Ellis sont distincts de ceux de l'éditeur ou si, à l'inverse, ils se complètent.

Si cette interrogation s'assimile tout au plus à un rappel ludique pour le lecteur, elle s'avère essentielle à une réflexion théorique sur la fiction en ce qu'elle permet de distinguer hypertextualité et transfictionnalité, interrogeant les différentes natures ontologiques des personnages repris. Cette question permet par exemple de revenir sur l'identification de l'équipe de super-héros qui intervient dans le premier épisode de *Planetary*. Cette dernière avait été identifiée au second chapitre comme un pastiche de la JLA procédant par imitation de l'hypotexte. Pourtant, si l'on prend en compte

l'organisation cosmogonique de l'éditeur, cette notion de pastiche s'altère. En effet, dès lors que l'on considère le multivers ellisien comme une composante du « *DC Universe* », ces personnages changent de nature et deviennent des réemplois issus d'un monde parallèle, une version propre de l'équipe existant à un même degré ontologique que son modèle. Ce passage du pastiche à la « contrepartie⁶⁷⁸ » est de plus renforcé par le fait que, dans une autre aventure, le trio Planetary est confronté à une autre version de l'équipe emblématique, soulevant l'hypothèse selon laquelle ces deux systèmes sont en corrélation (III.39).

Ce glissement de nature est symptomatique du changement de regard critique qui s'opère lorsqu'on passe de l'étude de l'hypertextualité à celle de la transfictionnalité, comme le constate notamment St-Gelais :

La transfictionnalité, malgré la fréquence du phénomène en littérature, semble avoir retenu davantage l'attention des théories de la fiction, d'inspiration philosophique ou logique, que des études littéraires. On s'en apercevra en consultant l'ouvrage qui, à ce jour, s'approche le plus sans doute de la question : le *Palimpsestes* de Gérard Genette (1982) : [...] l'accent n'est à peu près pas mis sur le statut des entités fictives concernées, mais bien davantage sur les modalités de rapports que des *textes* sont susceptibles d'établir avec *d'autres textes*.⁶⁷⁹

⁶⁷⁸ On rappelle la définition de Lewis : « The counterpart relation is our substitute for identity between things in different worlds. Where some would say that you are in several worlds, in which you have somewhat different properties and somewhat different things happen to you, I prefer to say that you are in the actual world and no other, but you have counterparts in several other worlds. Your counterparts resemble you closely in content and context in important respects. They resemble you more closely than do the other things in their worlds. But they are not really you. For each of them is in his own world, and only you are here in the actual world. [...] your counterparts are men *you would have been*, had the world been otherwise » (LEWIS (1968 : 114-115)) (Traduction : « La relation de contrepartie est notre substitut pour le concept d'identité entre les choses dans différents mondes. Là où certains diraient que vous existez dans plusieurs mondes, dans lesquels vous avez des propriétés quelque peu différentes et dans lesquels il vous arrive des choses quelque peu différentes, je préfère dire que vous existez dans un monde actuel et non dans un autre, mais que vous avez des contreparties dans plusieurs autres mondes. Vos contreparties vous ressemblent étroitement en ce qui concerne leur contenu et leur contexte. Ils vous ressemblent plus étroitement que les autres choses dans leur monde. Mais ils ne sont pas vraiment vous. Chacun d'entre eux est dans son propre monde, et seulement vous existez ici dans le monde actuel. [...] Vos contreparties sont les hommes que *vous auriez été*, si le monde avait été autrement. »)

⁶⁷⁹ ST-GELAIS, Richard, « La fiction à travers l'intertexte », <http://www.fabula.org/colloques/frontieres/224.php>

À l'inverse de l'hypertextualité, qui s'occupe des rapports entre les textes, la transfictionnalité ouvre la voie à des questionnements d'ordre davantage ontologique puisqu'ils interrogent le personnage et le statut de son existence, indépendamment de son texte. Dès lors, l'identité multiple de cette incarnation de la JLA pose la question du degré ontologique de ces entités fictives qui permet de distinguer le réemploi de la référence. Le problème est également manifeste pour la reprise des héros de *pulp* en ce qu'elle pointe de façon semblable la manière du lecteur de considérer un personnage, à travers notamment sa relation de similarité avec l'œuvre-source. La distinction nominative, pour ce cas, est-elle suffisante pour distinguer la seule référence du réemploi ou bien, à l'inverse, facilite-t-elle une identification transfictionnelle ?

Ces exemples précisément font écho au mouvement opéré dans les théories de la fiction, du glissement vers la perception de personnages indépendants de leur texte, puisque, selon le regard critique porté dessus, la nature de ces personnages change, passant du pastiche narratologique au réemploi transfictionnel. Or, ce mouvement existe également dans les narrations du genre superhéroïque, notamment par ces questions de cosmologie, cette généralisation de la transfictionnalité qui, on le verra, amène de plus en plus à la représentation manifeste de cette autonomie.

Les transfictionnalités réflexives portées par les *metacomics* donnent donc à voir des processus qui sont tenus pour implicites dans les univers fictionnels des *majors*. C'est la raison pour laquelle, par cette ostentation, elles se distinguent du modèle homogène qui vise à l'atténuation des frontières. En cela, cette catégorisation montre comment la relation analogique des *metacomics* avec le genre superhéroïque permet d'en dévoiler les fonctionnements. Elle témoigne de plus de la consolidation de deux types de frontières, celle imposée par les univers des *majors* et celle dessinée par les auteurs. Les mondes parallèles de Warren Ellis opposés aux mondes parallèles de son éditeur soulignent ainsi les différentes interprétations que l'on peut tirer de la mise en rapport de ces deux systèmes. C'est pourquoi il convient d'examiner leurs interactions dans le corpus, de manière à voir comment, loin de toujours s'opposer, ils multiplient à l'inverse les effets transfictionnels et contribuent, par acte de mémoire et de légitimation, à la réflexion du super-héros.

3) La transfictionnalité comme acte paradoxal de légitimation

Le cas des univers superhéroïques constitue pour les études de la transfictionnalité un apport théorique et ce sous plusieurs aspects. Il montre en effet comment le déplacement d'une histoire à une autre est favorisé par une configuration cartographique qui rend la question de la transfictionnalité indissociable de celle des univers fictifs. La confrontation de deux pratiques transfictionnelles, intraleptique et métalectique, témoigne de plus de la manière dont les *metacomics* se posent par analogie avec des mondes plus anciens, chargés alors de rendre explicite les éléments constitutifs, *virtuellement* transgressifs, que les univers des *majors* ont intégré à leur fonctionnement.

Cette double catégorisation dévoile deux systèmes, deux types de frontière à franchir : celle qui se constitue par la carte éditoriale et celle rendue visible par l'ensemble de l'œuvre d'un auteur. On l'a vu notamment pour le cas de l'univers ellisien qui, fonctionnant sur le même mode des mondes parallèles que le « *DC Universe* », celui-là même qui est censé le contenir *comme monde parallèle*, rend opaque l'identification des frontières et des réemplois dans les séries *Planetary* et *The Authority*, exemple type des questions que peut poser la confrontation de ces deux systèmes transfictionnels. La pratique témoigne d'une multiplicité d'autorités, à la fois auctoriale et éditoriale, qui président au franchissement de ces frontières, permettant alors de revenir sur la notion complexe, *transversale*, de créateur dans le genre superhéroïque.

a) *La transfictionnalité comme résurgence de l'auteur*

Suivant le double mouvement transfictionnel du genre superhéroïque, on pourrait facilement distinguer, dans ce contexte de littérature populaire, une stratégie économique d'une question d'ordre poétique et réflexive. En effet, la banalisation des rencontres de personnages transfictionnels dans les « *DC et Marvel Universes* » se travaille dans un objectif commercial de « fidélisation du lectorat [...] à un ensemble fictionnel infiniment décliné.⁶⁸⁰ » En témoignent notamment les formes promotionnelles du *crossover* lorsqu'il réunit la totalité des personnages d'un catalogue, ou encore lorsqu'il se développe dans plusieurs séries, amorçant une intrigue dans un titre pour la continuer dans un autre, et amenant ainsi le lecteur à acquérir doublement pour poursuivre sa lecture.

La transfictionnalité réflexive, si elle peut répondre à cet objectif, obéit également à une autre démarche puisque, par la mise en avant du processus, elle participe d'une forme d'expérimentation à la fois narrative, graphique, et formelle. On l'a abordé par exemple avec l'œuvre d'Alan Moore où le traitement de la métalepse invoque ce genre de raisonnement. Cette question de la transfictionnalité réflexive a notamment été abordée par Anne Besson dans un article où, se basant sur les œuvres de Volodine et Self, elle montre comment les deux auteurs développent « une hyper-conscience postmoderne des possibles transfictionnels ou des jeux qu'autorise la constitution d'un univers fictionnel [...].⁶⁸¹ » On retrouve alors des interrogations également posées dans les œuvres du corpus, où la pratique transfictionnelle se réfléchit dans des mouvements similaires.

Ce qui permet alors de distinguer ces deux modèles, outre le degré d'ostentation du geste à même l'histoire, c'est la question de la provenance des personnages et motifs transfictionnalisés. Par exemple, le *crossover JLA/Avengers* fait sens par le franchissement d'une frontière éditoriale, dans la mesure où l'éditeur autorise ce

⁶⁸⁰ ST-GELAIS (2007 :20)

⁶⁸¹ BESSON, Anne, « Le cycle objet du cycle. Transfictionnalité et réflexivité chez Will Self et Antoine Volodine », *La fiction, suites et variations*, Québec, Nota Bene/Presses Universitaires de Rennes, 2007, p.179

franchissement, et se démarque par son caractère commercial et événementiel. À l'inverse, le pastiche du *crossover Superman/Spider-Man* avec la rencontre de Tom Strong et Promethea se fait réflexif puisqu'il en exhibe la démarche sous-jacente tout en identifiant l'appartenance des personnages à un même auteur et en mettant en avant un procès intertextuel explicite. Par cet exemple se dévoile alors la manière dont les systèmes transfictionnels peuvent se constituer à partir d'un double modèle d'autorité. Là où l'éditeur assure la cohésion de son univers par des frontières étanches qui le séparent des autres, l'auteur, à l'inverse, se manifeste par la manière dont les éléments de ses créations s'identifient en revenant d'une série à une autre, voire d'un monde à un autre. En témoigne par exemple le paradigme de personnages inventés par Warren Ellis, tous nés le 1^{er} janvier 1900, esprits du vingtième siècle, et qui parsèment ses séries. Même si *Planetary* et *The Authority* ouvrent sur un univers commun, les références de l'une à l'autre sont de l'ordre de la *démonstration* auctoriale en ce qu'elles désignent des créations propres au scénariste.

Le genre superhéroïque expose donc deux modèles transfictionnels qu'on pourrait définir comme allographe (une multitude d'auteurs travaillant à la cohésion d'un univers éditorial) et autographe (par la récurrence de motifs d'une œuvre à l'autre clairement identifiés à un auteur). Ces deux modèles, déjà identifiés pour d'autres genres, ont servi à la théorie pour questionner la légitimité d'une histoire en fonction de l'unicité de son auteur ou, à l'inverse, de son caractère apocryphe. Ainsi, St-Gelais mentionne l'opposition de ces deux modèles comme forme de présupposé théorique :

On établit ainsi un partage net, parce qu'à priori, entre les pratiques autographes, qui font autorité, et les entreprises allographes, auxquelles on pourra reconnaître divers mérites, y compris esthétiques, mais qui ne seront jamais acceptées comme des contributions à la « véritable histoire ».⁶⁸²

Or, pris dans les arcanes du genre superhéroïque, ces deux modèles, s'ils sont identifiables, ne sont pas forcément en opposition en ce qui concerne la légitimité des

⁶⁸² ST-GELAIS (2007 :14)

intrigues et ce notamment parce que la notion d'éditeur y a préexisté à celle d'auteur. En ce sens, la transfictionnalité allographe n'est pas forcément apocryphe puisqu'elle participe à la cohésion des univers des *majors*. L'éditeur étant, dans l'organisation de ces mondes, une autorité supplantant celle de l'auteur, c'est lui qui établit la légitimité de la « véritable histoire ». En témoigne la réécriture des origines de Batman, Superman et Wonder Woman après les événements de *Crisis on Infinite Earths*, qui fut actée par DC comme étant la nouvelle version officielle de ces personnages.

D'autres phénomènes ont de plus montré comment la transfictionnalité allographe, encadrée par l'éditeur, a contribué à l'édification de personnages iconiques, mettant l'accent sur la manière dont ceux-ci se définissent justement par les rajouts successifs de nouveaux éléments constitutifs. Un article paru dans la revue *Comic Box* en 2000 montre en effet comment la transfictionnalité allographe et éditoriale peut servir la consécration d'un héros. Revenant sur le procès de la famille Simon pour récupérer les droits de Captain America, création originelle de Joe Simon, le journaliste y expose d'un point de vue narratif les conséquences potentielles d'un tel geste pour le « *Marvel Universe* » :

Mais y aurait-il vraiment un gagnant ? Du côté de Marvel, ce serait la misère, avec un univers privé d'un personnage-clé, qui ne pourrait plus apparaître, même pas dans un *flashback*. Les Vengeurs sans faire mention de Captain America ? Un vrai cauchemar, il faudrait réécrire la continuité Marvel pour y mettre de l'ordre. Dans l'hypothèse où un autre éditeur créerait une nouvelle série de Captain America, il ne serait pas non plus à la fête... Car plusieurs éléments sont des inventions tardives de Stan Lee : le bouclier en Adamantium, par exemple. Et Sharon Carter, le Faucon ou Nick Fury seraient encore sous contrôle de Marvel...⁶⁸³

L'article permet de soulever différentes caractéristiques intrinsèques à la transfictionnalité superhéroïque. Tout d'abord, il démontre l'importance de l'autorité éditoriale dans la pratique, par l'impossibilité de réunir des personnages issus de différentes entreprises. De plus, il témoigne de la façon dont la transfictionnalité

⁶⁸³ Anonyme, « Captain America contre la World Company ? », *Comic Box* n°19, Paris, TSC, 2000, janvier, pp.4-5

allographe est devenue telle qu'elle va jusqu'à supplanter le travail du créateur originel. Le personnage se définit alors par ses relations avec d'autres personnages, par cette transfictionnalité intraleptique comme principe organisateur et développée par une multiplicité d'auteurs dont la seule unité est l'éditeur pour lequel tous ont travaillé. De fait, la légitimité d'une histoire (non pas celle du créateur qui soulève des questions de nature juridique) se mesure préalablement, pour les super-héros les plus anciens, à une autorité éditoriale.

C'est la raison pour laquelle l'antagonisme pragmatique entre auteur et éditeur influe sur la question transfictionnelle : il permet le développement d'un modèle autographe, par le réemploi de motifs personnels d'une œuvre à l'autre, qui va servir à la promotion du créateur lui-même. Cette pratique se définit comme transfictionnelle en ce qu'elle franchit des frontières *imposées, définies* par la cartographie éditoriale. En ce sens, la transfictionnalité autographe découle directement du modèle allographe, dans la mesure où celui-ci lui est antérieur. Xavier Fournier revient notamment sur cette question lorsqu'il aborde l'œuvre de Mark Millar, démontrant que le processus s'assimile à une stratégie de reconnaissance auctoriale⁶⁸⁴.

Mark Millar est un scénariste prolifique qui, en une décennie, a travaillé pour plusieurs éditeurs et studio : DC avec *Superman : Red Son*, Wildstorm avec sa reprise de *The Authority* et Marvel avec *Ultimates*. Parallèlement, il a publié des œuvres dont il détient les droits, tels *Wanted* ou *Kick-Ass*. De fait, il obéit à une double logique de répondre à des commandes d'éditeur tout en s'investissant également dans des projets personnels. La particularité de ces œuvres est qu'elles font lien entre elles par la récurrence de motifs et de réemplois, qu'ils proviennent de ses travaux pour les *majors* ou non. Ainsi, on l'a déjà vu, au début de *Kick-Ass*, l'un des personnages est en train de lire *1985*, dont le récit était écrit en abyme à la fin de l'œuvre éponyme. Si ces deux séries sont publiées par Marvel, la première paraît sous le label « Icon » (qui garantit la propriété aux auteurs) tandis que la seconde se situe dans le « *Marvel Universe* », mettant alors en évidence une première frontière franchie. Dans *Old Man Logan*, version futuriste de Wolverine, Millar présente un univers fortement similaire à celui de *Wanted*, dépeignant de manière semblable un monde dirigé par les ennemis

⁶⁸⁴ FOURNIER, Xavier, « Qui casse (la baraque) ? », *Comic Box* 63, Paris, TSC, 2010, Mars/Avril, pp.66-69

des héros Marvel. Or, *Wanted* fut publiée par Image en 2005, rendant évidente une autre frontière franchise, celle qui sépare les univers de deux éditeurs.

Ces quelques exemples soulignent comment, à la cartographie éditoriale, se superpose progressivement une transfictionnalité autographe qui, en transcendant les frontières préalables des univers superhéroïques, manifeste la présence d'un monde diégétique dont l'auteur figure l'autorité. Si le principe est déjà présent avec le label ABC d'Alan Moore ou encore avec le travail de Warren Ellis chez Wildstorm, la pratique se différencie ici en ce qu'elle fait intervenir différents mondes diégétiques, alors que les univers de Moore et d'Ellis présentent une certaine forme d'autonomie. Le « *Millarworld* », comme l'appelle son auteur, se nourrit d'une transversalité des mondes préexistants. La promotion d'une de ses récentes séries, *Nemesis*, participe par exemple de cette mise en rapport de titres issus de différents univers éditoriaux tout en découlant d'un monde auctorial commun (Ill.40). La succession des titres expose en effet une logique de généalogie dont Millar a la seule autorité, et ce malgré la question de la propriété des personnages promus alors.

En décrivant ce phénomène, Xavier Fournier conclut sur une idée selon laquelle ce principe participerait à un modèle d'identification de l'auteur où les œuvres indépendantes auraient plus de succès que celles promues par les *majors*. Le journaliste montre ainsi comment la transfictionnalité autographe, si elle peut être de nature réflexive, s'avère également être une stratégie de reconnaissance auctoriale, reconnaissance définie en ce qu'elle joue avec les règles d'une cartographie éditoriale préexistante.

En cela, l'exemple de Mark Millar permet de révéler deux principes du genre superhéroïque. Tout d'abord, il témoigne de la manière dont la transfictionnalité n'est pas forcément synonyme d'une perte de l'auteur, à l'inverse de certains propos tenus au sein des théories de la fiction : « On pourrait dire que la transfictionnalité commence là où s'arrête le règne de l'auteur, où se termine l'autorité de l'auteur.⁶⁸⁵ » A l'inverse, dans le genre superhéroïque, elle s'apparente à une résurgence de cette figure, en réponse à un modèle préétabli par l'éditeur, et opère un travail

⁶⁸⁵ DUBOIS, Jacques, *Les romanciers du réel*, Paris, Seuil, coll. « Points essais », 2000, p.80

d'*authentication*. De plus, cette pratique souligne la manière dont les modèles autographe et allographe peuvent cohabiter, sans être *narrativement* en confrontation, un modèle pouvant découler d'un autre.

Si les cas de Millar, de Moore et d'Ellis font l'aveu d'une certaine indépendance, par la création d'univers autonomes ou *transcendants*, d'autres auteurs présentent des situations plus complexes en ce qu'ils travaillent leur propre transfictionnalité à l'intérieur même des univers des *majors* et exposent une réflexivité qui participe à l'entretien d'une mémoire du genre superhéroïque. Comme on l'a vu pour le cas des retours métagénériques, le réemploi transfictionnel peut servir un discours légitimant la mémoire du genre superhéroïque. Warren Ellis et Grant Morrison sont deux auteurs qui travaillent particulièrement cette question, d'autant plus que leurs œuvres, en ouvrant sur l'univers des *majors*, complexifient la notion de la transfictionnalité. On l'a vu notamment avec l'univers ellisien qui, en tant que liminaire de celui de DC, rend très proche le retour générique et la transfictionnalité, comme par exemple dans *Planetary* où une réplique de la JLA est abattue par les Quatre, transfuges des Fantastic Four. Dans l'hypothèse que cet univers serait l'une des variantes parallèles de la cosmogonie DC, cet exemple souligne la proximité des deux pratiques. Les héros tués peuvent en effet s'apparenter, d'un point de vue ontologique, au réemploi d'une variante de la JLA au sens strict. À l'inverse, les Quatre sont présentés comme des pastiches, car ils reprennent des éléments de Marvel, et donc d'un monde véritablement indépendant de celui du DC.

On retrouve également cette idée du monde liminaire, marginal, dans les créations de Grant Morrison, notamment dans *All Star Superman*, puisque l'auteur y reprend un personnage iconique au sein d'un label indépendant de la continuité du « *DC Universe* ». De manière comparable au *Millarworld*, Grant Morrison y superpose différents modèles transfictionnels, si ce n'est qu'il se limite ici à l'univers de Superman. On retrouve en effet des éléments issus de la diégèse première du héros, tels les personnages principaux de l'intrigue, mais aussi, comme on l'a vu, des motifs extraits de séries parallèles, c'est-à-dire hors de cette continuité principale, comme par exemple lorsque Lois Lane acquiert les pouvoirs de Superman. Deux temporalités différentes y sont donc mixées, auxquelles s'ajoute un modèle transfictionnel

autographe, Grant Morrison mettant en scène des réemplois issus de ses propres créations. Ainsi de la version futuriste de Superman, Kal Kent, qu'il inventa originellement dans les années quatre-vingt dix pour le *crossover DC One Million* (Ill.41). Cette reprise est alors à double entente, à la fois identification de l'auteur, de manière similaire aux stratégies de Millar, et référence à un événement antérieur, un autre *crossover* du « *DC Universe* ». En cela, la transfictionnalité peut servir à créer un microcosme autographe à l'intérieur même d'un univers éditorial, tout en convoquant parallèlement la mémoire du genre superhéroïque. Au-delà même, c'est toute la généalogie du genre qui peut être retracée, par le regroupement, au sein d'univers spécifiques, du super-héros et de ses modèles d'inspiration.

b) Les lieux de la transfictionnalité

Si pour lors, on s'est essentiellement attaché à des cas de personnages traversant les frontières de leur monde pour intervenir dans une autre fiction, quitte, pour cela, à faire fusionner les deux cadres diégétiques, il s'agit à présent d'examiner la création de nouveaux univers où cohabitent un ensemble de réemplois, tous étant déracinés de leur contexte originel. La nature de ces lieux est alors fondamentale car elle permet d'expliquer la superposition, la mise en commun en un même espace symbolique, de différents univers hétérogènes.

Le processus consiste alors en une extension du phénomène qu'on a abordé avec le réemploi de Tarzan dans *Planetary*. Celui-ci, on l'a vu, intervient alors même qu'Elijah Snow est perdu dans la jungle d'Opak-Re, lieu symbolique par excellence en ce qu'il induit la présence du personnage archétypal. La transfictionnalité de *Planetary* est centrale dans la mesure où elle rentre en interaction avec la très grande importance qui est accordée aux espaces. Ces terrains de fouilles sont en effet meublés de références qui, malgré la différence de leur provenance, ont pour point commun un même lieu. L'enterrement de Jack Carter au dixième épisode de la série est très représentatif du processus. Héros symbolique des années quatre-vingt, ses funérailles entraînent en effet l'intervention d'un ensemble de réemplois datant de cette époque.

Le registre transfictionnel est alors favorisé par la représentation du cimetière, lieu gothique par excellence, dont l'ambiance morbide est significative de la production de cette période (Ill.42).

Par exemple, les trois quarts d'une page dédiée à la représentation de la foule assistant aux funérailles présentent des réemplois issus de bandes dessinées de la période que symbolise Carter, en général appartenant à la ligne de parution Vertigo, chez DC Comics. Ces réemplois sont à envisager au sens strict, par une rupture graphique qui invoque leur mode originel de représentation. L'importance de l'image aux dépens du texte permet alors l'identification de chacune de ces allusions : plusieurs icônes sont alors mises en scène, à l'image de Swamp Thing⁶⁸⁶. Une autre vignette procède de la même façon, lorsque les trois héros croisent des répliques de Sandman et de sa sœur Death, héros de la série *Sandman* de Neil Gaiman parue à la fin des années quatre-vingt également sous le label « Vertigo ». La scène, muette, s'étend sur toute la largeur de la page, les deux personnages référencés étant mis en avant par leur position en premier plan. La couverture de l'épisode elle-même consolide ce régime allusif puisqu'elle constitue un hommage au style graphique de Dave McKean qui fut à l'origine des couvertures de *Sandman*.

Les caractéristiques et symboles du lieu transfictionnel peuvent donc appeler la présence de réemplois issus d'un même paradigme. Dans son article intitulé « Les mondes possibles de la philologie classique », Sophie Rabau examine dans un même esprit l'idée selon laquelle la description d'un endroit implique un réseau de références qui, bien qu'hétéroclites, appartiennent, par le rapprochement de leur lieu d'action, à des registres semblables. Citant notamment les écrits de Victor Bérard, elle remarque comment un endroit, la forêt en l'occurrence, peut servir de cadre commun à différentes histoires, telles celles d'Ulysse ou du chaperon rouge, devenant alors un « univers de référence qui serait l'exacte superposition, ou la fusion parfaite⁶⁸⁷ » de mondes hétérogènes. Et de fait, l'exemple de *Planetary* illustre également des cas où le lieu est *culturellement* marqué (comme avec la jungle et Tarzan).

⁶⁸⁶ Swamp Thing (ou Créature de marais) est le héros d'une série éponyme créée en 1972 par Len Wein et Berni Whrigston et dont le renouvellement en 1984 par Alan Moore connaîtra un grand succès.

⁶⁸⁷ RABAU (2010 :224)

Avec son label « ABC Comics », Alan Moore va pousser encore plus loin ce phénomène. Il y développe des univers régis dans leur totalité par la transfictionnalité, à travers un réseau de réemplois qui va bien au-delà du genre superhéroïque. Le label se compose de quatre séries principales qui, chacune, convoque un certain type de transfictionnalité. *Tom Strong* et *Top Ten* s'installent dans un système de références liées à la bande dessinée en général, tandis que *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires* constitue un univers uniquement habité par des personnages de romans des XIXe et XXe siècle⁶⁸⁸. Enfin, *Promethea*, en faisant de la contrée d'Imateria le lieu même de l'imagination, encadre un large panorama de références. Cependant, elle met davantage au premier plan un réseau lié à la représentation picturale, relevant alors de processus « intericoniques » et « transiconiques ». Ces séries ont toutes en commun de se situer dans des villes composites qui rassemblent l'ensemble de ces réemplois au sein d'architectures hétéroclites et dont l'accent est à chaque fois mis au premier épisode, au sein de pleines pages représentatives (Ill.43).

La richesse des références est telle qu'il serait impossible de prétendre à un relevé exhaustif⁶⁸⁹. Il s'agirait ici davantage de voir comment ces univers s'organisent sur le plan de cette mixité. *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires* regroupe de nombreuses figures littéraires importantes, l'équipe d'origine étant constituée de, entre autres, Mina Murray du *Dracula* de Bram Stoker, de l'homme invisible d'H.G. Wells et du docteur Jekyll et Mister Hyde du roman de Stevenson. On retrouve également plusieurs figures de la littérature française comme le capitaine Nemo de *Vingt mille lieues sous les mers* de Jules Verne ou Nana de l'œuvre éponyme de Zola. De même, tous les figurants de l'intrigue appartiennent à des fictions reconnues, à l'image d'Auguste Dupin qui raconte dans le premier volume l'histoire du double assassinat de la rue Morgue. Ces personnages sont restitués dans un univers composite, une agglomération urbaine qui rassemble tous les mondes originels.

Chaque détail, aussi bien au niveau des images que des dialogues, renvoie à la littérature. Ainsi, John Carter, héros d'une série de romans intitulée *Barsoom*, écrite

⁶⁸⁸ Alan Moore et Kevin O'Neil travaillent cependant actuellement sur une nouvelle aventure qui se déroulant au XXe siècle devrait élargir le processus transfictionnel.

⁶⁸⁹ Certains sites y sont d'ailleurs consacrés, tel <http://www.enjolrasworld.com> qui se dédie à l'ensemble de l'œuvre d'Alan Moore.

par Edgar Rice Burroughs dans la première moitié du 20^e siècle, est mis en scène dans le prologue du second *story arc* de la série. Les récits populaires dont il est issu traitent d'aventures se déroulant sur Mars et mêlent différents récits de science-fiction et d'*héroïc fantasy*. Le prologue de la série se situe également sur Mars et fait appel à différents romans dans lesquels la planète est représentée. Il est en cela particulièrement révélateur de la minutie des fusions entre différents cadres diégétiques dont procèdent Moore et O'Neil, justement parce qu'il n'est que secondaire. Harry Morgan et Manuel Hirtz y ont consacré un article, démontrant que dès cette introduction

coexistent dans la planète Mars de Moore pas moins de quatre Mars fictives, de quatre auteurs de romans planétaires, H.G. Wells (*The War of the World*, 1897), Edwin Lester Arnold (*Lieut Gullivar Jones, His Vacation*, 1905), E.R. Burroughs (*A Princess of Mars*, 1912) et C.S. Lewis (*Out of the Silent Planet*, 1938)⁶⁹⁰.

On retrouve alors le même procédé que dans *Planetary*, dans l'idée que le lieu d'une intrigue, devenant espace de la fusion, va convoquer par sa nature un registre spécifique de références. Le Londres alternatif dans lequel se déroulent les aventures de *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires* est en effet divisé en différents quartiers « transfictionnels » dont les caractéristiques impliquent un certain type de réemplois. Ainsi, lorsque les héros se rendent dans un pensionnat pour y mener une enquête, c'est en toute logique que celui-ci est habité par de jeunes orphelines issues d'autres fictions, telles Pollyana Witthier du roman *Pollyana* d'Eleanor Porter, ou encore par des féministes à qui il s'agit d'inculquer des valeurs, telles l'Olive Chancellor des *Bostoniennes* d'Henry James (Ill.44). Ces exemples rendent alors compte de l'importance des zones de texte qui permettent d'identifier ces réemplois. En effet, ces derniers provenant de romans, leur seule représentation graphique les rend parfois peu reconnaissables et implique le recours à leur nom pour une pleine intelligibilité

⁶⁹⁰ MORGAN, Harry et HIRTZ, Manuel, « Jack l'éventreur dans la planète Mars (références littéraires et citation du réel chez Alan Moore), *Alan Moore : tisser l'invisible*, Lyon, les Moutons électriques éditeurs, coll. « Bibliothèque des Miroirs », 2010, p.284

des références. Et de fait, celles-ci vont s'identifier grâce aux différentes catégories de texte traditionnellement présentes dans une bande dessinée⁶⁹¹. Dans les dialogues, tout d'abord, qui permettent de nommer ces personnages, mais également dans les inscriptions textuelles intégrées à la diégèse. Ainsi du musée qui, dans la série, sert de lieu testimonial où sont regroupés des motifs liés à la littérature des siècles précédents et que les textes de présentation, entre autres, vont permettre d'identifier (III.8).

L'empreinte textuelle, en servant de support au jeu de référence, inscrit l'univers diégétique dans une configuration transfictionnelle autonome, au sens où « le texte littéraire ne réfère pas au monde », mais se situe à l'inverse « dans un système qui est fait de textes et non d'objets réels.⁶⁹² ». En témoignent les publicités, omniprésentes dans le Neopolis de *Top Ten*, où se glissent des renvois à des personnages d'autres bandes dessinées, l'identité d'un justicier étant par exemple transformée en nom de marque. Si le réemploi dans *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires* implique une identification nominative, dans *Top Ten*, l'œuvre source étant également de nature iconographique, celui-ci fait davantage transparaître la variété des pratiques transfictionnelles (III.45). Du réemploi *stricto sensu* à la variante détournée, Neopolis est le lieu même qui témoigne de l'hétérogénéité de ces pratiques, certains personnages étant représentés dans leur exactitude, comme Wallace et Gromit, alors que d'autres seront détournés, tels les Schtroumpfs en train de fumer un cigare. De la même manière que dans les autres exemples, la ville s'y organise en quartiers transfictionnels, les dessous d'un pont impliquant par exemple le rassemblement de héros nocturnes, tels le Hibou de *Watchmen* ou Midnigher de *The Authority*, tous étant à l'origine des pastiches de Batman. De même, au détour d'une vignette seront représentés des héros apparentés par leur faculté à se rendre élastique, se faisant alors transfuges d'un Mister Fantastic ou d'un Elastic Man. Par là, l'organisation de Neopolis fait voir des paradigmes de justiciers rassemblés en fonction de leurs caractéristiques semblables.

⁶⁹¹ Catégories établies par Ann Miller dans son ouvrage *Reading bande dessinée. Critical approaches to French-language Comic Strip*, Bristol, Intellect, 2007 : le paratexte, les récitatifs du narrateur, les dialogues, les effets sonores et onomatopées, et enfin les inscriptions textuelles intégrées à l'univers diégétique.

⁶⁹² RABAU, Sophie, *L'intertextualité*, Paris, Garnier Flammarion, coll. « Corpus Lettres », 2002, p.26

Le réemploi se fait donc le jeu de toutes les dimensions de la bande dessinée, glissé aussi bien dans les inscriptions textuelles que dans le détail des représentations. Par tous ces aspects, c'est l'*environnement* même de ces séries qui est rendu autonome, aussi bien d'un point de vue textuel qu'iconographique, appelant alors un examen attentif de ces milieux urbains marqués par leur saturation. Cette sensibilisation au décor transfictionnel, on la retrouve également dans *Tom Strong*, notamment lorsque le héros se retrouve plongé dans l'univers cartoonesque des « *funny animals* » (Ill.46). L'environnement y est non seulement mis en avant par la rupture graphique qu'opère sa présence, mais aussi par sa manière d'être décrit par le héros sous forme de ce que Groensteen appelle des « images certifiées comme dessinées⁶⁹³ », comme en témoignent ces propos :

I'm in a woodland. The vegetation's vaguely terrestrial, but it's... I don't know, simplified, or something. The texture of everything is smoother and more plastic. Some trees seem to have been sculpted into humanoid faces, which suggests the presence of... intelligent life...⁶⁹⁴

Par cette description, c'est la modalité de la représentation qui est mise en avant, que ce soit avec la texture du décor, ses couleurs ou sa plastique. De fait, la réflexivité de l'histoire peut servir à souligner le processus transfictionnel, explicitant la rupture graphique par l'ostentation de son effet d'étrangeté.

La prégnance du décor est également présente dans *Promethea* où l'empreinte d'un peintre va servir à représenter une des terres d'Imateria. L'univers s'y cartographie en effet en différentes régions reliées par trente-deux routes (nombre d'épisodes de la série), chacune d'entre elles représentant un concept de l'esprit humain, tels la raison, la justice ou l'émotion. Ainsi de cette dernière contrée que le style de Van Gogh va servir à illustrer (Ill.47-1 et 2). Le procédé permet alors la distinction entre le *style* du

⁶⁹³ GROENSTEEN, Thierry, « Bandes désignées (De la réflexivité dans les bandes dessinées), Le site de Thierry Groensteen, 1990 : <http://www.editionsdelan2.com/groensteen/spip.php?article10>

⁶⁹⁴ « C'est une forêt. La végétation est vaguement terrestre, mais... Je ne sais pas, comme simplifiée. Tout a une texture plus lisse, plus plastique. On a sculpté des visages humains dans les arbres, ce qui indique la présence de... vie intelligente... » (Trad. Jérémy Manesse)/MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, *Tom Strong* n°10, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2000, novembre.

peintre et ses œuvres. C'est en effet son empreinte qui est imitée ici pour illustrer des contenus inédits, des *tableaux possibles* qui servent de décor à l'intrigue. La primauté de celui-ci est mise en avant par l'importance de plans uniques dont le découpage en séquences s'atténue progressivement pour servir son hégémonie. Dans cette illustration, l'effacement des marges semble en effet renvoyer à cette prégnance, le champ pictural dominant la séquentialité de la bande dessinée. La configuration de la planche illustre alors une *plongée* dans l'univers graphique de l'artiste. Cette immersion est d'autant plus prégnante qu'elle s'affiche dès les couvertures de la série, chacune reprenant explicitement le peintre imité. Le texte y est central, puisqu'il sert à identifier la référence : c'est cette fois-ci la catégorie du paratexte qui va permettre de l'actualiser. La signature de J.H. Williams III, en tant qu'indice textuel, s'y accompagne en effet de la référence à l'artiste repris (Ill.47-3 et 4).

c) Les modèles d'inspiration

Ces espaces transfictionnels, en mettant en commun différents genres et arts, rassemblent des motifs hétéroclites qui thématissent par là l'inspiration du genre superhéroïque. Le phénomène peut alors évoquer la manière dont Arasse décrit *La Calomnie* de Botticelli, tableau dans lequel s'affirme pour lui « le prestige de la peinture, capable désormais de récupérer toute l'histoire de la culture humaine et de la présenter, contemporaine, visible mais aussi incomplètement visible, énigmatique dans sa présence même.⁶⁹⁵ » Selon Sophie Rabau, la « mise en espace » de tels réemplois permet de souligner l'un des enjeux critiques de l'intertextualité puisque celle-ci

⁶⁹⁵ ARASSE, Daniel, *Le détail. Pour une histoire rapprochée de la peinture*, Paris, Flammarion, coll. « Champsarts », 1996, p.166

engage à modifier le paradigme qui fonde le travail de l'interprétation, à passer du temps à l'espace, de la métaphore du fleuve à celle de la bibliothèque : car l'espace, au contraire du temps, permet toutes les trajectoires que l'intertextualité invite à multiplier. Une critique spatiale, si l'on veut.⁶⁹⁶

Cette volonté de rendre contemporain et co-présents différents mouvements passés s'expose alors par des ruptures graphiques qui témoignent de leur hétérogénéité et de la diversité des modes de représentation auxquels le genre superhéroïque souscrit. Le geste s'ancre alors dans une conception postmoderniste d'explicitier le retour à d'autres genres, aux racines même du *médium*. Il renvoie aux différents types de mouvement et d'échange que Scarpetta a décrits pour d'autres supports :

[...] Il faut aussi repérer la possibilité d'*intégration* des arts classiques : la peinture peut parfaitement « avaler » certains effets de la publicité, de même que le roman peut « avaler » ceux du cinéma [...]. En fait, il n'y a pas de zones préservées, cloisonnées – mais des rapt, des transferts, des transpositions, des réappropriations.⁶⁹⁷

Les auteurs de *metacomics* font ainsi régulièrement des parallèles entre le *Pop Art* et le genre superhéroïque qui sont particulièrement représentatifs du va-et-vient de ces échanges (Ill.48). Des artistes comme Liechtenstein ou Warhol, en intégrant à leurs œuvres des éléments provenant à la fois d'arts « mineur » et « majeur », rendaient déjà compte d'une certaine réflexivité, par leur « jeu avec l'artificialité des images, des représentations⁶⁹⁸ », se servant notamment du support de la bande dessinée pour souligner ce discours. Les références à ces deux artistes dans le *comic book*, aussi bien dans *Promethea* que dans *Top Ten* ou la reprise de Batman par Morrison, constitue un nouvel apport, à travers une intégration inverse du dispositif. Celle-ci permet alors de revenir, du point de vue d'artistes de bande dessinée, sur les questions que posait alors le *Pop Art*, concernant notamment la sublimation du quotidien ou la reproduction sérielle et mécanique de l'œuvre artistique. Or, en imitant le style d'un

⁶⁹⁶ RABAU (2002 : 44)

⁶⁹⁷ SCARPETTA (1985 :59)

⁶⁹⁸ SCARPETTA (1985 :64)

Warhol ou d'un Liechtenstein, les artistes du corpus *surlignent* cette revendication déjà établie, inscrivant le médium dans une multiplicité d'inspirations.

Le réemploi transfictionnel va souligner ces parallèles, où se mélangent différents degrés artistiques de l'échelle culturelle. C'est dans cette mesure que la transfictionnalité se fait métafiction, la pratique s'accompagnant du commentaire de sa revendication. Ainsi des propos tenus dans *Promethea* sur le langage iconographique, qui inscrivent le *comic book* dans une perspective diachronique, en lien avec d'autres formes d'art plus anciennes :

Promethea : You know, all these decorations, they're egyptian hieroglyphics and things. I guess that telling stories with pictures is the first kind of written language.

Barbara: Heh. Probably that's why Promethea's mostly appeared in comic books this last century. Gods used to be in tapestries, but now they're in strips.⁶⁹⁹

Cette revendication est aussi exprimée pour le cas d'autres genres : par exemple, dans *Planetary*, le passage du *pulp* au *comic book* est thématisé par le motif de la filiation avec, comme on l'a vu, Jakita Wagner, membre de *Planetary* et fille du réemploi de Tarzan. Ce rapport de succession est également visible dans d'autres œuvres telles que *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires*. Le terme même de « ligue » dans le titre fait référence à « La Ligue de justice d'Amérique » (*Justice League of America*). Et de fait, l'œuvre s'élaborant sur deux champs référentiels, elle permet de faire le lien entre le genre superhéroïque et le roman du XIXe siècle. Cette généalogie est soulignée lorsqu'un des membres contemple une représentation de ses prédécesseurs, équipe regroupant des personnages de la littérature du XVIIIe siècle, comme pour mieux suggérer une ligue du XXe siècle composée des super-héros iconiques. On peut alors remarquer que les personnages du roman victorien sont régulièrement utilisés dans les *metacomics* pour désigner des modèles antérieurs à la figure justicière. Ainsi, par exemple, d'Elijah Snow qui fut entraîné par Sherlock Holmes dans sa jeunesse, lui-

⁶⁹⁹ « Regarde, les parois sont décorées de hiéroglyphes égyptiens. Raconter des histoires à travers des dessins est la première forme de langage écrit. »/ « Hah. C'est sans doute pour ça que Promethea est surtout apparue dans des bandes dessinées ce dernier siècle. » (Trad. Jérémy Manesse)/MOORE, Alan, WILLIAMS III, J.H., *Promethea* n°15, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2001, août.

même ayant fait partie d'un groupe semblable à la Ligue de Moore et dont Dracula faisait partie (Ill.49).

L'utilisation de la transfictionnalité dans le *metacomic* permet donc de dévoiler ses mécanismes, tant dans le corpus que dans l'ensemble du genre superhéroïque. Procédant par des mouvements intraleptiques ou métaleptiques, elle trouve des échos dans les théories élaborées à son sujet. Par la duplication de modèles éditorial et auctorial, elle a également apporté de nouveaux éléments qui enrichissent sa théorisation, permettant notamment de revenir sur certains présupposés qui verraient en elle la cause de la perte de l'auteur. À l'inverse, dans le cas du genre superhéroïque, elle est affaire d'authentification qui va soutenir, par la récurrence de motifs spécifiques, la reconnaissance de l'auteur.

Par le jeu de références et de réemplois qu'elle suppose, la transfictionnalité permet également de montrer comment le *metacomic* revient sur l'origine du super-héros, tant par la mise en évidence de sa logique narrative, que par la revendication de son histoire et de ses modèles d'inspiration, de la bande dessinée à la peinture en passant par le roman et le *pulp*. Par ces dispositifs, les auteurs exposent la tendance du genre à l'hybridité, tendance qui sera reprise par la suite dans les théories qui lui sont consacrées, à l'image de Henry Jenkins (« The superhero genre seems capable of absorbing and reworking all other genres.⁷⁰⁰ ») ou Saige Walton (« Arguably, the superhero genre is one of the most historically hybrid of all, embracing and redeploying conventions derived from other genres as well as other media throughout its comic book development.⁷⁰¹ »).

⁷⁰⁰ JENKINS, Henry, « « Just Men in Tights » : Rewriting Silver Age Comics in an Era of Multiplicity », *The Contemporary Comic Book Superhero*, New York, Routledge, 2009, p.17 (Traduction : « Le genre superhéroïque semble capable d'absorber et de retravailler tous les autres genres. »)

⁷⁰¹ WALTON, Saige, « « Baroque Mutant in the 21st Century ? » : Rethinking Genre Through the Superhero », *The Contemporary Comic Book Superhero*, New York, Routledge, 2009, p.88 (Traduction : « On peut dire que le genre superhéroïque est historiquement l'un des plus hybrides, embrassant et redéployant, au fil de son développement dans les *comics*, les conventions des autres genres aussi bien que des autres médias. »)

Ces réemplois posent également une autre question, liée cette fois au tournant opéré entre les XXe et XXIe siècles. En effet, des œuvres telles que *Planetary* et *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires*, en réutilisant le modèle romanesque victorien, situent leurs intrigues au moment où s'achève le XIXe siècle et semblent interroger les rapports de succession du super-héros sous un mode rétrospectif. Elles reflètent par là leur récit-cadre où est illustrée la fin du XXe siècle elle-même, semblant alors interroger le passage d'un siècle à un autre dans une forme d'expectative. Ainsi du titre de l'un des volumes de *Planetary*, « Adieu vingtième siècle », ou du cadre temporel de *Tom Strong et Promethea*, 1999, qui semble inscrire une continuité avec *La Ligue* qui, publiée sous le même label, se déroule en 1899. Warren Ellis, en disséminant dans son œuvre des « esprits du vingtième siècle », personnages nés le 1^{er} janvier 1900 et dotés d'une vie plus longue que le commun des mortels (Jenny Sparks décédera à cent ans, à la fin du siècle, là où Elijah Snow survivra à ce passage), semble développer un bilan rétrospectif sur l'évolution du genre superhéroïque et interroger par là son évolution au siècle prochain. La transfictionnalité superhéroïque fait donc sens dans sa contemporanéité avec son époque : parallèlement aux fictions politiques qui interrogent l'incarnation du super-héros sur le plan politique à l'aube du XXIe siècle, la transfiction ouvre cette réflexion à une dimension esthétique dans laquelle est mis en valeur le jeu d'influence du genre avec d'autres formes expressives et artistiques.

Par la multiplication de ses enjeux et effets dans le *metacomic*, la transfictionnalité souligne une écriture de plus en plus sophistiquée qui servirait à dire le foisonnement de l'imaginaire superhéroïque. Dans cette perspective, elle permet d'ouvrir, par la question de l'autonomie des personnages par rapport à leur texte, à un discours sur les univers superhéroïques. En effet, comme on va le voir, le traitement réflexif de ces derniers dans le corpus soulève des problématiques qui trouvent de fortes similitudes avec celles posées par la théorie littéraire des mondes possibles.

Le super-héros et ses possibles : comment lire le *metacomic* ?

La destinée finale du Superman d'*All Star Superman* pose une question fondamentale et récurrente au genre superhéroïque. Son décès, annoncé dès le premier épisode de la série et advenant effectivement au dernier, constitue un fil narratif qui dévoile tout un pan du métadiscours posé par son événement. Cette œuvre laisse deviner un problème intrinsèque au genre superhéroïque, dans sa manière de rendre possible le fait de lire la mort du héros en même temps que, dans une autre série qui lui est contemporaine, *Action Comics* par exemple, celui-ci continue ses aventures en toute sérénité, sans même savoir qu'il est en train de vivre *ailleurs* ses derniers instants. Pour un non connaisseur du genre qui commencerait à lire des *comics* de super-héros avec ces deux séries, le phénomène ne serait pas loin de ce que certains critiques relèvent dans le Nouveau Roman, tels le « principe de l'auto-contradiction » où « chaque événement est démenti par un autre⁷⁰² ». En effet, voir la mort de Superman dans la conclusion d'*All Star Superman* et assister à sa confrontation avec Lex Luthor, le mois suivant, dans le numéro d'une autre série, relève d'un même processus, d'autant plus que le héros, mort en pleine gloire dans ces pages en 2005, était déjà décédé dans l'univers de DC dans les années 90 et, mieux encore, avait auparavant pris sa retraite avec Alan Moore dans les années quatre-vingt.

Ces différentes destinées appellent une succession de morts et de fins superhéroïques qui n'ont d'autres liens entre elles que le personnage dont elles s'occupent. Ces exemples posent différentes versions d'un même héros et donnent à voir, aux premiers abords, une lecture de la contradiction. Pour un habitué du genre, la cartographie éditoriale qu'on a dessinée précédemment aura tôt fait de marquer des

⁷⁰² RYAN, Marie-Laure, « Cosmologie du récit des mondes possibles aux univers parallèles », *La théorie littéraire des mondes parallèles*, Paris, CNRS Editions, 2010, p.55.

frontières relativement stables qui permettent de poser ces décès multiples comme *possibles* (au sens de logiquement non contradictoires): la mort de Superman dans *All Star Superman* a lieu *hors-continuité*, dans une forme d'univers parallèle, tandis que sa retraite dans les années 80 était indexée « Imaginary Story » par l'éditeur, devenant également une version parallèle, métaphore de la fin des réalités multiples du « *DC Universe* » et, par là, du merveilleux science-fictionnel qui y officiait depuis le *Silver Age*...

Malgré ces frontières, la constitution de multiples versions d'un même personnage est symbolique de la complexité de la fiction superhéroïque : elle confronte le lecteur à sa manière même de lire les *comics* de super-héros, ce que problématise, comme on le verra, les œuvres du corpus. Pour lors, ces différentes morts de Superman montrent en quoi le genre superhéroïque est à même d'illustrer les théories des univers de fiction et, plus particulièrement des mondes possibles lorsqu'elles sont appliquées au domaine fictionnel. En effet, le précédent cas des processus transfictionnels préfigurait une étude plus large de ces questions. Son examen nous a en effet permis de mieux comprendre comment le genre superhéroïque s'est progressivement organisé en univers (trans)fictionnels où prédominent des cosmologies de mondes parallèles.

La théorie des mondes possibles nous a déjà servi au sujet du cas des uchronies superhéroïques. Son usage va cependant être ici différent : on ne s'intéressera pas à sa manière d'expliquer la valeur de vérité de la fiction ou, du moins, son lien avec le réel, mais plutôt à la façon dont un univers de fiction permet d'accéder à des variantes tout aussi fictionnelles de lui-même. Cette attitude méthodologique traduit de ce fait le questionnement général de ce quatrième chapitre, consacré à la façon dont le super-héros et son genre sont donnés à voir dans leur fonctionnement même. On verra ainsi comment les *metacomics*, dans leur manière d'explicitier les propriétés spécifiques au genre superhéroïque, permettent de souligner la forte parenté de ce dernier avec les questions posées par les approches fictionnalistes dédiées aux mondes possibles, notamment par la thématisation de processus qui leur sont essentiels : relation d'accessibilité, porosité des univers diégétiques, complétude, virtualités et actualisations... De fait, on s'intéressera tout d'abord à cette relation de spécification : en nous basant sur le modèle de « cosmologie plurielle » de Marie-Laure Ryan, on

tâchera de voir comment les *metacomics* thématisent des relations d'accessibilité entre les mondes parallèles, permettant par là de définir les spécificités des univers qu'ils dépeignent par rapport à ceux, originels, de DC et Marvel. On examinera ensuite la manière dont il pose des similitudes avec les questions théoriques de l'approche fictionnaliste, forgeant alors une littérature au conditionnel, une *contrefiction*, dont le caractère illusoire, ostensible, permet de réfléchir aux fondements même de la fiction et de la fictionnalité. Enfin, on verra comment le fait d'aborder le corpus sous cet angle traduit une tendance métafictionnelle qui s'achemine de plus en plus vers les mondes superhéroïques premiers, les « *DC et Marvel Universes* ». Celle-ci dévoile alors des degrés variés de fictionnalité des personnages qui posent un principe selon lequel une version d'eux serait plus « légitime » d'un point de vue ontologique que les autres. Ces questionnements de légitimation nous conduiront à examiner le rapport même du lecteur à la fiction superhéroïque, soulignant par là les façons multiples de lire le *metacomic* et, plus généralement, le *comic* de super-héros.

1) La cosmologie superhéroïque : la question de l'accessibilité

Comme on l'a vu précédemment, le genre superhéroïque s'organise en différents univers fictionnels qui se distinguent les uns des autres par leur appartenance à tel ou tel éditeur. C'est pourquoi, en reprenant la cartographie réalisée au premier chapitre, on parlera des « *DC et Marvel Universes* » pour qualifier leurs mondes principaux respectifs (principaux au sens où c'est en leur sein que se déroule la continuité officielle des protagonistes). Viennent ensuite les univers représentés par leurs labels parallèles ou rachetés, tels « *Ultimate* » pour Marvel et « *Wildstorm* » pour DC. Enfin, à la frontière de ces mondes, se trouvent les univers actualisés par des publications indépendantes, l'exemple le plus représentatif étant celui dans lequel se déroulent les aventures de *Supreme*, chez Image puis *Awesome*.

Au premier chapitre, on avait vu que la systématisation d'un discours réflexif au sein du *comic* de super-héros s'était plus largement développé chez les éditeurs

indépendants et les labels de DC et Marvel parallèles à leur univers premier. Il s'agira ici de considérer sous l'angle des théories des univers de fiction les relations qui unissent ces différentes cosmologies, jusqu'à examiner le glissement progressif des métadiscours au sein des « *DC et Marvel Universes* ».

a) *Les multivers de DC et Marvel : la prégnance du concept de monde parallèle dans le genre superhéroïque*

Les processus transfictionnels abordés en amont ont permis de montrer en quoi les univers superhéroïques sont largement tributaires d'une logique de mondes parallèles, notamment chez DC, dont la cosmologie se divise depuis plusieurs décennies en différentes « *Earths* ». Cette configuration est née de la relance du *comic* de super-héros dans les années cinquante. En 1956, l'*editor* Julius Schwartz décide en effet de publier de nouvelles aventures de Flash. Le héros renaît alors dans le quatrième numéro de *Showcase*, titre servant de plate-forme pour tester la viabilité des personnages. Seulement, là où le retour éditorial de Captain America était thématiqué par la résurrection, le choix de DC Comics est autrement plus complexe. Ainsi, Flash revient sous une nouvelle identité, Barry Allen, qui, après un accident, se voit doté de la super-vitesse caractéristique du personnage. Le héros décide alors de s'inspirer du Flash du *Golden Age*, dont les aventures paraissent sous forme réflexive dans un *comic book*, et revêt à son tour le costume. Le super-héros est alors relancé sous une nouvelle identité qui lui permet de rencontrer un certain succès. Progressivement, d'autres justiciers sont actualisés sous cette même forme, en *remplacement* de leurs doubles du *Golden Age*. Si certains ont une nouvelle identité, d'autres se voient juste réécrits, comme Superman dont les parents adoptifs sont rebaptisés, passant de John et Mary Kent à Jonathan et Martha Kent⁷⁰³. La volonté de cohérence de ce nouveau monde est alors explicitée par la parution de l'histoire *Flash of Two Worlds*⁷⁰⁴ où Barry Allen rencontre pour la première fois son prédécesseur, découvrant que tous les héros du *Golden Age* vivent dans un monde parallèle baptisé « *Earth-Two* », ceux du *Silver*

⁷⁰³ D'autres de ces changements sont mentionnés dans l'article d'Angela Ndaliansis, « Enter the Aleph », *The Contemporary Comic Book Superhero*, New York, Routledge, 2009, pp.270-290

⁷⁰⁴ *Flash* n°123, New York, DC Comics, 1961, septembre.

Age étant situés dans « Earth-One ». Le récit va alors inscrire la continuité du « DC Universe » dans une logique durable :

Not only did this story explain the existence of Earth-One [...] and Earth-Two [...], but it also established the presence of other parallel universes: Earth-One was the Earth inhabited by Silver Age characters; Earth-Two, by Golden Age “originals”; Earth-Prime was the “real” world in which most DC characters existed only in comic books; Earth-Reality was the actual world of the reader [...]⁷⁰⁵

Cette configuration manifeste la véritable identité du « DC Universe » de se disséminer en une pluralité de mondes parallèles, jusqu'à porter en soi une charge réflexive, comme le montre le cas d'*Earth-Prime* (III.50). Elle a l'avantage d'homogénéiser par une mise en commun de leur cadre diégétique les récits actuels aussi bien que les histoires passées du *Golden Age*, à travers la création à valeur rétrospective d'*Earth-Two*. Au fil des décennies, cette cartographie finira, comme on l'a vu, par altérer la continuité des histoires, perdant aussi bien les lecteurs que les auteurs. D'où la parution du *crossover Crisis on Infinite Earths*, dont la charge est de réduire le nombre de ces univers à un seul. Les auteurs de ce récit, en détruisant un certain nombre de terres parallèles, réduisent en même temps le catalogue des personnages de DC et inaugurent une grande vague de réécritures des origines des héros (*Superman : Man of Steel, Batman : Year One...*).

C'est aussi dans ce contexte qu'Alan Moore publie la dernière aventure de Superman et *Watchmen*, permettant comme on l'a vu un métadiscours sur cette évolution du genre superhéroïque. Si la cosmologie de DC est sensiblement réduite, sa logique des mondes parallèles demeure, ressuscitant régulièrement, notamment avec *52*, scénarisé entre autres par Grant Morrison, dans lequel les personnages découvrent l'existence de 52 mondes parallèles. Comme on le verra par la suite, ce n'est d'ailleurs

⁷⁰⁵ NDALIANIS (2009 : 279) (Traduction : « Non seulement l'histoire explique l'existence des Terres 1 [...] et 2 [...], mais elle évoque également la présence d'autres univers parallèles : la Terre-1 était la Terre habitée par les personnages du Silver Age ; la Terre-2, par les originaux du *Golden Age* ; la Terre-Prime était le « véritable » monde dans lequel la plupart des personnages de DC existaient seulement dans les *comic books* ; la Terre-Réalité était le monde actuel du lecteur [...]. »)

pas un hasard si un auteur de *metacomics* remet à jour cette configuration, puisqu'elle possède en soi une dimension réflexive qui, si elle n'a été manifestée que de manière ponctuelle dans le « *DC Universe* », est susceptible de s'actualiser de manière systématique en fonction des auteurs qui le traitent. Ces mondes parallèles peuvent être le résultat d'une déviance de la chronologie officielle, comme par exemple avec *Red Son* où Superman atterrit dans le régime soviétique et non plus aux États-Unis, ou de nature prospective, avec entre autres *Kingdom Come* et le *crossover DC One Million* où sont envisagés différents avènements des héros. Le principe des mondes parallèles permet d'explorer différentes temporalités, donnant lieu non seulement à une multiplicité de présents, mais également de futurs et de passés.

Si les mondes parallèles constituent la marque de fabrique du « *DC Universe* », comme en témoigne la récurrence de *crossovers* s'articulant autour de ce phénomène⁷⁰⁶, l'univers de Marvel découle également de cette logique, même si celle-ci y est beaucoup moins mise en avant. Le site internet de l'éditeur en est très représentatif puisqu'une description historique du « *Marvel Universe* » s'accompagne d'une liste importante d'univers qui lui sont parallèles, chacun faisant l'objet d'un article détaillé avec la mention des séries dans lesquelles ils sont actualisés⁷⁰⁷. À l'instar du multivers de DC, ces mondes envisagent des temporalités divergentes, explorant par exemple plusieurs versions futuristes des héros du catalogue (*Earth X, Marvel 2099*) ou des réalités parallèles (*Ultimate, House of M*). Cependant, davantage que dans le « *DC Universe* », certains de ces univers mélangent les histoires de super-héros à d'autres genres narratifs, tels que le récit médiéval dans *Marvel 1602* (tous les personnages sont resitués au Moyen Âge) ou l'horreur avec *Marvel Zombie* (dans lequel les héros sont des zombies cherchant désespérément à dévorer les derniers humains encore vivants et conduits dans un premier temps par Magnéto). Le site va même jusqu'à catégoriser les différents niveaux du multivers, différenciant les notions de « *multiverse* », « *megaverse* » et « *omniverse* » pour lesquelles est à chaque fois apportée une définition :

⁷⁰⁶ Voir, entre autres, WOLFMAN, Marv, PEREZ, George, *Crisis on Infinite Earths*, New York, DC Comics, 1985-1986, et JOHNS, Geoff, JIMENEZ, Phil, *Infinite Crisis*, New York, DC Comics, 2005-2006.

⁷⁰⁷ <http://marvel.com/universe/Category:Realities>

Multiverse refers to a group of related realities, usually those sharing the same high-ranking cosmic entities (Eternity for example).

Megaverse refers to a larger group of realities, usually including partial and whole multiverses, which may be considered in some way "closer" to one another, thus making travel between them somewhat easier than between realities not within the same megaverse.

Omniverse is EVERY reality, including those published by other companies.⁷⁰⁸

Ce descriptif témoigne ainsi de la prégnance des multivers dans le genre superhéroïque. En mentionnant les autres éditeurs, il souligne en effet toute la spécificité d'une telle cosmologie dans le *comic* de super-héros. Et de fait, en regroupant les multivers DC et Marvel, on peut comptabiliser une centaine d'univers parallèles, actualisés au moins par une série. Cette cosmologie implique alors une organisation éditoriale notamment visible au niveau du paratexte des *comics* concernés. Par exemple, l'appellation « Ultimate » sur les couvertures des publications de ce label constitue un indice de lecture, annonçant une porte d'entrée sur l'univers Ultimate. Chez DC, le paratexte sert cette même configuration : le label « Elseworlds », présenté également sur les couvertures, permet par exemple de signifier que cette fiction ouvre sur une diégèse parallèle. Pour ces deux éditeurs, les marqueurs paratextuels s'assimilent donc à des frontières ontologiques qui permettent d'organiser leurs univers respectifs et d'orienter le lecteur (Ill.51).

La tradition des réalités parallèles dans le genre superhéroïque n'est pas neuve puisque, comme on l'a vu, elle a permis à DC de justifier rétrospectivement le renouvellement de son catalogue entre les *Golden* et *Silver Ages*. Elle fut notamment mise en avant dans deux lignes de parution représentatives. La collection « What If » chez Marvel a été lancée en 1977 et se compose d'épisodes indépendants dans lesquels sont explorées des continuités divergentes. Le titre de ces numéros commence par « *What If* », expression à laquelle succède l'hypothèse envisagée. Le

⁷⁰⁸ [http://marvel.com/universe/Marvel Universe](http://marvel.com/universe/Marvel_Universe) (Traduction : « Le multivers renvoie à un groupe de réalités liées entre elles, partageant généralement les mêmes entités cosmiques de premier ordre (les Eternels, par exemple). Le mégavers renvoie à un plus grand groupe de réalités qui incluent des multivers entiers et partiels et qui peuvent être considérés comme « plus proches » les uns des autres. Faire le voyage entre eux est donc plus facile que voyager entre des réalités qui n'appartiennent pas au même mégavers. L'omnivers regroupe TOUTES les réalités, y compris celles publiés par les autres éditeurs. »)

premier épisode intitulé « *What if Spider-Man joined the Fantastic Four* » repose par exemple sur l'idée que Spider-Man fasse partie de cette équipe emblématique (III.52). Un autre traite de la façon dont se seraient déroulés les événements si Captain America avait été élu président des États-Unis... La particularité de ces épisodes consiste en ce qu'ils sont à chaque fois introduits par un même narrateur, le Gardien, dont la fonction est d'observer passivement ces différentes continuités. Et de fait, sa présence implique un lien entre ces histoires autonomes, indice d'une organisation multiverselle signifiant que, d'une certaine manière, ces déviations existent bien quelque part dans le « *Marvel Universe* ».

L'équivalent des *What If* chez DC est baptisé « *Imaginary Stories* », expression dont le caractère pléonastique est très révélateur, comme on le verra par la suite (III.53). Si cette structure repose sur le même processus, à savoir explorer des réalités divergentes, elle s'en distingue par le fait qu'il ne s'agit pas d'une collection autonome, mais d'épisodes paraissant dans les revues régulières consacrées aux héros, en particulier Superman. Le premier parut en 1942 dans la série *Superman* et le dernier, scénarisé par Alan Moore, est une histoire qu'on a déjà abordée, s'agissant de la dernière aventure du héros dans laquelle il décide de prendre sa retraite. L'indexation « *Imaginary Story* » n'est pas forcément indiquée sur la couverture et a en cela deux fonctions : attirer l'attention du lecteur, avec une couverture ouvertement accrocheuse où est exposée la déviation sans indication paratextuelle puis, dans un second temps, lui indiquer en préambule, sur la page de titre par exemple, le statut particulier de l'histoire à venir, à savoir de se situer en dehors de la continuité officielle et donc d'être... imaginaire⁷⁰⁹. Ces fictions furent ensuite labellisées au sein de la ligne « *Elseworlds* » sous laquelle parut par exemple *Red Son*.

L'état des lieux de cette cosmologie superhéroïque permet de mieux comprendre l'importance des mondes parallèles dans les univers de DC et Marvel. Cette omniprésence ouvre la voie au vocabulaire développé dans le domaine théorique des mondes possibles. Le genre superhéroïque se constitue en effet d'un univers premier autour duquel s'articulent toutes les variantes envisageables. Les théoriciens parlent

⁷⁰⁹ On reviendra par la suite sur ce statut très paradoxal qui nous permettra d'aborder la question des différents degrés de fictionnalité des personnages.

de « monde actuel » ou de « monde de référence » pour définir un univers premier et de « monde possible » pour tous les univers stipulés à partir de lui, rendant alors nécessaire l'existence d'une relation d'accessibilité : « La possibilité est une relation liée à la notion « d'accessibilité » : un monde M2 est « possible » pour M1 s'il est « accessible » à partir de celui-ci, s'il y a une relation entre M1 et M2.⁷¹⁰ » Envisager la possibilité d'un monde M2 revient de fait à considérer son accessibilité à partir de M1. Par exemple, pour le cas de *Red Son*, il est possible d'envisager à partir d'un moment précis du monde M1, en l'occurrence le moment où Superman fut envoyé sur Terre, une hypothèse selon laquelle il aurait atterri en Ukraine, générant alors un monde possible M2, actualisé par un récit donné. Si dans le champ philosophique, la théorie des mondes possibles se fonde sur les notions de vraisemblance, de nécessité, et de valeur des vérités des propositions, son utilisation dans le domaine fictionnel implique d'adapter le concept de « monde actuel ». Celui-ci ne renvoie plus forcément à la réalité empirique mais à l'univers fictionnel à partir duquel est formulée une hypothèse. Dans son état des lieux de la recherche dédiée à ce sujet, Lavocat cite notamment Thomas Pavel et son concept de « perspective ontologique » de l'œuvre, mouvement

par lequel « dans des conditions de réception optimales », l'œuvre pose un nouveau monde actuel. Le lecteur ne se demande alors plus si une proposition « p » est vraie par rapport au monde réel, mais si elle est vraie par rapport au monde actuel de la fiction.⁷¹¹

C'est sous cet angle-là qu'on abordera les univers superhéroïques, leur faculté à générer des continuités parallèles semblant se prêter idéalement à ce domaine théorique. Concernant les différentes versions d'un même personnage qui prennent chacun place dans un monde possible et ont une même identité, les théoriciens s'accordent sur un même terme. Ainsi, le Superman soviétique de *Red Son*, celui décédant dans les pages d'*All Star Superman* ou prenant sa retraite dans une *Imaginary Story* sont autant de « contreparties » du Superman agissant dans le « DC

⁷¹⁰ LAVOCAT (2010 :16)

⁷¹¹ LAVOCAT (2010 : 21)

Universe », la notion de contrepartie étant entendue, selon David Lewis⁷¹², comme une version parallèle d'un personnage, ayant une autre destinée mais possédant la même identité

Une fois posées ces définitions, il s'agirait désormais d'aborder les différentes relations d'accessibilité qui unissent un monde actuel (à savoir les « *DC et Marvel Universes* ») à ses mondes parallèles, notamment ceux porteurs d'une charge réflexive. On s'intéressera également aux mondes actualisés par des éditeurs indépendants auxquels on accède, dans une certaine mesure, à partir de ces univers de référence (tels l'univers de Supreme pastichant celui de Superman). Par là, il convient d'examiner les spécificités des univers représentés dans les *metacomics* et dont la dimension métafictionnelle apporte un nouvel éclairage à cette cosmologie, les distinguant, par cette réflexivité, d'un simple monde parallèle.

⁷¹² On rappelle ici sa définition, déjà citée dans la partie précédente : « The counterpart relation is our substitute for identity between things in different worlds. Where some would say that you are in several worlds, in which you have somewhat different properties and somewhat different things happen to you, I prefer to say that you are in the actual world and no other, but you have counterparts in several other worlds. Your counterparts resemble you closely in content and context in important respects. They resemble you more closely than do the other things in their worlds. But they are not really you. For each of them is in his own world, and only you are here in the actual world. [...] your counterparts are men *you would have been*, had the world been otherwise » (Lewis, David (1968), " Counterpart theory and quantified modal logic ", *The Journal of Philosophy*, lxxv, 5, March 7, pp.114-115). (Traduction : « La relation de contrepartie est notre substitut pour le concept d'identité entre les choses dans différents mondes. Là où certains diraient que vous existez dans plusieurs mondes, dans lesquels vous avez des propriétés quelque peu différentes et dans lesquels il vous arrive des choses quelque peu différentes, je préfère dire que vous existez dans un monde actuel et non dans un autre, mais que vous avez des contreparties dans plusieurs autres mondes. Vos contreparties vous ressemblent étroitement en ce qui concerne leur contenu et leur contexte. Ils vous ressemblent plus étroitement que les autres choses dans leur monde. Mais ils ne sont pas vraiment vous. Chacun d'entre eux est dans son propre monde, et seulement vous existez ici dans le monde actuel. [...] Vos contreparties sont les hommes que *vous auriez été*, si le monde avait été autrement. »)

b) Univers des metacomics : spécificités du méta-univers

L'ensemble des univers superhéroïques (qu'on pourrait baptiser « *omnivers* », pour reprendre la catégorisation de Marvel) présente de fortes similitudes avec le modèle de « cosmologie plurielle » développé par Marie-Laure Ryan, moyen pour elle de décrire l'image d'un cosmos contenant un ensemble de réalités parallèles. Ce modèle s'organise en trois niveaux qui peuvent se rapprocher de la manière dont sont thématiques dans les récits superhéroïques les distinctions entre différents types de réalités et les passages creusés pour passer de l'une à l'autre, justifiant là ce parallèle entre versants théorique et fictionnel. Le premier niveau renvoie à une cosmologie dite « classique » au sens où elle « pose un monde unique⁷¹³ » : « Elle est indifférente à la thématique du texte, et elle transcende par conséquent les genres fondés sur le contenu des mondes fictionnels et sur les événements qu'ils rendent possibles, comme le fantastique ou la science-fiction.⁷¹⁴ » A titre d'exemples, Ryan cite *Les voyages de Gulliver* ou *Star Wars* dont les univers « font partie d'un espace-temps continu.⁷¹⁵ » Dans le genre superhéroïque, la cosmologie classique correspond à la continuité principale des « *DC et Marvel Universes* », c'est-à-dire celle qui ne prend pas en compte les réalités parallèles de leurs multivers.

Le second niveau concerne la cosmologie du « trou noir » « qui situe les univers parallèles dans des espace-temps distincts reliés par des tunnels percés dans le tissu cosmique⁷¹⁶ ». Ryan cite alors des œuvres telles que *Harry Potter* ou les *Chroniques de Narnia* qui chacune « représentent des zones de réalités hétérogènes, habitées par des créatures différentes suivant chacune ses propres lois physiques, mais qui communiquent les uns avec les autres par des passages secrets réservés à certains élus.⁷¹⁷ » On peut alors penser aux aventures du Silver Surfer qui va de mondes en mondes, chacun étant soumis à ses propres péripéties, ou encore à Green Lantern,

⁷¹³ RYAN (2010 : 67)

⁷¹⁴ RYAN (2010 : 67)

⁷¹⁵ RYAN (2010 : 68)

⁷¹⁶ RYAN (2010 : 68)

⁷¹⁷ RYAN (2010 : 68)

policière cosmique qui, de manière semblable, voyage dans l'espace. De même, certains personnages ayant accès à un seul des univers parallèles des « *DC et Marvel Universes* » peuvent correspondre à ce modèle, comme par exemple lorsque les héros de DC du *Silver Age* ont trouvé leurs homologues du *Golden Age* en *Earth-2*.

Le troisième niveau, enfin, se différencie du second en ce qu'il « propose un pluralisme illimité », là où dans le précédent modèle, le passage d'un monde à l'autre est restreint à quelques espaces qui ne permettent de naviguer que dans deux univers distincts. À l'inverse, dans ce que Ryan appelle « cosmologie quantique », « la naissance d'autres mondes prend place à chaque instant du temps, et chacun de ces instants produit une infinité de mondes situés dans leur propres espace-temps.⁷¹⁸ » Ici, on retrouve une définition qui pourrait être thématifiée par les multivers du genre superhéroïque, à ceci près que, hormis pour quelques héros (comme le Gardien, par exemple), les mondes parallèles des « *DC et Marvel Universes* » échappent aux personnages puisqu'ils ne leur sont généralement pas accessibles⁷¹⁹, le lecteur ayant seul connaissance de cette configuration. C'est justement sur ce point que les intrigues des *metacomics* trouvent leur spécificité. En effet les auteurs travaillent leurs personnages de telle manière qu'ils sont susceptibles de voyager d'une réalité à l'autre. Les héros deviennent en quelque sorte des « voyageurs métaleptiques⁷²⁰ » et figurent une thématification au sein des récits du troisième niveau décrit par Ryan (III.54). La notion de métalepse se justifie ici en ce qu'elle renvoie au franchissement de différents niveaux diégétiques, comme par exemple lorsque l'Animal Man de Morrison découvre l'espace B, dimension située *en dehors* de la page. Plusieurs critiques s'accordent ainsi à dissocier la métalepse rhétorique de la métalepse ontologique, à l'image de Marie-Laure Ryan : « La métalepse ontologique est plus qu'un clin d'œil furtif qui perce les niveaux, c'est un passage logiquement interdit, une transgression qui permet l'interpénétration de deux domaines censés rester

⁷¹⁸ RYAN (2010 : 69)

⁷¹⁹ Même pour le cas complexe du *DC Universe* puisque les *crossovers* liés au multivers ont toujours pour objectif d'effacer son existence de la conscience des personnages (cf. *Crisis on Infinite Earths* et 52) Ou du moins ce fut le cas pendant un certain temps car, comme on le verra par la suite, la situation est en train d'évoluer, justifiant ainsi le développement progressif d'une métafiction au sein de cet univers.

⁷²⁰ RYAN (2010 : 77)

distincts.⁷²¹ » Dans une perspective similaire, on a vu par exemple avec Alan Moore comment la métalepse sur le plan formel pouvait conduire à de tels renversements ontologiques, comme lorsque Supreme rencontre sa propre création Omniman.

Le passage d'un monde parallèle à un autre correspond alors au même effet. Il est généralement favorisé dans les œuvres par la présence d'« incubateurs de mondes possibles⁷²² », tels le Porteur de *The Authority* qui permet de voyager dans la Plaie, passage donnant accès à toutes les réalités parallèles, ou encore la machine de Tom Strong qui libère toutes ses contreparties (Ill.54). Ce dernier exemple souligne bien la perturbation ontologique de tels transferts puisque le point de rencontre de ces contreparties est le lieu même qui permet de considérer les modalités de représentation du héros, perçu alors comme *être représenté*. On retrouve ce même phénomène lorsque Planetary est confronté à différentes versions de Batman, l'imitation ostensible du style d'autres artistes étant l'indice de cette dimension réflexive.

C'est dans cette mesure que la notion de cosmologie plurielle favorise des déplacements que l'on pourrait qualifier de métaleptique en ce qu'ils thématisent les perturbations ontologiques produites par une telle figure. Ryan décrit notamment ce mouvement :

La structure hiérarchique de la pile se double ainsi d'une cosmologie plurielle où les mondes coexistent et peuvent communiquer les uns avec les autres, car ils partagent le même statut ontologique. En tant que membres d'une cosmologie plurielle les voyageurs métaleptiques élèvent les habitants du niveau qu'ils visitent (ou sont élevés par eux) au statut d'êtres réels.⁷²³

Le voyageur métaleptique permet de thématiser différents types de relations d'accessibilité entre mondes actuel et possibles. Il laisse présager l'idée d'une

⁷²¹ RYAN, Marie-Laure, « Logique culturelle de la métalepse, ou la métalepse dans tous ses états », *Métalepses – Entorses au pacte de représentation*, Paris, Editions de l'école des hautes études en sciences sociale, 2005, p.207

⁷²² RYAN (2010 : 108)

⁷²³ RYAN (2010 : 77)

représentation, au sein d'un seul récit, de la totalité du multivers, par voie métonymique ou descriptive (Ill.55). On l'a vu par exemple avec le multivers ellisien reproduit et décrit en plein mouvement dans *Planetary* ou encore dans le *magnum opus All Star Superman*, livre qui contient par syncrétisme toutes les histoires de Superman, qu'elles soient dans la continuité principale, dérivées ou même parallèles. Au fil des ses œuvres, Grant Morrison a effectivement travaillé cette question, notamment avec *Animal Man* et *52*. Dans cette dernière, *Animal Man* évoque justement ses aventures dans sa série éponyme au cours desquelles il a perçu la totalité du « *DC Universe* » à partir de l'espace B : « I met... beings who showed me the whole universe : I saw how it looks from... I don't know, a higher dimension, I guess. I saw everything all at once and I understood things about the shape of space and time and the meaning of our lives here.⁷²⁴ » Ce lieu sera également visité par Superman et ses comparses dans la série limitée *The Return of Bruce Wayne* également scénarisé par Morrison. Les justiciers y rencontrent un être semblable à ceux décrits par *Animal Man* qui leur explique le concept de multivers. La totalité de ce dernier y est suggérée par la représentation métaphorique d'un métier à tisser géant :

Our map begins with the time point – without duration or span, it contains all possibility. [...] But there are others timelines, for time extends not only forward and back but laterally also. [...] And so plane time – Space B. An immense cosmic loom of converging and separating timelines. Each track a new vibration, a separate universe, a superstring on a mighty fretboard.⁷²⁵

⁷²⁴ « J'ai rencontré des... créatures qui m'ont montré l'univers dans sa globalité... mais vu d'une autre dimension. Cette vision globale de l'univers m'a permis de comprendre le fonctionnement de l'espace-temps et le sens de la vie. » (Khaled Tadil)/MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., 52 n°17, New York, DC Comics, 2006, 30 août.

⁷²⁵ « Notre carte spatio-temporelle commence par le point primaire, sans intervalle ni durée. Elle contient tous les possibles. [...] Mais il y a d'autres chronologies, car le temps ne s'étend pas seulement en avant et en arrière, mais aussi latéralement. [...] Et donc le plan temporel : espace B. Un métier à tisser immense et cosmique de chronologies convergentes et divergentes. À chaque voie une nouvelle vibration, un univers distinct, une supracorde sur le manche d'une incroyable guitare. » (Trad. Khaled Tadil)/MORRISON, Grant, IRVING, Frazer, *The Return of Bruce Wayne* n°2, New York, DC Comics, 2010, juillet.

Ces différents exemples laissent entendre comment Morrison a développé au fil de son œuvre le concept d'« *Hypertime* », dimension qui permet de saisir la totalité des univers parallèles, ainsi que le décrit Angela Ndaliansis :

In the words of Rip Hunter [personnage de DC], Hypertime is “The vast, interconnected web of parallel timelines which comprise all reality”. [...] Morrison explained that “Hypertime” theory “allowed every comic story you ever read to be part of a larger-scale mega-continuity, which also include other comic book “universes” as well as the “real world” we living in and dimensions beyond our own.”⁷²⁶

L'ambition de représenter la totalité du multivers, par des motifs symboliques ou métonymiques, s'accompagne donc d'une théorisation du phénomène intrinsèque au genre superhéroïque, comme le laisse entendre Morrison dans cet extrait. On rejoint alors les « théories autochtones de la fiction » qu'on avait mises en valeur précédemment. En effet, la théorie des mondes parallèles est non seulement construite par les acteurs de la production, tels les scénaristes ou les éditeurs comme Marvel, mais également par les personnages eux-mêmes, trouvant alors un développement filé aussi bien dans le réel que dans la fiction. Ce partage de la pensée dessine alors une forme de théorisation métalectique qui laisse deviner toute la portée de cette question : en effet, si un être fictionnel est susceptible de construire le même raisonnement qu'un auteur « réel », voire même de le *poursuivre*, y a-t-il vraiment une primeur ontologique à accorder à la réalité empirique sur l'univers diégétique ? Warren Ellis est représentatif de ce mouvement puisqu'il développe cette question aussi bien dans *Planetary* que dans *Ultimate Fantastic Four*, à travers le personnage de Red Richard (III.56). Celui-ci, travaillant sur le phénomène de téléportation, finit en effet par découvrir l'existence de différentes réalités dont le concept est théorisé par un extraterrestre que l'équipe rencontre :

⁷²⁶ NDALIANIS (2009 : 280-81) (Traduction : « Selon les dires de Rip Hunter, l'Hypertime est « le vaste réseau de chronologies parallèles qui comprennent toute la réalité. » [...] Morrison a expliqué que la théorie de l'« Hypertime » « permettait de considérer toutes les histoires de *comics* que vous avez jamais lues comme faisant partie à plus grande échelle d'une méga-continuité, qui comprend également les autres univers de *comic book* aussi bien que le « monde réel » que nous habitons et les dimensions au-delà de lui. » »)

Now, let me show you the structure of superreality as I understand it. An infinite stack of existences. At the bottom, the simplest possible spaces. Two-dimensional zones, quantum arenas, acoustical spaces where life exists as music. All the way up to : universes like mine, and, I think, yours.⁷²⁷

Lorsque Mark Millar reprend la série, il se sert également de cette théorie pour explorer d'autres réalités, comme celle où tous les héros Marvel sont devenus des zombies et qui finit par être labellisée par l'éditeur comme monde parallèle de son univers premier. Le scénariste a laissé planer un long suspense concernant ce monde parallèle, faisant croire au début qu'il s'agissait de l'univers premier de Marvel lui-même et qu'il était en train d'écrire un *crossover* qui mêlerait les Ultimate Fantastic à leurs versions originelles. Les propos tenus par la version zombie de Red Richard abondent par exemple dans cette mystification puisqu'il y décrit une vie identique à celle du héros officiel (III.56-3 à 5).

Représenter la totalité de l'univers revient donc à cerner son fonctionnement par une description théorique. On remarque alors qu'à l'instar des voyageurs métaleptiques, ces discours se développent généralement dans des univers actualisés par les *metacomics*, tels les univers Ultimate et Wildstorm, soulignant là toute leur spécificité. En effet, par la perturbation des frontières qu'ils mettent en jeu, ils thématisent un va-et-vient entre les mondes qui ne se retrouve pas dans des univers parallèles plus traditionnels comme par exemple le Marvel Zombies ou le monde qui verrait Lois Lane acquérir les pouvoirs de Superman. En cela, cette thématisation souligne la portée métafictionnelle des *metacomics* puisque leurs mondes diégétiques permettent d'ouvrir sur la totalité du multivers, y compris les « DC et Marvel Universes ». En termes schématiques, on pourrait définir ainsi le processus : M1 est le monde de référence (« DC ou Marvel Universes »), M2 le monde possible traditionnel, M2' l'ensemble des mondes parallèles d'un éditeur, Mm le monde actualisé par les

⁷²⁷ « Ceci représente ma théorie sur la surréalité. Un empilement infini d'existences. En bas, les espaces les plus simples possibles. Des zones à deux dimensions, espaces acoustiques où la vie existe sous forme de musique jusqu'au sommet... Des univers comme le mien, ou le vôtre. » (Trad. Sophie Viévard)/ELLIS, Warren, KUBERT, Adam, *Ultimate Fantastic Four* n°16, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2005, mars.

metacomics, (a) désigne une relation d'accessibilité à un autre monde thématifiée, (na) signifie que ce monde, en l'absence de thématification au sein du récit qui l'actualise, n'ouvre pas sur un autre.

M1 (a) M2 – *Superman/Superman Earth-2*

M1 (a) M2' – Univers DC/Multivers DC

M1 (a) Mm – *Captain America/Ultimates* (par la similitude entre les deux Captain)

Mm (a) M2 – *Planetary/Contrepartie de la JLA*

Mm (a) M2' – *Planetary/Multivers DC*

M2 (na) Mm – *Marvel 1602* n'ouvre pas sur Ultimate

M2 (na) M2' – *Marvel 1602* n'ouvre pas sur *House of M*

Tel une œuvre qui contiendrait tous les livres actualisant le même univers, à l'instar d'*All Star Superman*, l'univers des *metacomics*, le « méta-univers », ouvre sur tout le multivers, à la différence d'un monde parallèle traditionnel. C'est de ce phénomène qu'il tire toute sa spécificité. Cette relation d'accessibilité étant thématifiée par une représentation symbolique de la totalité ou par une théorisation de son processus, elle renvoie une métatextualité qui dévoile en un seul récit les propriétés du genre superhéroïque. C'est alors cette explicitation du méta-univers qu'il convient d'examiner désormais. Cela nous permettra de voir comment le récit unique du *metacomic* problématise, par la thématification de procès théorisés par les approches fictionnalistes, l'indépendance d'un monde par rapport au texte qui le dépeint.

2) Une littérature au conditionnel

a) **Construire et suggérer l'univers : thématization des processus fictionnels**

L'indépendance de l'univers fictionnel : « creation/description paradox⁷²⁸ »

Les univers représentés dans le corpus ont la double particularité d'être liminaires aux « DC et Marvel Universes » tout en ouvrant sur l'ensemble de leur multivers. Par leur situation éditoriale et narrative, ils sont marginalisés, en dehors de la continuité des deux mondes. Pourtant, la manière dont les relations d'accessibilité inter-mondes sont thématisées dans les intrigues consolide le métadiscours des œuvres. Elle figure un regard sur les mécanismes de DC et Marvel, qui s'alimente également de la mise en avant d'un travail de l'intertextualité et de la transfictionnalité. En cela, la théorie des univers fictionnels permet de revenir sur une spécificité du genre superhéroïque, la préexistence des mondes diégétiques aux récits, et sur la façon dont elle est problématisée au sein des *metacomics*.

Les mondes de DC et Marvel, en tant qu'ils inscrivent leurs intrigues dans des *univers partagés*, posent en effet une certaine autonomie par rapport aux œuvres qui les représentent. Si les intrigues contemporaines ajoutent des nouveaux éléments et une nouvelle chronologie, il n'en demeure pas moins que les nombreux *comics* antérieurs qui les ont actualisés pendant plusieurs décennies les ont dotés d'une certaine indépendance. Par exemple, représenter dans une bande dessinée d'aujourd'hui un motif traditionnel du genre superhéroïque tel que la Batcave ne correspond pas à une *création* de ce lieu, puisque celui-ci *existe déjà*, en dehors même de ce récit. En cela, le genre superhéroïque va dans une certaine mesure à l'encontre du processus que décrit Waugh lorsqu'elle parle de la description d'un objet dans un texte : « *Descriptions of objects in fiction are simultaneously creations of that object.*⁷²⁹ » Ce phénomène

⁷²⁸ WAUGH (1984 : 88)

⁷²⁹ WAUGH (1984 : 88) (Traduction : « Dans la fiction, les *descriptions* d'objets sont simultanément des *créations* de ces objets. »)

explique peut-être l'autonomie du super-héros sur le plan ontologique, sa faculté à ressurgir dans d'autres récits, son indépendance favorisant les processus transfictionnels.

Or, les univers des *metacomics*, et plus particulièrement les univers des publications indépendantes, ont tendance à revenir sur cette spécificité. De nombreux indices tendent en effet à rendre ces mondes préexistants alors même qu'ils se construisent cette fois au fur et à mesure du récit. Les cas de *The Authority* et *Planetary* sont très représentatifs. Si l'univers de Wildstorm est bien préexistant à ces deux séries, le fait que Warren Ellis ait été choisi pour assurer sa refonte et lui donner de l'épaisseur reflète la volonté de l'éditeur de donner l'illusion de son ancienneté en temps réel (alors même qu'en 1996, celui-ci n'existe que depuis quelques années). Le phénomène s'illustre notamment par la création déjà abordée de héros vieux de cent ans, tels Jenny Sparks ou Elijah Snow qui, en ayant traversé le vingtième siècle, donnent à ce monde une chronologie sous-jacente.

Le méta-univers semble se modeler à partir des « *DC et Marvel Universes* » en ce qu'il revendique une même indépendance par rapport aux récits tout en exposant dans un même geste le caractère illusoire de cette indépendance. Il illustre alors ce que Waugh appelle le paradoxe de la création/description : « Metafiction, in laying bare this function of literary conventions, draws attention to what I shall call the *creation/description paradox* which defines the status of *all* fiction.⁷³⁰ »

La préexistence des univers de DC et Marvel aux bandes dessinées qui les actualisent et sa problématisation dans les *metacomics* évoquent un débat théorique concernant l'indépendance d'un monde par rapport à l'œuvre qui la dépeint. Si certains théoriciens, tels Ryan ou Waugh, soutiennent l'idée selon laquelle un monde de fiction est dépendant du texte qui le représente, puisque se construisant au fur et à mesure que le second se dévoile (tout en donnant l'illusion qu'il ne l'est pas), d'autres, comme Pavel, postulent à l'inverse une autonomie préétablie qu'il s'agit de prendre en compte d'emblée : « Un monde possible peut être défini comme une collection abstraite

⁷³⁰ WAUGH (1984 : 88) (Traduction : « La métafiction, en dévoilant cette fonction des conventions de la littérature, attire notre attention sur ce que j'appellerai le paradoxe de la création et de la description qui définit le statut de toute fiction. »)

d'états de choses, à distinguer des propositions qui décrivent ces états, et donc des listes de phrases gardées dans *le livre* qui en parle.⁷³¹ » Tentant de trouver « une voie médiane entre le postulat de l'autonomie des mondes de fiction et la thèse qui identifie ceux-ci à la somme des propositions qui les décrivent⁷³² », Escola, quant à lui, justifie la nécessité d'un compromis entre sémantique et poétique : « La sémantique des mondes possibles pourrait constituer un cadre particulièrement adéquat [...], si toutefois elle ne congédie pas trop tôt une poétique des possibles narratifs [...]»⁷³³ »

Cette question est justement au cœur des œuvres du corpus, puisqu'elle sert à mettre en avant la façon semblable dont les auteurs traitent le problème des univers fictionnels. En effet, si le *metacomic* fait lien avec la cosmologie superhéroïque en ce qu'il en thématise les relations d'accessibilité, il opère par ce même mouvement un geste réflexif questionnant les processus fictionnels qui permettent d'élaborer ces univers. Mettre en avant la préexistence illusoire d'un monde diégétique par rapport à un texte rejoint en effet la question du faire-semblant de la fiction, question qu'on avait déjà abordée via l'exaltation du super-héros comme figure de l'imaginaire. Et de fait, le méta-univers consiste en une problématisation du principe fictionnel que Ryan décrit ainsi :

Le travail de l'imagination suscité par la fiction a été décrit par K. Walton comme un *jeu de faire semblant*, et par J.-M. Schaeffer comme une *feintise ludique*. Ce jeu consiste à faire semblant que le monde fictionnel existe indépendamment du texte qui le décrit.⁷³⁴

Cette mise en avant du caractère illusoire est parallèle à ce qu'on a examiné au second chapitre sur la manière dont la fiction s'expose explicitement comme telle grâce à tout un système réflexif inhérent aux œuvres. Cependant, alors qu'on avait vu des stratégies concernant les bandes dessinées sur le plan formel, il s'agit ici d'attirer l'attention sur cette question du point de vue des univers fictionnels, en soulignant

⁷³¹ PAVEL (1988 : 68)

⁷³² ESCOLA (2010: 256)

⁷³³ ESCOLA (2010 : 244)

⁷³⁴ RYAN (2010 : 58)

notamment la manière dont les récits thématisent des processus relevés par les théoriciens de la fiction.

Dimensions et complétude de l'univers fictionnel

Partant de la problématisation de l'indépendance d'un univers, une des thématisations à remarquer à propos des mondes des *metacomics* concerne leurs dimensions. Cette question découle logiquement de celle de leur préexistence : en effet, la problématisation de leur autonomie par rapport aux œuvres laisse penser que leurs dimensions ne dépendent pas de celles des récits qui les actualisent. Ainsi que l'indique Pavel, « l'on ne peut pas faire dépendre la dimension d'un récit de celle du monde qu'il dépeint. [...] Pour bien comprendre un texte de fiction, il est donc important d'estimer correctement la dimension du monde qu'il manifeste.⁷³⁵ » Ce principe est en étroite adéquation avec les questions posées dans les *metacomics* puisque ces derniers constituent des récits clos, limités à un nombre restreint d'épisodes. Ils se démarquent donc de la profusion de *comics* qui ont actualisé les « *DC* et *Marvel Universes* ». En ce sens, les propos de Pavel permettent de s'attacher aux stratégies qui suggèrent la préexistence et les dimensions d'un univers plus vaste au sein d'un seul récit.

L'importance des *flashbacks* dans les intrigues constitue l'une des mises en œuvre les plus importantes de cette thématisation. En effet, comme on l'a vu avec les exemples de Jenny Sparks et Elijah Snow dans l'univers ellisien, le souvenir du personnage peut servir à suggérer une chronologie, une épaisseur sous-jacente à la représentation actualisée dans le récit. Quasiment tous les *metacomics* sont construits sur une structure analeptique, que ce soient avec les artefacts servant à expliquer les déviations de l'univers de *Watchmen*, les *flashbacks* représentant l'ancienne carrière superhéroïque du maire d'*Ex Machina*, ou encore avec les tentatives de Supreme et Elijah Snow pour recouvrer la mémoire. Ces stratégies laissent en effet présupposer les dimensions d'un univers plus étendu que le récit et procèdent par un travail de la

⁷³⁵ PAVEL (1988 : 120)

suggestion. La représentation de ces *flashbacks* permet de plus d'évoquer l'idée qu'ils sont *sélectionnés*, choisis parmi tous ceux qui composeraient la vie des héros. Ils reflètent par là le paradoxe d'être *créés* en même temps que le présent des personnages, tout en suggérant une continuité antérieure qui demeure tout à fait virtuelle, l'univers du *metacomic* étant uniquement construit par le récit seul. Le processus évoque alors l'approche de Dorrit Cohn sur la question de la mise en intrigue. Cette notion est reprise de Ricoeur et désigne parmi d'autres « une activité qui transforme un matériau préexistant, le pourvoit d'un sens et le transforme en « cette totalité intelligible qui gouverne la succession des événements dans tout récit. »⁷³⁶ » Or, pour Cohn :

Un roman peut posséder une intrigue, mais on ne saurait dire qu'il est *mis* en intrigue : ses différents moments séquentiels ne se réfèrent pas à des données ontologiquement indépendantes et temporellement antérieures, des données qui correspondraient à des événements désordonnés et dépourvus de signification qu'il restructurerait de façon à les ordonner et à leur conférer une signification ; par conséquent on ne saurait dire de ces moments qu'ils ont été sélectionnés à partir d'une telle base de données.⁷³⁷

La prédominance de *flashbacks* dans les récits renvoie à ce paradoxe de suggérer une *mise en intrigue* à partir d'une « base de données » préexistante tout en soulignant par ce même geste son absence. L'uchronie de *Watchmen* est particulièrement représentative de ce phénomène. En effet, en mimant le discours historiographique avec la représentation de documents d'archives, le récit évoque un paradigme plus large parmi lequel ces derniers auraient été choisis pour leur valeur explicative, figurant là l'illusion d'une pertinence et d'une cohérence dans leur sélection. Cette illusion est présente dans toutes les autres œuvres, si ce n'est que le mimétisme historiographique de *Watchmen* fait mieux voir le phénomène.

⁷³⁶ COHN, Dorrit, *Le propre de la fiction*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 2001, p.175. Les propos entre guillemets sont de Paul Ricoeur, extraits de « Narrative Time », *Critical Inquiry*, 7, 1980, p.171.

⁷³⁷ COHN (2001 : 175-76)

Dans un même ordre d'idée, la prolifération de personnages secondaires dans les intrigues et la manière dont ils sont associés au passé d'un univers servent également ce processus. On a vu que dans *All Star Superman*, ces derniers avaient un statut particulier, renvoyant aux récits antérieurs qui les ont actualisés, à l'image d'un Steve Lombard, par exemple, qui renverrait, selon les dires de Grant Morrison, à un ensemble de séries des années soixante-dix. Or, dans des univers à peine naissants, tels celui de *Supreme*, le personnage secondaire semble suivre ce même mouvement tout en le marquant d'un paradoxe. Ainsi du Professor Night ou de Glory, membres de l'ancienne équipe dont faisait partie Supreme, qui sont l'occasion de déclencher un souvenir, celui d'une rencontre, d'une aventure, et d'un événement faussement antérieur. Car, à la différence des personnages secondaires de Superman, ceux de *Supreme* viennent tout juste d'être créés, puisqu'ils ne sont actualisés que par ce seul récit⁷³⁸.

Le premier épisode de la série équivaut au même procédé : la pratique de la réécriture faisant l'objet d'une auto-théorisation formulée par les personnages, c'est la logique même de l'univers qui est démontrée d'emblée et, par cette dimension réflexive, la relation analogique avec les univers des *majors* qui procèdent de la même manière. En effet, la réécriture suggérée du personnage de Supreme fait question en ce qu'elle se mesure par son illusion aux pratiques *réellement* transfictionnelles de DC et Marvel et, plus généralement, du genre superhéroïque. Les avatars de Supreme qui peuplent les limbes de Supremacy n'ont en effet rien de transfictionnels en soi puisqu'ils n'ont jamais été représentés dans d'autres œuvres que celle-ci. Leur caractère métaleptique provient davantage de ce qu'ils *donnent l'illusion* d'avoir existé auparavant, cette illusion n'étant efficiente que parce qu'elle se proclame d'une tradition du genre superhéroïque entretenue par les *majors*. L'univers de *Supreme* fait donc l'effet d'être préexistant au récit parce qu'il explicite la logique de développement de mondes superhéroïques réellement plus anciens, par le renouvellement constant de leurs composantes. Cette transfictionnalité falsifiée évoque, par sa théorisation, l'épaisseur

⁷³⁸ Pour certains personnages, à l'image de Glory créé en 1993, le nombre de séries l'actualisant est un peu plus grand ; cependant celles-ci, antérieures au *reboot* d'Alan Moore, sont comme rétrospectivement hors-continuité, déplacées en dehors de ce présent récit.

d'un univers tout en mettant à nu le caractère illusoire de cette préexistence, en ce qu'elle renvoie à l'absence des événements mentionnés.

La suggestion de l'indépendance d'un univers et de ses dimensions plus vastes que le récit seul dévoile une autre thématization qui manifeste les tensions entre la complétude et la porosité d'un monde fictionnel. Les théoriciens s'accordent en effet à démontrer l'incapacité du texte à dépeindre un monde dans toute sa totalité⁷³⁹ et, de même, la bande dessinée, par sa nature, est très révélatrice de ce phénomène. Par la coprésence de différentes vignettes sur une même surface paginale, le médium rend simultanés différents plans et cadres, ne cessant alors de suggérer en hors-champs des contre-plans virtuels, des représentations marquées par leur absence. Scott McCloud en fait d'ailleurs un des principes inhérents à la bande dessinée, présentée alors comme « l'art invisible » par excellence :

La danse du visible et de l'invisible est au cœur de la bande dessinée, grâce au phénomène de l'ellipse. Le créateur et le lecteur sont des partenaires dans l'invisible. Inlassablement, ils créent quelque chose à partir de rien. La bande dessinée est un exercice d'équilibre. Un art qui procède autant par soustraction que par addition.⁷⁴⁰

Cette définition donne à voir comment la bande dessinée procède par l'absence, par le non-représenté, jusqu'au travers des lignes intericoniques qui séparent les vignettes et suggèrent les événements qui ont eu lieu dans ces espaces elliptiques. C'est dans cette prédominance de l'invisible que l'univers qu'elle représente peut être mis en parallèle avec les théories de son incomplétude.

Si les mondes de DC et Marvel sont incomplets au même titre que d'autres, ils sont tout de même soumis à une logique de prolongation, sous le coup des nombreuses parutions qui le dépeignent. Mensuels, dérivés, *prequel*... La machine sérielle est bien symptomatique d'une nécessité de complétion constante. Or, le *metacomic*, récit

⁷³⁹ PAVEL (1988 :135) : « Les textes réels ne sont que des représentations fragmentaires de leurs *Magna Opera*. »

⁷⁴⁰ MCCLOUD, Scott, *L'art invisible*, Paris, Vertige Graphic, 1999, pp.205-06

unique, rend compte de cette particularité en thématissant cette tension entre actuel et virtuel qui caractérise l'univers alors dépeint. *Planetary* est en cela très représentatif, par sa narration lacunaire, elliptique, qui renvoie, comme on l'a vu, à l'architecture même de la bande dessinée. L'amnésie dont souffre Elijah Snow abonde dans ce sens, le personnage étant victime du paradoxe d'avoir perdu sa mémoire immédiate alors qu'il se souvient très bien d'événements plus anciens. Il reflète en ce sens le contraste entre la complétude suggérée de l'univers qu'il habite et la porosité intrinsèque à sa représentation. La complétude est manifestée par des *flashbacks* et le renvoi à des événements antérieurs, tandis que la porosité est rendue évidente par l'incapacité du héros à reconstruire ce monde. Le motif omniprésent du puzzle morcelé sert alors de métaphore à cette thématisation puisqu'il laisse deviner une complétude échouée, jamais vraiment actualisée. Au même titre, le blanc qui sert à dépeindre le personnage peut également, comme on l'a vu, refléter les trous du récit. En cela, cette thématisation équivaut à une démarche esthétique, caractéristique notamment du roman moderne et contemporain qui peut se développer « autour de l'absence d'information.⁷⁴¹ » En cela, une représentation lacunaire semble d'un point de vue esthétique être porteuse de toutes les réflexions qu'elle pose à la fiction : « Une incomplétude thématisée, voire *incarnée* de la sorte, reflète soit la nature de la fiction, soit celle de l'univers.⁷⁴² »

En thématissant des processus fictionnels qui régissent la construction d'un univers ainsi que son rapport avec le texte qui l'actualise, le *metacomic* illustre le « *creation/description paradox* » de Waugh. En effet, l'immédiateté de la création travaille la question ambiguë de la préexistence suggérée d'un univers de fiction. La mise en avant de ce paradoxe se réalise alors au regard des « *DC et Marvel Universes* » : les méta-univers, à l'instar de ces modèles, semblent en effet constitués de récits antérieurs qui n'auraient cessé de les actualiser. En témoignent les *flashbacks* et autres allusions qui réfèrent à l'événement passé tout en soulignant sa virtualité, sa non-existence. Ce double mouvement est notamment travaillé à travers la figuration métalectique de l'univers qui, on va le voir, illustre la réflexion du *metacomic* sur sa fictionnalité, soulignant là l'un de ses principaux enjeux.

⁷⁴¹ PAVEL (1988 : 135)

⁷⁴² PAVEL (1988 : 136)

b) Le metacomic : une « contrefiction » ?

Le souvenir artefactuelisé : une mystification paratextuelle

En mimant la continuité des « *DC et Marvel Universes* », la préexistence illusoire des méta-univers se fonde sur l'importance des *flashbacks*, des personnages secondaires et autres références à des événements virtuels. Ce mimétisme sert la thématization de procédés qui justement renvoient, par un geste réflexif, au paradoxe de la création de ces mondes, de leur actualisation au sein des récits, et de leur prétendue indépendance par rapport à ceux-là mêmes. Ce rapport mimétique trouve son paroxysme dans la manière dont le passé des méta-univers est suggéré dans sa dimension réflexive comme ayant été, à l'image des mondes de DC et Marvel, façonné par des publications plus anciennes. Le souvenir n'est alors plus le lieu du simple *flashback* mais bien celui de la métalepse, transformé en un ancien numéro venu s'intercaler au récit premier. On a vu au début de ce chapitre comment les retours métagénériques pouvaient se réaliser par le recyclage de formes anciennes, tels le *pulp* dans *Planetary* ou le *comic book* de diverses époques pour *Supreme*. Ainsi des aventures d'Axel Brass, racontées sous la forme textuelle du *pulp* dans le cinquième épisode de *Planetary*, ou de la naissance des pouvoirs de *Supreme* dont le récit reprend tous les codes de la bande dessinée des années trente.

Cette opération est d'autant plus prégnante qu'elle dépasse les cadres mêmes de la narration pour envahir le paratexte, engageant alors la matérialité du *comic book*. Les pages jaunies qui encadrent les souvenirs de *Supreme* dotent par exemple ce *flashback* d'une valeur métaleptique, la vieillesse ne concernant plus seulement le monde diégétique mais également « le monde de la représentation », ou plus exactement, pour reprendre le modèle de Cohn, le monde « où l'on raconte⁷⁴³ ». Cette contamination formelle est également visible dans le paratexte du cinquième chapitre

⁷⁴³ Distinct alors de la diégèse, à savoir le monde « que l'on raconte » (COHN, Dorrit, « Métalepse et mise en abyme », *Métalepses : Entorses au pacte de la représentation*, Paris, Editions de l'école des hautes études en sciences sociales, 2005, p.121)

de *Planetary* qui, empruntant aux codes du *pulp*, affiche dès la couverture cette spécificité, notamment au niveau du logo de la série qui mime les formes ondulées de celui des histoires consacrées à Doc Savage dont Brass constitue, comme on l'a vu, un pastiche (Ill.57).

La réactivation métalectique de ces formes narratives change alors le statut de ces *flashbacks*, faisant d'eux, à chaque fois, un objet propre, réflexif, un *artefact*, tel que St-Gelais le définit⁷⁴⁴. Seulement, celui-ci ne serait plus le produit d'un temps imaginaire, mais d'une époque ayant eu lieu et clairement identifiée par la datation. La mise en abyme des souvenirs des personnages sous forme d'anciens numéros abonde dans le même sens que les stratégies qu'on a relevées plus haut. Elle travaille le caractère illusoire des univers non plus seulement au niveau de la diégèse, mais également au niveau des supports de représentation qui les auraient actualisés. Ces *flashbacks* livresques problématisent l'illusion de ce passé et par là révèlent la caractéristique des univers superhéroïques de ne se constituer que par un réseau de *comics* lui donnant naissance par leur *conjointure*. Un épisode de *Supreme* est particulièrement significatif : le héros et son alliée Glory s'y retrouvent pour une nouvelle aventure et se remémorent parallèlement d'anciennes histoires qu'ils auraient vécues lors du *Silver Age* (ou du moins, dans les années soixante). Celles-ci sont alors suggérées à l'occasion de pleines pages dans lesquelles est représentée à chaque fois la couverture du *comic book* qui aurait pu les accueillir (Ill.58).

Ces mises en abyme reprennent alors tous les indices paratextuels typiques de cette époque : une illustration exposant le nœud de l'intrigue à venir ainsi que la mention de l'éditeur, du prix et de la numérotation de l'épisode. Pour certaines d'entre elles, les agrafes mêmes du fascicule sont reproduites, suggérant le *comic book* dans sa condition d'objet imprimé et relié. Ces couvertures mettent alors au premier plan la question de leur illusion, leurs marques paratextuelles figurant une sorte d'indécidable. En effet, pour un non connaisseur du genre, très peu d'indices permettent de définir leur statut, entre reproduction d'anciens *comics* ayant

⁷⁴⁴ On rappelle ici la définition de l'artefact science-fictionnel par St-Gelais : « un objet sémiotique (texte, émission télévisée, etc.) dont l'énonciation, voire la fabrication, présuppose un monde de référence non pas réel, mais bien imaginaire [...] – de sorte que l'objet en question se donne comme provenant de ce monde imaginaire. » (ST-GELAIS (1999 : 312))

réellement paru dans les années soixante, ou bien création artefactuelle spécifique à cette œuvre. Seule l'indication, en haut à droite de la couverture, de la mention « Decal of decency », à la place du sceau du *Comics Code*, peut désigner le *décalque* de ces reproductions. La mystification du paratexte opère alors un travail sur l'illusoire et sur la fictionnalité, en cela même qu'elle touche directement la perception du lecteur. Ces marqueurs, en tant qu'ils encadrent la parution, s'apparentent à des « seuils verbaux qui entourent et soutiennent le corps d'un texte⁷⁴⁵ ». Selon Cohn, ces derniers « ont un statut officiel, au sens où le lecteur est censé les considérer comme une sorte d'engagement contractuel de la part de l'auteur.⁷⁴⁶ »

Le comic book possible : des récits au conditionnel

Dans le cas de *Supreme*, cet engagement est aux premiers abords trompeur car en relevant d'un indécidable ontologique, il instaure un doute sur la nature même de ces représentations. Par là, il consolide une mystification qui est fondamentale en ce qu'elle révèle l'un des enjeux des *metacomics* de dépendre, en prenant pour modèles des mondes *réellement* actualisés, des univers *feints*. En cela, ils dévoilent le cœur même de leur propos, la mise à nu de leur fictionnalité. Fictionnalité qui procède habituellement, ainsi que l'écrit Ryan, par *feintise ludique* : « La feintise ludique constitutive de la fiction consiste donc à faire passer le texte pour ce qu'il n'est pas : un discours qui dit la vérité au sujet d'un monde qui existe indépendamment de ce discours.⁷⁴⁷ »

C'est la raison pour laquelle ces univers, en stipulant une forme de mystification ontologique (ces univers sont-ils préexistants ? Sont-ils actualisés par des récits plus anciens ?), forment une littérature au conditionnel, un pan du genre superhéroïque *qui aurait pu*, un *comic book possible*. La différence de traitement du passé des personnages dévoile ainsi les différents degrés de virtualité de ces univers et des récits qui les actualisent. Là où le *flashback* peut s'apparenter à une forme d'extrait actualisé,

⁷⁴⁵ COHN (2001 : 144)

⁷⁴⁶ COHN (2001 : 144)

⁷⁴⁷ RYAN (2010 : 58)

les simples références, telles Elijah Snow mentionnant de manière lacunaire qu'il a appris à parler le japonais en 1925, suggèrent un événement virtuel qui laisse entrevoir le silence d'un récit dérivé, d'un récit possible. Cette possibilité est d'autant plus envisageable que d'autres souvenirs, on l'a vu, sont effectivement actualisés par des artefacts mystificateurs qui, par réflexion, rappellent la manière dont les continuités de DC et Marvel recourent sans cesse à des stratégies de complétude pour alimenter leur univers respectif.

Ce mode du conditionnel est au cœur même du *metacomic*, étant présent dans toutes les œuvres du corpus. Ces dernières systématisent alors la tradition des « *What If* » ou des « *Imaginary Stories* » par un discours réflexif qui va parfois, par le biais des artefacts, jusqu'à postuler une double fictionnalité : fictionnalité de l'intrigue et fictionnalité de l'œuvre même, de l'objet imprimé. En cela, les deux parties du corpus qu'on a délimitées, celle qui traite de la mise en crise idéologique de la figure superhéroïque et l'autre qui s'occupe de sa reconstruction sur le plan de l'imaginaire, se rejoignent dans leur façon commune de faire de ce mode du conditionnel le *corps même de leur texte*, que ce soit par leur appartenance au genre uchronique ou par les procédés qu'on vient de définir. Les propos initiaux de leur intrigue revendiquent, dans la plupart des cas, une écriture de l'hypothétique : par exemple pour *Watchmen*, « Et si les super-héros étaient réels ? », pour *All Star Superman* : « Et si Superman apprenait qu'il allait mourir ? », pour *Red Son* : « Et si Superman avait atterri en Ukraine ? » ou encore *Supreme* : « Et si un héros inédit était en réalité un personnage narrativement et éditorialement plus ancien ? »

Le *metacomic* tire là toute sa spécificité : conservant la mise à nu de son illusion, il dévoile sa feintise, geste qui s'oppose à une fiction traditionnelle en ce qu'il passe justement par l'usage surexposé du conditionnel : « Ce n'est pas par hasard que les mondes fictionnels sont présentés à l'indicatif, le mode du factuel, et non pas au conditionnel comme les énoncés contrefactuels.⁷⁴⁸ » C'est la raison pour laquelle on peut attribuer au corpus l'appellation de « contrefiction » qui, de manière similaire au contrefactuel, postulerait de manière paradoxale *une fiction qui ne se serait pas déroulée*, restant alors à l'état de l'hypothèse. Cette notion nous permettrait en effet

⁷⁴⁸ RYAN (2010 : 58)

d'aboutir à une question prédominante du genre superhéroïque, en particulier pour DC et Marvel, celle qui valide en son sein une fiction *avérée* parmi d'autres et qui s'opposerait à ces contrefictions, dessinant là divers degrés de fictionnalité. Ce phénomène porte en lui un paradoxe que soulèvent les auteurs de *metacomics*, notamment ceux, tels Grant Morrison et Warren Ellis, qui, en travaillant pour ces deux entreprises, vont développer dans ce sens leur structure multiverselle. De fait, il s'agit à présent de voir comment ces auteurs travaillent cette question en réfléchissant par ce biais à l'un des principes inhérents au genre : définir « *l'accessibilité à plusieurs mondes compossibles à partir d'un même texte*⁷⁴⁹ », ce dernier s'assimilant ici non plus à un seul récit, mais à la matrice actualisée par l'ensemble des *comics* de super-héros.

3) Les mondes parallèles du genre superhéroïque : plusieurs degrés de fictionnalité

a) Les enjeux du contrefictionnel superhéroïque

La notion de contrefiction est riche en perspectives car, en fonction de la manière dont elle est articulée, elle ouvre sur différents aspects de la théorie des mondes possibles. Elle est notamment définie par Maxime Abolgassemi à l'occasion d'un atelier de théorie littéraire comme « *toute séquence qui consiste à ouvrir dans le récit une branche narrative qui n'accède pas au statut de fait avéré.*⁷⁵⁰ » Elle renvoie ainsi dans le texte à tous les segments narratifs considérés comme des « fictions-dans-la-fiction » et qui s'opposent au déroulé des événements tenus pour réels. Cette notion fut introduite dans la revue *Poétique* pour décrire certaines formules de *Jacques le Fataliste*, en particulier lorsque le narrateur, à partir d'un moment donné de son récit, émet différentes hypothèses sur l'évolution de son histoire⁷⁵¹. Selon Abolgassemi, le contrefictionnel suppose deux temps distincts, à savoir la formulation de son hypothèse et le rappel ensuite de son statut fictionnel : « La définition peut se

⁷⁴⁹ ESCOLA, Marc, « Changer le monde : textes possibles, mondes possibles » in *La théorie littéraire des mondes possibles*, Paris, CNRS Editions, 2010, p.247

⁷⁵⁰ ABOLGASSEMI, Maxime, « Atelier de théorie littéraire : contrefiction », *Fabula*, 2003 : <http://www.fabula.org/atelier.php?Contrefiction>

⁷⁵¹ ABOLGASSEMI, Maxime, « La contrefiction dans *Jacques le fataliste* », *Poétique*, 134, 2003, avril, pp.223-237

comprendre selon un mécanisme à deux temps : émission d'une hypothèse, défendue par le narrateur (« et si... »), puis fermeture sur de la pure virtualité par un refus d'accès au réel (« mais non, cela n'eut pas lieu »).⁷⁵² »

Si l'auteur envisage ici cette notion au sein d'un seul récit, son utilisation dans le cadre du genre superhéroïque diffère en ce qu'elle ne s'applique pas forcément à une histoire unique, mais bien à l'ensemble d'une cosmologie marquée alors par la multiplicité de ses univers. Le fait de considérer un *metacomic* comme contrefictionnel dans sa globalité revient en effet à mesurer sa démarche hypothétique en fonction de la matrice de récits qui lui préexistent. La contrefiction laisse alors deviner différents degrés fictionnels, de la fiction « à l'indicatif », avérée, à une littérature au conditionnel qui, de manière paradoxale, se présente comme *plus fictionnelle* que ce qui se déroule dans les univers premiers de DC et Marvel. Le « pour de faux » d'un Superman soviétique se fonde par exemple sur le « pour de vrai » de sa contrepartie américaine. Au même titre, sa mort dans *All Star Superman* est perçue dans son caractère illusoire dès lors qu'elle se confronte à la continuité du héros dans le « *DC Universe* », continuité qui fait alors office de *monde actuel*. Les trajectoires envisagées dans les *metacomics*, étant considérées comme des possibles de ces mondes, forment des fictions virtuelles qui n'ont pas la même efficacité ni les mêmes critères de réalisation. La notion de « possible » s'entend alors dans ce cadre-là « au sens de *qui aurait pu être différent*.⁷⁵³ »

L'appellation pléonastique des « *Imaginary Stories* » de DC est un formidable exemple de ce double postulat fictionnel puisqu'elle présuppose une fiction officielle, *réelle*, à laquelle viendrait s'opposer une fiction imaginaire. Elle laisse entendre par là que la continuité du « *DC Universe* », en tant qu'elle est avérée, ne se situe plus dans la zone de l'imaginaire, ou du moins qu'elle n'est plus *perçue* ainsi. Lorsqu'il écrit la dernière histoire indexée de la sorte, Alan Moore relève justement ce paradoxe, le formulant sous forme de question en guise de préambule : « *This is an Imaginary Story... Aren't they all?* » (III.59) Ainsi posée, l'interrogation permet de démontrer que non seulement

⁷⁵² ABOLGASSEMI, Maxime, « Atelier de théorie littéraire : contrefiction », Fabula, 2003 : <http://www.fabula.org/atelier.php?Contrefiction>

⁷⁵³ ESCOLA (2010 : 247)

l'univers de DC (et les autres) se décline en de nombreuses continuités, mais aussi que celles-ci n'ont pas toutes le même statut fictionnel au sein du genre superhéroïque. On se souvient alors qu'un des objectifs premiers de cette expression « *Imaginary Story* » était de renseigner le lecteur sur l'histoire qu'il allait lire, la présentant comme n'appartenant pas à la continuité officielle, et donc comme « fictionnel-dans-la-fiction ». Dans ce sens, elle semble correspondre au deuxième temps que relève Abolgassemi dans le discours contrefictionnel, à savoir clore l'hypothèse en rappelant que l'événement qu'elle stipule n'a pas eu lieu. Si la formulation de l'hypothèse *ouvre* le récit à l'univers qu'il va dépeindre, le rappel de sa nature même le *ferme* également à son déploiement. C'est peut-être la raison pour laquelle les *metacomics* constituent pour la plupart des narrations closes qui, à l'inverse d'une histoire traditionnelle de super-héros, apportent une fin à l'intrigue et dans un même temps à la contrefiction.

Ces exemples montrent alors pourquoi la contrefiction au sein des *comics* ne peut se concevoir seulement pour un segment d'une seule narration. En effet, ils permettent de souligner l'une des particularités du genre superhéroïque, au sens où lire un *comic* revient à opérer sa conjointure avec des récits précédents. On rejoint alors la notion d'encyclopédie d'Eco, c'est-à-dire le savoir préétabli du lecteur, sa connaissance du genre et, dans une certaine mesure, sa compétence intertextuelle. Pour un non habitué, celle-ci peut s'alimenter par exemple des adaptations cinématographiques et télévisuelles du genre ou bien de l'image stéréotypée qui circule dans les sociétés. Cependant, au sein des récits mêmes, le genre superhéroïque présente la particularité de thématiser cette encyclopédie par la création d'univers fictionnels où les séries se lisent simultanément et se *relient* entre elles. C'est cette mise en rapport qui permet de justifier l'appellation « contrefiction » pour l'ensemble d'un récit et non plus seulement pour un de ses extraits : une œuvre est contrefictionnelle *en fonction* de celles à partir desquelles elle fonde son hypothèse. C'est également cette mise en rapport qui permet de mesurer l'importance de l'activité de lecture dans la démarcation du fictionnel et du contrefictionnel. En effet, la nécessité de rappeler le caractère imaginaire d'une histoire parallèle et d'indiquer sa nature conditionnelle dévoile des degrés variables de fictionnalité qui renvoient directement à la perception du lecteur, à son discernement et à sa manière de lire une intrigue superhéroïque. Le

paratexte mystificateur de *Supreme* rend bien compte de ce phénomène, en ce que, dans sa fonction de tromperie, il sollicite directement le lecteur à travers le contrat d'engagement qui le lie à lui.

La question du « degré d'être » d'un personnage de fiction a déjà été posée par Lavocat lorsqu'elle s'interroge sur la différence ontologique de héros issus d'œuvres diverses :

Nous avons bel et bien l'impression qu'un personnage nommé « Le Cœur » (dans un roman médiéval du *Cœur d'Amour épris*) ou « The Lion » dans *The Chronicles of Narnia* n'a pas le même statut ontologique que la princesse de Clèves ou Sherlock Holmes.⁷⁵⁴

Par ses propos, elle pose la question du rapport théorique à construire entre le statut ontologique d'un personnage et la perception du lecteur. C'est dans cette mesure que la théorie des mondes possibles, lorsqu'elle se lie à la question du contrefictionnel, peut rejoindre les théories de la lecture. Escola le relève notamment lorsqu'il évoque le travail interprétatif du lecteur :

Ces mondes possibles conçus comme possibles structuraux sont d'abord pour Eco ceux que « préfigure » le lecteur lorsqu'il anticipe une portion de *fabula*, que la suite du récit vient confirmer ou infirmer. Ces hypothèses du lecteur relèvent du possible au sens du non-confirmé : véritables « histoires alternatives », ces anticipations sont concrètement représentables parce qu'elles sont inscrites dans un système.⁷⁵⁵

Les anticipations du lecteur rejoignent alors la dimension du contrefictionnel en ce qu'elles relèvent également de l'interprétation. Or, un auteur de *metacomics* est également un lecteur doublé, par les différents métadiscours qu'on a étudiés, d'un critique. Comme on l'a vu, les œuvres du corpus ne sont jamais que des interprétations

⁷⁵⁴ LAVOCAT (2010 : 43)

⁷⁵⁵ ESCOLA (2010 : 250)

de la figure du justicier, que ce soit sous la forme de relectures idéologiques ou l'expression d'une certaine nostalgie. De fait, elles peuvent s'assimiler aux « histoires alternatives » telles que l'entend Escola, c'est-à-dire la représentation d'un possible narratif résultant d'une expérience de lecture. C'est dans ce phénomène notamment que l'on peut voir en quoi les différents mondes possibles construits à partir d'une histoire ont trait à la métatextualité : « Le halo des textes possibles constitue l'espace où s'élabore sans nul doute les récritures, mais aussi bien les commentaires : chaque variante acceptable constitue toujours en même temps une proposition métatextuelle.⁷⁵⁶ »

La notion de contrefiction, en tant qu'elle actualise une anticipation, une interprétation critique, permet de faire se rejoindre les théories de la lecture et des mondes possibles. Elle donne de plus à voir comment le genre superhéroïque s'organise en différents « paysages ontologiques ». L'expression est utilisée par Pavel lorsqu'il développe sa théorie de la coexistence de différents systèmes de croyance, prenant pour exemple la concomitance du christianisme et de l'astronomie :

Très probablement, tout en étant plus ou moins au courant des innovations en cosmologie, ils [les publics] gardaient néanmoins leur engagement à l'ancien univers, un peu comme les enfants qui, à l'âge où il devient de plus en plus évident que le père Noël n'existe pas, maintiennent néanmoins leur ancienne croyance, tout en sentant obscurément qu'elle est intenable.⁷⁵⁷

Cette description lui permet d'aboutir à l'idée selon laquelle la planification ontologique « rationalise jusqu'à un certain point la diversité des espaces ontologiques.⁷⁵⁸ » Cette théorie fait ainsi mieux voir comment la cosmologie superhéroïque s'élabore par la coexistence de différents systèmes de croyance, structure pour laquelle une proposition, vraie ou fausse, est à relativiser à « tel ou tel sous-espace ontologique⁷⁵⁹ ». Par exemple, la proposition « Superman est-il

⁷⁵⁶ ESCOLA (2010 : 256)

⁷⁵⁷ PAVEL (1988 : 175)

⁷⁵⁸ PAVEL (1988 : 179)

⁷⁵⁹ PAVEL (1988 : 179)

soviétique ? » appelle plusieurs réponses en fonction du monde diégétique auquel elle fait référence. Cette théorie permet donc de mieux comprendre la variabilité de ces degrés fictionnels.

Pourtant, si le genre superhéroïque se divise ainsi, il n'en demeure pas moins que la contrefiction ne se reconnaît que parce qu'elle va *contre la fiction*. C'est la raison pour laquelle elle s'élabore en fonction de cette dernière, à laquelle elle confronte sa propre virtualité et la renforce par ce même geste. En exposant au lecteur différents systèmes ontologiques, elle souligne également les paradoxes des univers de DC et Marvel, questionnant aussi bien le fonctionnement et la structure de leurs mondes parallèles que l'adhésion du public à ces systèmes. Elle évoque par là deux tendances de la production actuelle : d'un côté, la multiplicité du super-héros permet, par l'organisation de sous-espaces ontologiques, d'assurer la prédominance de son archétype et de son statu quo. De l'autre, à l'inverse, elle sert à revendiquer l'incohérence et la complexité narratives par l'exagération des formes multiverselles, comme expression du refus de la linéarité et de l'absolu. Ces deux tendances se retrouvent notamment dans les récits contrefictionnels appartenant au corpus et qui sont publiés par les *majors*. Exploitant les structures multiverselles de *l'intérieur*, ces derniers soulignent aussi bien les richesses que les contradictions de ces deux univers, et témoignent par là d'une progression du *-méta* dans ces univers premiers.

b) La mort impossible du super-héros

Les mondes parallèles du genre superhéroïques (des univers actualisés par des publications indépendantes aux multivers de DC et Marvel) dessinent une multiplicité de systèmes ontologiques, de la continuité actuelle à ses possibles qui, bien que mis en récit, sont condamnés à demeurer virtuels (peut-être d'ailleurs n'est-ce pas une condamnation, peut-être est-ce le but du contrefictionnel de rappeler le virtuel, *l'illusion* de la fiction, que celle-ci soit au premier ou au second degré). La contrefiction, en formulant tout en sapant dans un même geste son hypothèse narrative, permet également de s'interroger sur ce qui fonde le caractère avéré d'une fiction première.

En d'autres termes comment se créent les systèmes d'adhésion aux récits actuels, aux récits *réels*, par opposition aux *Imaginary Stories* ?

On l'a vu, ces espaces ontologiques sont organisés par la carte éditoriale du genre superhéroïque. Le conditionnel d'un récit, s'il est exploité dans toutes ses possibilités par le système réflexif des auteurs, est tout de même annoncé par des marqueurs paratextuels qui rappellent son statut contrefictionnel. En témoigne par exemple la labellisation des collections, telles « *What If* », « *Imaginary Stories* », « *Esleworlds* » ou encore « *Ultimate* », qui affichent d'emblée le caractère virtuel du récit et annoncent au lecteur qu'il va lire *une version* d'une autre histoire. C'est ensuite aux créateurs d'exploiter ou non les perspectives que cela offre, telles que les exemplifient notamment les *metacomics*. Ces exemples montrent alors comment l'éditeur joue un rôle prédominant dans la caractérisation de ce degré d'être. En effet, en décidant de l'évolution de ses univers, il figure la première instance décisionnelle, celle qui va forger la primeur ontologique de telle version plutôt que d'une de ses contreparties. Celle-ci ne tient pas forcément l'ancienneté comme critère fondamental, à l'inverse de ce que remarque Lavocat dans la littérature :

Nous ne pouvons pas nous empêcher de penser que c'est la première [version de la princesse de Clèves de Mme de La Fayette] qui est « la vraie », comme le proclame à propos de lui-même Don Quichotte lorsqu'il rencontre des personnages du roman d'Avellanada [...]⁷⁶⁰

En témoigne notamment l'exemple du « *DC Universe* » lors du passage entre le *Golden Age* et le *Silver Age*. Le fait de situer tous les nouveaux avatars superhéroïques du catalogue en *Earth-One* affaiblit en effet la primeur ontologique des modèles originaux, déplacés alors dans un monde dont le nom est numériquement très symbolique du phénomène : « *Earth-Two* ». Ce passage constitue un exemple parfait de la question du monde actuel et de ses variantes, démontrant que l'ancienneté d'un personnage n'est pas la garantie de son hégémonie ontologique. À l'inverse, c'est généralement la nouveauté qui tient lieu d'actuel, et ce en toute logique puisque

⁷⁶⁰ LAVOCAT (2010 : 43)

relevant d'un processus d'*actualisation*. Cependant, le procédé est spécifique ici en ce que, par ces reconversions ontologiques, il efface (ou déplace) la continuité antérieure, rétrospection qui n'est pas sans poser problème, comme on le verra par la suite, dans le décalage que le mouvement crée avec les propres systèmes d'adhésion du lecteur. Ainsi par exemple des réécritures *contemporanéisantes* des origines des héros iconiques de DC, Superman, Batman et Wonder Woman, qui succédèrent dans les années quatre-vingt au *crossover Crisis on Infinite Earths*. Les mondes possibles détruits et effacés, il ne restait plus qu'une ligne narrative, dont l'unicité même prouvait sa véracité.

Les origines de ces héros, reconfigurées dans une nouvelle diégèse plus actuelle (au sens de contemporaine), diffère de ce fait d'un label comme « Ultimate » qui répond aux mêmes objectifs mais reste ontologiquement distinct de ses modèles. Les réécritures qui suivent le *crossover* de DC ont ainsi davantage trait à une « série de fusions ontologiques⁷⁶¹ » qui annule la multiplicité des continuités précédentes et par là, les nombreuses contreparties des personnages. Le *crossover* en question a presque la même valeur que l'appellation « *Imaginary Stories* » car, dans son caractère événementiel même, il statue sur la nature rétrospectivement contrefictionnelle des récits antérieurs. Cette restructuration ontologique sous la forme d'un *reboot* généralisé est alors très révélatrice de la condition superhéroïque et du maintien de son statu quo, d'une situation narrative fixe et pérenne.

Un exemple plus récent concernant la continuité contemporaine de Spider-Man chez Marvel souligne bien ce phénomène. En 2006-2007, le super-héros connaît une évolution particulière. La série *Civil War* vient de paraître, ayant vu s'opposer deux factions de super-héros, l'une, conduite par Iron Man, en faveur d'une loi sur le recensement des justiciers auprès du gouvernement, et l'autre, dirigée par Captain America, s'y opposant. Spider-Man fait tout d'abord partie de la première équipe et, pour la soutenir, va même jusqu'à révéler son identité auprès des médias (Ill.60). La scène dans laquelle il révèle son visage devant des journalistes eut un impact important, la fiction superhéroïque connaissant alors une situation inédite. Le statut narratif du héros se métamorphose du même coup, étant l'un des premiers justiciers à

⁷⁶¹ PAVEL (1988 : 175)

vivre démasqués. Sa vie civile diffère également de l'image connue du grand-public. Peter Parker est marié à sa compagne, Mary-Jane Watson, exerce une profession, et est loin de l'étudiant timide et complexé tel qu'il est relayé dans les adaptations cinématographiques.

Vient alors la saga « One more day », amorcée en novembre 2007⁷⁶², qui voit la famille de Peter Parker poursuivie par des criminels, décidés à se venger maintenant qu'ils connaissent l'identité secrète du héros. À cette occasion, Tante May, qui a élevé le jeune homme durant son enfance, reçoit une balle et est plongée dans le coma. Il n'existe aucun moyen pour la sauver, si ce n'est la proposition du démon Méphisto : ce dernier accepte de la guérir si, en échange, Peter Parker retrouve sa vie d'avant : plus personne y compris lui n'aurait souvenir de son mariage ni de la révélation de son identité secrète. Après un certain temps de réflexion, le couple décide d'accepter. S'ensuit le *story arc* « Brand New Day »⁷⁶³ qui voit une partie du passé du super-héros effacé, celui-ci retrouvant la situation telle qu'elle est connue du grand public. La stratégie narrative utilisée ici est appelée « *retcon* », diminutif de « *retroactive continuity* », et « désigne une modification soudaine du passé d'un personnage ou d'une action.⁷⁶⁴ » La *retcon* façonne un changement rétrospectif et procède dans le cas de Spider-Man par la *suppression* d'une continuité. Elle se distingue du *reboot* de DC en 1986 qui consiste, lui, en une véritable réécriture des origines des héros. La situation initiale de Spider-Man n'est effectivement en rien modifiée, seul un segment de sa continuité étant supprimé. Cependant, le héros étant un personnage emblématique de Marvel, il entretient des relations avec de nombreux personnages du catalogue. Et de fait, sa prépondérance laisse penser que l'effacement de son passé a eu un impact sur le reste du « *Marvel Universe* ». En effet, si le héros n'a plus révélé son identité aux médias, moment hautement symbolique de *Civil War*, dans quelle mesure cette saga a-t-elle eu lieu pour les autres personnages ?

Cette question, à laquelle il n'y a pas vraiment de réponse, témoigne des incohérences que peuvent provoquer des stratégies telles que le *retcon* et le *reboot* : les intrigues

⁷⁶² STRACZYNSKI, J. Michael, QUESADA, Joe, *The Amazing Spider-man* n°544, New York, Marvel Comics, 2007, novembre.

⁷⁶³ SLOTT, Dan, MCNIVEN, Steve, *The Amazing Spider-Man* n°546, New York, Marvel Comics, 2008, février.

⁷⁶⁴ FOURNIER, Xavier, « Ciel... Mon mariage ! », *Comic Box* n°53, Paris, TSC, 2008, juillet/août.

sont certes effacées, mais pourtant, comme en témoignent les parutions, elles existent bien, se situant alors dans un *non-lieu* diégétique. Les exemples de *Crisis On Infinite Earths* chez DC et de *One More Day* chez Marvel sont de ce fait très représentatifs de l'*instabilité ontologique* du super-héros, sans cesse soumis à une logique de la rétrospection, susceptible de faire de la continuité officielle un monde rétroactivement possible, *des-actualisé*. Et par là se formule une première interprétation à ce phénomène. En effet, l'effacement des souvenirs de Spider-Man souligne la résistance du héros à son récit qui devient, à chaque renouvellement, secondaire, *contrefictionnel*. La situation narrative initiale fait ainsi toujours retour, base permanente de nouvelles intrigues. Cette résistance peut s'expliquer en termes pragmatiques par différents facteurs, tels que le retour à des politiques éditoriales plus sûres, la pression des communautés de fans, mais aussi une façon de correspondre à l'image connue du grand public afin d'attirer un nouveau lectorat. Dans une même logique, les adaptations cinématographiques semblent également se calquer sur ce modèle, comme en témoigne le *reboot* de la saga *Spider-Man*, seulement dix ans après le lancement de la première trilogie de Sam Raimi.

Le maintien d'une situation narrative stable, identique d'époque en époque, révèle la survivance de l'archétype dont toute « mort » (à entendre comme l'avènement de tout élément modificateur) est *impossible*. Celle-ci est condamnée à être contrefictionnelle, et donc d'une certaine manière *plus fictionnelle* que la continuité officielle. Son déplacement ontologique la situe alors dans une zone très particulière, indéfinie, mais qui peut cependant s'apparenter au fantasme ou au rêve. Par là, elle est pourvue d'une dimension onirique qui n'est pas loin du récit métadiégétique, « pour cette simple raison que l'acte de rêver est [...] contenu dans la vie du rêveur, et que le récit d'un de ses rêves peut tout naturellement s'insérer dans celui de sa vie.⁷⁶⁵ » En effet, si le processus renforce l'assise du statu quo superhéroïque, il affirme parallèlement la réalisation du fantasme qui possède cet impact justement parce qu'il est fantasme, actualisation éphémère d'un possible redouté en même temps qu'il est attendu.

Ce n'est peut-être pas un hasard, alors, si c'est Mark Millar, l'un des auteurs du corpus de *metacomics*, qui a démasqué Spider-Man dans *Civil War*. Cette révélation publique

⁷⁶⁵ GENETTE (2004 : 115)

est en effet un monde possible qui est sous-jacent depuis les débuts du héros en 1963. Tous les mois, les intrigues du héros sont soumises aux mêmes signaux de suspense : chute d'un immeuble, mort d'un personnage, masque retiré... Chaque mois, le *cliffhanger* de l'épisode appelle le dépassement des tropes initiaux et le franchissement d'une frontière. Dès lors, Spider-Man révélé n'est jamais que l'actualisation d'une attente longue de plusieurs décennies et touche par là la manière même dont le lecteur appréhende la fiction superhéroïque, appréhension paradoxale car située entre la stabilité de l'archétype et l'envie de nouveauté. La *réalisation virtuelle* d'un fantasme s'apparente alors à une forme de compromis qui, étant située dans l'entre-deux ontologique d'un possible actualisé, porte en elle un discours métafictionnel sur l'attente du lecteur. Les *metacomics*, en concrétisant les anticipations du lecteur dans le mélange ambigu du possible et de l'actuel, en jouant avec lui de leur *possibilité*, et donc de leur portée illusoire et métafictionnelle, réalisent alors le souhait d'une fin assouvie, suggérée tous les mois depuis soixante-dix ans par les *cliffhanger* à répétition du genre superhéroïque.

c) Réaffirmer l'instabilité ontologique du super-héros

À la résistance de l'archétype superhéroïque peut donc dans un premier temps répondre l'affirmation du fantasme tel qu'il est (ou plutôt tel qu'il *n'est pas*), lui laissant tout l'éphémérité possible pour se réaliser. Dans ce même ordre d'idée, une seconde option est exploitée par les auteurs. Ces derniers peuvent en effet réaffirmer les puissances de la fiction superhéroïque en jouant le plus possible avec les questions de la continuité, des frontières instables et des mondes parallèles des « *DC et Marvel Universes* ». La revendication d'une perturbation ontologique passe alors par une thématization extrême des procès qu'elle engendre, telles la contradiction ou la rétrospection.

Plusieurs auteurs ont utilisé des stratagèmes semblables à ceux de *Supreme* pour procéder à une forme de *retcon par rajout*. Des personnages tels que Sentry et Alias ont été créés chez Marvel au début du vingt-et-unième siècle en donnant l'illusion

qu'ils existaient depuis les débuts du *Marvel Universe*. Sentry est par exemple apparu dans la série éponyme en 2000 sous le label « Marvel Knight » et a fait l'objet d'une promotion hautement métaleptique. La revue spécialisée *Wizard* a en effet présenté ce héros comme un ancien personnage du *Golden Age*, oublié de tous, que les auteurs Paul Jenkins et Jae Lee venaient de redécouvrir. Le héros est alors devenu rétrospectivement un des représentants de la continuité principale du « *Marvel Universe* ». Au même titre que Supreme, Sentry est un super-héros au conditionnel, au sens où il *aurait pu* exister et, par là, sa représentation dans les *comics* contemporains convoque une réactivation d'anciens codes génériques (Ill.61). Par exemple, ces origines sont explorées en 2005 au sein de la série *New Avengers*⁷⁶⁶, dans des planches où sont pastichés les styles de Stan Lee et Jack Kirby. Le héros contemple alors son passé, uniquement composé de *comics* de différentes époques qui affichent son intégration à la continuité de Marvel. On y discerne par exemple la couverture d'un *crossover* où il aurait rencontré les X-Men : la fausse reproduction reprend alors le style graphique des années soixante et soixante-dix et rend compte d'un même travail de la mystification que pour *Supreme*.

Dans un ordre d'idée semblable, la série *Alias*, amorcée en 2001, par Brian Bendis et Michael Gaydos, raconte les aventures d'une ancienne Avenger, Jessica Jones, reconvertie en détective privée. Elle y croise régulièrement ses anciens alliés qui semblent la connaître depuis longtemps alors qu'elle vient en réalité d'être créée. Elle affiche ainsi la même particularité que Sentry d'invoquer des intrigues au conditionnel qui, en s'inscrivant dans la continuité officielle, sont devenues *actuelles* bien que n'ayant jamais été représentées. Le *retcon* par rajout procède à l'inverse du cas de Spider-Man, puisque le contrefictionnel y devient fiction à l'indicatif, et donc actuel.

Travailler la question des perturbations ontologiques est de l'ordre de la réaffirmation puisqu'elle opère la résurgence d'anciennes pratiques du genre superhéroïques, tant sur le plan formel (avec la réactivation de codes génériques) que thématique avec l'exploitation des structures multiverselles de Marvel et DC. Ces retours sont l'occasion

⁷⁶⁶ BENDIS, Brian Michael, MCNIVEN, Steve, *New Avengers* n°9, New York, Marvel Comics, 2005, août.

de réveiller une ancienne sensibilité de lecture de jeunesse, à l'image des procédés qu'on a vus au début de ce chapitre. Ils permettent en ce sens de développer le discours d'une nostalgie paradoxale, en contradiction avec la signification qu'on lui prête habituellement, tel Pavel dans *Univers de la fiction* : « Le nostalgique regrette les époques révolues où la stabilité ontologique, croit-il, avait encore cours.⁷⁶⁷ » S'il s'agit pour les auteurs d'exploiter des pratiques marquées par leur obsolescence, la nostalgie s'y manifeste aussi par la réaffirmation de l'incohérence et de la complexité narrative que supposaient les logiques des mondes parallèles et auxquelles *Crisis on Infinite Earths* a mis fin en 1985. En effet, la particularité de ce *crossover* est qu'il n'a pas seulement servi à tuer des personnages, il les a effacés de la continuité, c'est-à-dire qu'il a permis de nier leur existence antérieure. Et de fait, les héros n'ont pour un temps pas eu souvenir de cet événement et du multivers, leurs origines réécrites étant leur seul point de repère.

Or, lorsqu'il reprend la série *Animal Man* en 1988, Grant Morrison revient sur cette suppression, thématissant par un même geste l'attitude du lecteur par rapport à ce déplacement ontologique des continuités précédentes. L'un des protagonistes, le Psycho Pirate, a en effet la caractéristique de contenir en lui tout ce passé annihilé, permettant la résurgence des héros oubliés (III.62). Ce pouvoir touche alors la double condition du super-héros, à la fois narrative et éditoriale, permettant en effet de revenir sur l'*annulation* (et non plus seulement la mort) d'un personnage. Le procédé rend alors visible une frontière inédite entre un univers premier et ce qui n'existe plus, ce qui est censé ne jamais avoir existé, et qui, pourtant, est actualisé par des parutions antérieures. Par là, Psycho Pirate reflète le paradoxe de cet effacement du passé, notamment du point de vue du lecteur qui se souvient, lui, de ces personnages :

Just as they exist in the « memory » of Psycho Pirate, they still exist in the memories of readers and in the actual texts of the comics themselves that were produced prior to the *Crisis* (some of which show up as books that the characters read in the issue itself).⁷⁶⁸

⁷⁶⁷ PAVEL (1988 : 180)

⁷⁶⁸ ZANI, Steven, « It's a jungle in here. Animal Man, Continuity Issues, and the Authorial Death Drive », *The Contemporary Comic Book Superhero*, 2009, New York, Routledge, p.240 (Traduction : « Tout comme ils

La résurgence opère un bouleversement ontologique en ce qu'elle pointe le décalage entre la perception de l'univers diégétique par les lecteurs et la version officielle présentée par les éditeurs. Le réemploi des personnages fait ici rupture dans l'ordre maintenu par la continuité, soulignant son paradoxe de n'être continuité que par décision éditoriale. Psycho Pirate s'apparente à une thématization du souvenir qui peut faire écho aux propos de Sophie Rabau lorsqu'elle parle de la démarche de Gabriel Germain de *rassembler* en schémas récurrents différentes versions d'histoires d'ogre : « Ces personnages ne coexistent bien sûr que dans le souvenir du savant qui objectivise ici sa mémoire, la transformant en un lieu susceptible d'accueillir tous les personnages dont il se souvient.⁷⁶⁹ » Le Psycho Pirate a tôt fait de refléter non seulement lecteur et auteur, mais aussi un certain travail critique, dans sa remise en question métafictionnelle d'une pratique éditoriale. Le geste est alors semblable à celui d'Alan Moore dans *Supreme* lorsqu'il représente un univers où cohabitent toutes les versions prétendument antérieures et annulées du héros éponyme.

En faisant coexister différents systèmes ontologiques, Morrison n'élabore pas seulement un discours de dénonciation, il réaffirme les perspectives narratives qui peuvent découler d'une telle concomitance. Au début des années deux mille, le scénariste va, dans un même ordre d'idée, réexploiter dans la série 52 cette dimension, en créant un nouveau multivers DC, décrit alors comme un organisme autoreproducteur :

The broken earths collapsed back together, combining historical remnants to form one new earth...One far too small to contain the energy within it. In a cosmic act of self-preservation, as you

existent dans la « mémoire » de Psycho Pirate, ils existent encore dans la mémoire des lecteurs et dans les textes actualisés des *comics* eux-mêmes qui parurent avant la *Crise* (dont certains apparaissent comme des livres que les personnages lisent dans l'histoire elle-même). »)

⁷⁶⁹ RABAU, Sophie, « Les mondes possibles de la philologie classique », *La théorie littéraire des mondes possibles*, 2010, Paris, CNRS Editions, p.227

just saw, it began replicating. Unknown to anyone save myself, a new multiverse was born in the wake of this crisis.⁷⁷⁰

52 est une série hebdomadaire qui parut pendant un an et qui joue sur une multiplicité de significations du nombre 52. Ce dernier offre dans ce traitement de nouvelles perspectives, renvoyant aussi bien au nombre d'épisodes de la série, à son rythme de parution qu'à la durée diégétique de l'intrigue et au nombre de réalités qui composent le nouveau « *DC Universe* ». Les aventures qui y sont chroniquées s'étendent sur une année entière et font se rejoindre univers de la représentation et univers représenté. Cette interaction par la mise en place d'une intrigue *en temps réel* permet alors de montrer comment la sérialité de l'œuvre peut devenir, par voie métalectique, un indice narratif.

Warren Ellis travaille également cette question chez Marvel, notamment dans la série *Astonishing X-Men* dans laquelle les héros vont découvrir une boîte à fantômes ouvrant sur différents mondes parallèles. Entre les numéros 27 et 28 de la série paraissent des épisodes complémentaires intitulés *Astonishing X-Men : Ghost Boxes* et où sont racontées des histoires issues de ces réalités parallèles, formes de produits artefactuels qui rappellent certaines aventures de *Tom Strong* ou de *Planetary* (scénarisée également par Warren Ellis). Warren Ellis et Grant Morrison étant tous deux des auteurs de *metacomics*, ils sont représentatifs d'une tendance métafictionnelle de plus en plus accrue au sein même des univers premiers des éditeurs. Cette instabilité va jusqu'à contaminer la carte éditoriale elle-même, au même titre que toutes les contingences liées à la périodicité et la labellisation du *comic book*. Ainsi des numéros complémentaires d'*Astonishing X-Men* qui constituent des formes d'épisodes absents de la continuité : en complétant le récit premier par l'actualisation de ses possibles, ils participent à une perturbation non plus seulement

⁷⁷⁰ « Les Terres brisées se sont effondrées et ont mélangé des bribes historiques pour former une nouvelle Terre – une Terre bien trop petite pour contenir l'énergie à l'intérieur. Par souci d'autopréservation, elle s'est mise à se reproduire. Cette crise avait fait naître un nouveau multivers à l'insu de tous, moi excepté. » (Trad. Khaled Tadil)/MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., 52 n°52, New York, DC Comics, 2007, 2 mai.

narrative, mais également éditoriale, et touchent la manière même de lire un *comic book*.

Les exemples rendent alors compte de la manière dont est réaffirmée dans la production contemporaine l'instabilité ontologique du genre superhéroïque qui avait auparavant trait à l'époque du *Silver Age*. Cette instabilité est manifestée par la nature même des *metacomics* qui, en tant que contrefictionnels, rendent compte d'une variabilité fictionnelle au sein du genre et vont jusqu'à s'interroger sur leur propre rôle et mode de fonctionnement. Ces réactivations, en tant qu'elles sont ostensiblement exagérées et problématisées, ouvrent la voie aux motifs habituels qu'on prête généralement au postmodernisme, telles une archi-référentialité, une intertextualité massive, ou la revendication de l'incohérence narrative et des perturbations qu'elle entraîne, ainsi que l'explique Jason Bainbridge :

The superhero presents an alternative or corollary to modernity, a process of estrangement [...] Such an interrogation of modernity suggests two things. First, it suggests that modernity is limited ; it is only one of what Lyotard (1984) would term « the grand narratives » or ways of seeing the worlds open to us. Second, it represents an attack on the notion of absolutes – [...] Where is truth in a universe subject to the whims of Krona? Or a multiverse of Earth-Ones and Earth Twos? The superhero therefore becomes another way of suggesting that rationality is stifling – and limiting.⁷⁷¹

L'instabilité narrative, ainsi manifeste dans les récits, laisse présager différentes perspectives. Dans un premier temps, elle permet de montrer comment la mise en crise idéologique du super-héros trouve son corollaire dans la thématization de

⁷⁷¹ BAINBRIDGE, Jason, « « World within worlds » : the Role of Superheroes in the Marvel and DC Universes », *The Contemporary Comic Book Superhero*, New York, Routledge, 2009, p.81 (Traduction : « Le super-héros présente une alternative ou un corollaire à la modernité, un processus d'éloignement [...] Une telle interrogation de la modernité suggère deux tendances. Tout d'abord, la modernité serait limitée : elle serait seulement un des « métarécits » (Lyotard, 1984) ou façons de voir le monde. Dans un second temps, elle constitue une attaque contre la notion d'absolu – [...] Où est la vérité dans un univers sujet aux caprices de Kronos ? Ou dans un multivers de Terres 1 et 2 ? Le super-héros devient donc une autre manière de suggérer que la rationalité est étouffante – et limitative. »)

réflexions fictionnelles qui ont trait à la théorie des mondes possibles et aux perturbations ontologiques des personnages. La mise en avant de l'incohérence fait alors office de rejet de l'absolu, d'un ordre préétabli et linéaire, au profit d'une écriture de la dispersion. Dans un second temps, elle s'accompagne d'une charge réflexive qui actualise des pratiques anciennes par l'exagération de leurs formes, comme le démontre Henry Jenkins : « What I am describing here as the era of multiplicity exaggerates and extends the generic instability which has been part of superhero comic from the start.⁷⁷² »

Le mouvement justifie notre démarche. Démarrer une recherche sur le *comic* de super-héros par une étude de procédés contemporains montre en effet comment les œuvres font retour sur l'histoire du genre et, mieux encore, comment elles mettent en lumière les mécanismes de ce dernier depuis l'origine : renouvellement, actualisation, conservation de l'archétype...

Parallèlement, cette instabilité ontologique témoigne d'une métatextualité de plus en plus présente dans les univers premiers de DC et Marvel. Elle ouvre alors sur des événements riches en perspectives où s'interrogent les paramètres pragmatiques du *comic book* en fonction de sa narration : rythme de parution, labellisation comme frontières ontologiques, nombre d'épisodes... Autant de marqueurs de la périodicité d'une série qui sont appelés à devenir des éléments narratifs, dans des transgressions métaleptiques qui ne franchissent plus seulement les frontières séparant le narré et la narration, mais aussi celles se situant entre différentes œuvres, entre fiction et secteur éditorial.

⁷⁷² JENKINS (2009 : 29) (Traduction : « Ce que je décris ici comme l'époque de la multiplicité est une exagération et une extension de l'instabilité générique qui s'éprouve dans le *comic* de super-héros depuis ses débuts. »)

Conclusion

Le *méta* comme origine du discours

L'étude du corpus des *metacomics* permet de relever deux tendances dans la création contemporaine du *comic book* de super-héros, deux tendances qui mettent en relief la manière dont la réflexivité des œuvres sert un processus d'identification et de définition du genre auquel elles appartiennent. La première, qui a fait l'objet du troisième chapitre, est peut-être la plus visible, la plus immédiate, en ce qu'elle se consacre à la déconstruction de la figure du justicier telle qu'elle est connue du grand public, dans son incarnation la plus stéréotypée. La seconde, qu'on vient d'examiner, est d'une certaine manière plus sophistiquée, non pas parce qu'elle fait appel à des ressorts narratifs plus complexes, mais parce qu'elle implique davantage de connivences avec le lecteur, lui supposant un plus grand savoir encyclopédique pour sa perception. Si la déconstruction superhéroïque fait intervenir un discours idéologique et politique relativement accessible à tous, la réaffirmation du super-héros dans ses vertus imaginaires entraîne un retour sur le genre et sur ses mécanismes qui invoque la compétence d'un lecteur aguerri à ces pratiques.

1) Les reconstructions superhéroïques : la question de l'enfance et de la fiction

La « reconstruction » de la figure superhéroïque, telle que l'évoque Frank Miller dans la préface d'*Astro City*, semble se refléter dans la partie du corpus qu'on a abordée au cours de ce dernier chapitre, en ce que celle-ci se revêt d'une ironie plus douce, d'un traitement moins radical, peut-être plus positif, du justicier. En cela, réaffirmer l'imaginaire superhéroïque s'apparente à une réponse, ou du moins un prolongement de la mise en crise de ce type de personnage sur le plan idéologique. En effet, l'idée d'une reconstruction implique la conscience d'une déconstruction comme

étape inhérente à ce mouvement. Et c'est cette reconnaissance justement qui fonde toute la spécificité des discours, permettant des les rapprocher de l'esthétique postmoderne.

De manière semblable à ce que décrit Umberto Eco dans *Apostille au nom de la rose*, les formes réflexives engagées dans les *metacomics* mettent en lumière la réappropriation non innocente des modalités d'un genre et d'une figure *ouvertement* innocente depuis ses origines. Parce qu'il s'est adressé tout d'abord aux enfants, parce qu'il a véhiculé des discours simplificateurs, souvent naïfs, le super-héros est condamné dans la mémoire collective à son infantilisme. Si sa déconstruction idéologique dans des œuvres telles que *Watchmen* ou *Ex Machina* semble être le reflet de sa maturation possible et d'une volonté de ses auteurs de mettre cette dernière en évidence, sa reconstruction à l'inverse retrouve la question de l'enfance et de la naïveté, à travers une esthétique hybride qui mêle nostalgie et ironie et qui, plus exactement, montre comment toutes deux interagissent et sont fondamentalement liées. C'est la raison pour laquelle la figure de l'enfant est prépondérante, centrale, dans ces discours, et ce sur plusieurs points. Tout d'abord, sa représentation au sein des œuvres permet de réveiller chez le lecteur adulte une sensibilité de jeunesse, puisque c'est généralement pendant l'enfance qu'on découvre les histoires de super-héros. Enfance du lecteur et enfance du genre superhéroïque, par leurs liens, justifient donc les formes de rétroaction dans les œuvres et les retours sur l'évolution esthétique de cette figure.

Aussi, en plus d'assimiler sa propre déconstruction, le *metacomic* porte en lui toute l'histoire de son genre, rendue évidente par toutes sortes de formes réflexives, ainsi qu'en témoignent les souvenirs de Supreme, les récits enchâssés de *Planetary* ou encore l'introspection du Superman d'*All Star Superman*. Empreinte d'une distance dont la métatextualité est à elle seule l'aveu, l'enfance n'y est plus assimilée à l'infantilisme, mais bien au contraire à sa proximité avec le *jeu sérieux*, à la capacité des enfants à jouer sérieusement et qui traduit nos propres rapports à la fiction, ainsi que l'a démontré Schaeffer avec la question de l'immersion fictionnelle. En effet, cette figure, en plus de thématiser la dualité constante du sérieux et du jeu dans la fiction superhéroïque (et peut-être même de la fiction en général), semble refléter une

esthétique du foisonnement narratif qui a gouverné l'évolution du genre superhéroïque, faisant du justicier une *incarnation* de l'imaginaire. Alan Moore présente un cas particulièrement représentatif de cette tendance, rapprochant fréquemment le super-héros aux jeux d'enfants, par le dessin, le déguisement, ou encore le jouet et faisant de lui une allégorie de l'imagination. En témoignent notamment *Promethea* et ses aventures dans l'Imateria, au service d'une systématisation d'une des propriétés inhérentes au super-héros : son masque, son costume, sa tendance à la théâtralité, au *jeu*. Et peut-être est-ce là le fondement même de ce métadiscours : le rappel de cette origine superhéroïque, loin du patriotisme et de ses idéologies.

D'où l'idée d'une reconstruction au pluriel : à la fois la reconstruction comme corollaire, prolongement, de la déconstruction symbolisée par *Watchmen* et *The Dark Knight Returns*, mais aussi reconstruction par leur réaffirmation et leur exagération d'anciennes formes narratives, au regard d'une réflexivité désormais ostensible et systématique. Il en va ainsi du Jimmy Olsen travesti d'*All Star Superman* qui, en plus de faire le jeu de la théâtralité superhéroïque, rappelle non seulement des intrigues passées mais également la profusion sérielle du genre, se disséminant en tout un réseau d'histoires dérivées, parallèles, *contrefictionnelles*. Ici encore, l'enfant transparait, dans cette expectative que toute virtualité soit possible à tout moment, s'opposant alors à la réalité de l'adulte, à la conception d'une raideur mécanique : la nouveauté, l'imaginaire, contre le quotidien. Et derrière cette idée, l'ombre du Superman de 1938 comme fantasme de « l'homme commun ».

2) Réflexivité et transfictionnalité : légitimations et perspectives

Un autre aspect de cette réflexivité est la manière dont elle peut servir un discours de légitimation. En effet, ces retours aux origines du genre, au super-héros originaire, permettent également le constat d'une évolution et donc d'une histoire esthétique à affirmer. Cette légitimation peut alors s'entendre de plusieurs manières qui ont toutes en commun de reposer sur des processus de transfictionnalité. En effet, les retours génériques dessinent un double mouvement où se questionnent l'évolution du genre lui-même et ses parentés avec d'autres arts et médias. Ces interrogations sont alors portées par la transfictionnalité des *metacomics* qui, par sa propriété déstabilisatrice, revient sur la manière dont le genre s'est progressivement constitué à partir de récits poreux dont les frontières ont eu tendance à s'effacer pour laisser place à une narration globale et préexistante. Cette transfictionnalité permet de souligner l'une des plus grandes spécificités du genre superhéroïque, à savoir sa cartographie aux frontières complexes, à la fois très précises et aléatoires. À l'image du premier épisode de *Supreme*, ces questionnements sont tenus de manière ouverte, allant jusqu'à surligner la mécanique du genre superhéroïque, ses *reboots* et ses relances, par le biais d'auto-théorisations qui font également le jeu d'une revendication de son histoire.

Revenir sur cette évolution particulière est également l'occasion d'envisager les rapports de filiation avec d'autres formes expressives. Là-dessus, la transfictionnalité est prépondérante puisque, dans la variété de ses usages, elle permet d'en souligner les différents aspects. *Planetary* en est particulièrement significatif, par la manière dont les héros d'autres histoires y interviennent, à l'image d'un Tarzan apocryphe, d'un Sherlock Holmes explicite, ou encore d'un Batman dédoublé en de multiples incarnations. Par là, tous les ancêtres du genre sont conviés pour un double questionnement : à la fois mettre en évidence leurs rapports de parenté avec les super-héros et interroger ouvertement l'évolution de celui-ci à l'aube du vingt-et-unième siècle. Le label « ABC Comics » d'Alan Moore constitue également un exemple de ces interrogations, par la manière dont chacune des séries s'installe dans un champ particulier de références : la littérature du XIXe siècle pour *La Ligue des Gentlemen*

Extraordinaires, la peinture pour *Promethea*, la bande dessinée pour *Tom Strong*... La transfictionnalité ouvre alors sur une multiplicité de pratiques qui offre un large panorama de sa conception en bande dessinée. La polygraphie du dessinateur en est l'exemple le plus représentatif, dans sa manière d'adopter, par le biais de collages ou de pastiches, différents styles au service d'un même récit. On retrouve alors des questions qu'on avait abordées au second chapitre concernant les ruptures graphiques : perçues sous cet angle, celles-ci se rapprochent de la théorie généraliste de la bande dessinée.

La transfictionnalité permet enfin, dans une perspective paradoxale, de légitimer l'auteur lui-même, à l'inverse de ce que certains essayistes prêtent à ce processus. En effet, elle permet de souligner l'existence au sein du genre superhéroïque d'une double autorité, à la fois éditoriale et auctoriale. L'éditeur étant historiquement et culturellement une notion préexistante à celle de l'auteur, il fait mieux voir comment la dissémination d'un même motif au sein de plusieurs œuvres constitue la marque de reconnaissance d'un auteur et, par là, comment la transfictionnalité se divise en des modèles allographes et autographes. Le cas de la transfictionnalité permet de plus d'ouvrir sur deux perspectives. Tout d'abord, elle participe du foisonnement fictionnel que revendiquent les auteurs du corpus, au même titre que le travail de recyclage formel auquel ils s'adonnent. En supposant l'idée de personnages indépendants de leur récit, de figures ontologiquement autonomes, elle sert la reconstruction superhéroïque sur le plan de la fiction et de l'imaginaire. Par ce biais, elle souligne également le gain que peut apporter une réflexion sur le genre superhéroïque sous l'angle des théories de la fiction. Et par cette ouverture, c'est toute une dynamique métafictionnelle qui permet de souligner les avantages d'étudier le *metacomic avant* le genre superhéroïque, en ce qu'il constitue l'origine, le point d'appui d'un discours théorique sur la matière qui lui préexiste.

3) Les *metacomics* et la mise en relief de la parenté du genre superhéroïque avec les théories de la fiction

Le panorama des pratiques transfictionnelles dans le corpus nous a permis de voir comment celles-ci étaient inhérentes à la question des univers de fiction, permettant d'ouvrir cette étude aux champs des théories littéraires des mondes possibles. En effet, la transfictionnalité problématisée dans les *metacomics* donne à voir comment le genre superhéroïque, par l'atténuation des frontières, s'élabore en différentes cosmogonies. Plus précisément encore, les œuvres font retour sur la structure multiverselle de ces univers. Elles soulignent alors la façon dont la fiction superhéroïque s'est largement inspirée de la théorie des mondes parallèles pour son développement. Là encore, le *metacomic* sert la mise en évidence de cette spécificité, à la fois en la problématisant et en la rendant explicite. Le corpus fournit ainsi des apports théoriques non négligeables à propos de l'indépendance d'un monde fictionnel par rapport au texte qui l'actualise, mais également au sujet de sa porosité et de ses dimensions, notamment par l'émergence d'univers réflexifs, de méta-univers en miroir de ceux constitués par les *majors* DC et Marvel. Par cette problématisation, les œuvres du corpus soulèvent les spécificités du genre superhéroïque concernant la manière qu'ont les auteurs et les éditeurs de présenter simultanément différentes versions d'un même personnage. C'est la raison pour laquelle il paraît enrichissant d'aborder le genre superhéroïque en commençant par la production contemporaine : la réflexivité des œuvres y est telle qu'elle sert de truchement idéal par lequel observer l'évolution de cette matière. En effet, le *metacomic* offre un point de vue qui permet de faire mieux voir la parenté des histoires superhéroïques avec les théories de la fiction.

Le genre superhéroïque, en se déployant en une prolifération d'univers parallèles, implique le recours au vocabulaire développé par la théorie des mondes possibles qui met en relief les enjeux de son évolution. Le super-héros et ses contreparties témoignent du paradoxe de coexister en différents *paysages ontologiques* et par là de manifester différents degrés fictionnels, de la version officielle à sa version

« imaginaire ». En cela, le genre superhéroïque porte depuis toujours une charge réflexive que les *metacomics* vont mettre en relief et systématiser, notamment par le biais d'une *fiction ouvertement fictionnelle*, d'une *fiction contrefictionnelle* en ce qu'elle met à nu, à l'inverse d'une histoire traditionnelle, son mode conditionnel. Il en va ainsi des rétroactions narratives, à l'image de Sentry, ou du paratexte mystificateur de *Supreme*. Et par là, à nouveau, on retrouve une esthétique du foisonnement, par l'exploration de formes narratives à la fois passées et simultanées, qui consacre l'imaginaire superhéroïque. Ainsi entendu, le genre superhéroïque ouvre la voie à des champs inédits de la théorie narrative des mondes possibles, reposant sur des déplacements ontologiques à multiples sens : actualisation du contrefictionnel (*Sentry*), ré-actualisation par le *reboot*, mais aussi dés-actualisation (*Spider-Man démasqué*)... Autant de phénomènes de rétrospection qui font l'aveu d'une lecture du *comic book* de super-héros de plus en plus perturbée.

Et de fait, les théories de la fiction permettent de montrer comment le super-héros se nourrit de deux tendances. Celle du *reboot* systématique, d'une version officielle aux premiers abords inébranlable, d'une situation archétypale inaltérable. Et, à l'inverse, celle d'une perturbation ontologique de plus en plus complexe, qui sollicite directement le lecteur, en ce que lui se souvient des versions anciennement officielles, témoin immédiat des déplacements ontologiques, fantômes rétrospectifs et terres parallèles qui alimentent le genre depuis ses origines. Mieux encore, le *metacomic* permet d'envisager les perspectives à venir de l'évolution du genre. En effet, des auteurs comme Warren Ellis et Grant Morrison, en scénarisant des histoires actualisant les mondes premiers de DC et Marvel, semblent revendiquer cette instabilité ontologique, par la résurgence de plus en plus complexifiée de multivers prolifiques et organiques.

Conclusion

Les trois livres de Batman : enjeux et perspectives du *metacomic*

Au début de l'année 2009, Bruce Wayne, alter-ego de Batman, est assassiné par deux de ses ennemis, Darkseid et le docteur Hurt, l'occasion pour Neil Gaiman et Andy Kubert de réaliser un hommage aux histoires de ce super-héros vieux de soixante-dix ans. Celui-ci prend la forme d'un récit en deux parties intitulé « Whatever Happened to the Caped Crusader ? » dans lequel le héros assiste à ses propres funérailles, ses amis et ennemis lui rendant un dernier hommage⁷⁷³. L'histoire est à la croisée de deux arcs narratifs que, parallèlement, Grant Morrison a écrits à propos de l'univers de Batman au cours de ces six dernières années. Elle succède à la longue déchéance du héros mis en image dans le *story arc* « Batman R.I.P. » et ouvre sur sa résurrection dans la série limitée *The Return of Bruce Wayne*. En cela, ces trois chapitres, dans leur manière de se répondre et d'interagir, semblent prolonger les axes de réflexion qu'on a développés à partir du *metacomic*, de la mise en crise à la reconstruction, en passant par l'hommage et le retour sur l'histoire du genre superhéroïque. Par la manière dont la fiction y formule sa propre théorie, ces récits se font en effet l'image de notre démonstration et permettent d'en apporter une synthèse. De plus, en touchant la continuité officielle d'un super-héros iconique, ces trois histoires offrent des perspectives qui vont permettre d'interroger l'avenir du *metacomic*.

L'épisode des funérailles de Batman s'ouvre sur une succession de célèbres personnages, Catwoman, le Joker, Alfred, en train de se rendre dans un bar miteux tenu par Joe Chill, le meurtrier des parents de Bruce Wayne. L'arrière-salle a été aménagée de telle sorte que chacun puisse s'asseoir devant le corps du héros exposé

⁷⁷³ GAIMAN, Neil, KUBERT, Andy, *Batman* n°686, « Whatever Happened to the Caped Crusader ? » Part 1, New York, DC Comics, 2009, avril/GAIMAN, Neil, KUBERT, Andy, *Detective Comics* n°853, « Whatever Happened to the Caped Crusader ? » Part 2, New York, DC Comics, 2009, avril

aux yeux de tous. Ici, point de rivalité ni de combat, les personnages, qu'ils soient ennemis ou alliés, semblent en dehors de leur rôle, détachés de tout contexte et de toute continuité ; ils sont là pour faire leurs adieux. Et en toile de fond, la voix de l'absence : le héros, fantomatique, invisible, observe et commente la scène qui se déroule sous ses yeux. Pour l'accompagner, une autre voix dialogue avec lui, mais sa provenance reste d'abord mystérieuse.

Si, dans un premier temps, le récit semble typique de l'hommage funéraire, certains détails, représentatifs du *metacomic*, pointent dans la narration par leur effet transgressif. Par exemple Selina Kyle (Catwoman) et le Sphinx, deux ennemis emblématiques du justicier, ne semblent pas se connaître alors qu'ils partagent un même univers. Mieux encore, le Sphinx évoque l'existence d'une autre Catwoman :

Riddler (Sphinx) : I'm fast Eddie Nigma, the Riddle man. And you're...

Catwoman : My name's Kyle. Selina Kyle.

Riddler : You ? Listen, I *know* a Selina Kyle. Ay-kay-ay Catwoman. Mee-ow

Catwoman : I'm afraid, sir, that I do not know you.⁷⁷⁴

Une autre rupture, sur le plan graphique cette fois : les différents visages qu'arbore le Joker. Apparaissant tout d'abord sous sa forme traditionnelle, son faciès semble se métamorphoser lorsqu'il pénètre la salle (Ill.1). Ses cheveux se raidissent, le détail de ses mèches disparaît, au même titre que les rides sur son front : le Joker de l'arrière-salle semble plus *cartoonesque*. Et en effet, alors qu'à son arrivée, il correspondait à sa représentation typique dans les *comics*, il s'apparente ensuite à son incarnation dans le dessin animé des années quatre-vingt-dix *Batman : The Animated Series*. Et de fait, chacun de ces invités a revêtu pour l'occasion les habits d'une *version* propre. On est là

⁷⁷⁴ « Je suis Edward Nigma, le Sphinx. Et vous... »/« Mon nom est Kyle. Selina Kyle. »/« Vous ? Ecoutez, je connais une Selina Kyle. Alias Catwoman. Mia-ou. »/« Je crains de ne pas vous connaître, Monsieur. » (Trad. Khaled Tadil)/ GAIMAN, Neil, KUBERT, Andy, *Batman* n°686, « Whatever Happened to the Caped Crusader ? » Part 1, New York, DC Comics, 2009, avril

face à une transfictionnalité particulière : tous les personnages représentent des incarnations spécifiques qui, extraites d'œuvres différentes, n'ont jamais eu l'occasion de se croiser.

La cérémonie commence par l'hommage de Catwoman, qui raconte sa première rencontre avec Batman (III.2). La séquence sous forme de *flashback* dévoile un premier effet d'étrangeté : le costume qu'elle arbore n'est pas celui connu des lecteurs, mais celui, moins séduisant, moins féminin, qu'elle revêtait lors de sa première apparition en 1940. La seconde étrangeté : son histoire. Alors que celle-ci semble tout d'abord correspondre à la version officielle, elle se détache progressivement pour devenir différente, plus intime. Catwoman y raconte qu'après sa carrière criminelle, elle a tenté d'aider Batman dans l'espoir de le conquérir. Au bout de quelques années, se rendant compte que le héros n'aurait jamais en tête que sa croisade contre le crime, elle a décidé d'abandonner le masque pour ouvrir une animalerie. Et un soir, Batman, blessé, est arrivé chez elle, implorant son aide. Catwoman raconte qu'elle a alors choisi d'attacher le héros et de le laisser mourir, arguant que c'était la seule solution pour le sauver de lui-même.

L'histoire, évidemment différente, ouvertement *contrefictionnelle*, est entrecoupée des commentaires du fantôme de Batman qui en signale ce caractère particulier : « I'm seeing it all. I'm seeing it as she describes it. But it never happened like this...⁷⁷⁵ » Le *flashback* revêt dès lors une dimension explicitement fictionnelle que l'on va retrouver de manière encore plus accentuée dans le second récit. Cette fois-ci, c'est Alfred qui s'avance. Il explique que dans sa jeunesse, il aspirait à devenir acteur de théâtre, mais que ces espoirs ont été réduits à néant lorsqu'à la mort de son père, il fut tenu de reprendre son service auprès de la famille Wayne. Alfred y parle du meurtre, de l'ambition de Bruce Wayne, de la première apparition de Batman. Mais à la différence de l'histoire officielle, les ennemis ne sont pas légion, la croisade superhéroïque n'a pas vraiment de légitimité et progressivement le justicier sombre dans la folie. Le domestique évoque l'idée qu'il a eue alors : embaucher des comédiens qui joueraient les criminels. Le premier, Eddie, invente le personnage du Sphinx. D'autres suivront,

⁷⁷⁵ « Je vois tout. Je vois tel qu'elle le décrit. Mais ça ne s'est jamais passé comme ça... » (Trad. Khaled Tadil)/Ibid

incarnant Catwoman ou le Pingouin. Et si Batman commence à aller mieux, il lui manque cependant un véritable ennemi régulier. C'est pourquoi Alfred décide de participer lui-même au subterfuge : ainsi le voit-on, au cours d'une planche, se grimer et prendre les traits d'un Joker amical, souriant, auquel succède sa terrible représentation, celle du Joker connu de tous (III.3).

La mystification de ce récit met au premier plan la théâtralité comme moteur de son intrigue. Elle reflète par là l'aspect ostensiblement clownesque des invités de la cérémonie. Le costume est en cela le pendant graphique de la réflexivité de ces récits enchâssés, en ce qu'il souligne tout l'artifice théâtral de l'univers superhéroïque. Les hommages des comédiens rendent ainsi compte des évolutions du héros, parmi la prolifération de récits qu'il a permis d'engendrer, entre continuité officielle, histoires parallèles et « *imaginary stories* ». Le reste des funérailles sera consacré à d'autres témoignages, les personnages se succédant face au corps du justicier dont le costume est à chaque fois différent, comme pour mieux montrer que chacun à *son* histoire ou, plus exactement, *sa version propre* de l'histoire (III.4). Et la voix à laquelle s'adresse Batman, et qui s'avèrera être celle de sa mère, l'aidera à apporter une réponse à ce phénomène : « Everything changes. Nothing stays the same. [...] But that's the one thing that doesn't change : I don't ever give up.⁷⁷⁶ »

Cette affirmation résume peut-être l'une des tendances principales du *metacomic* : éprouver le statu quo du super-héros en le confrontant à des variantes de plus en plus détournées. Elle constitue alors un aboutissement des questions posées par le corpus sur la nature du super-héros en général. Celui-ci, en plus de ses aventures, nous y est sans cesse rendu à l'état d'objet d'une fiction ; un objet soumis explicitement aux regards et aux interprétations. La réflexivité du genre superhéroïque consiste peut-être en un ultime défi lancé aux justiciers : le piège d'une fiction qui met à mal leur exemplarité en figurant ce qu'ils auraient pu être, en leur démontrant l'absence d'un modèle unique et absolu. Et à partir de là se file une réflexion sur la fiction superhéroïque elle-même, sur sa nature désormais critique, voire théorique.

⁷⁷⁶ « Tout change. Rien ne reste pareil. [...] Mais ce qui ne change pas, c'est que... Je n'abandonne jamais. » (Trad. Khaled Tadil)/GAIMAN, Neil, KUBERT, Andy, *Detective Comics* n°853, « Whatever Happened to the Caped Crusader ? » Part 2, New York, DC Comics, 2009, avril

L'arrière-salle de ce bar, en regroupant cette variété de paysages contrefictionnels, est l'image même de ce qu'explique l'ensemble des œuvres du corpus. Sur le plan graphique, tout d'abord, le récit manifeste des ruptures qui permettent de signifier ces bouleversements ontologiques. En cela, il fait le lien avec la polygraphie des *metacomics*, ostentatoire et aux multiples visages. Celle-ci peut par exemple marquer le rapprochement de deux environnements hétérogènes, comme dans *1985* où l'univers hyperréaliste du jeune héros se confronte au monde édulcoré des personnages de Marvel. La rupture graphique peut également se manifester par l'intervention de plusieurs dessinateurs au service d'une même histoire : ainsi Rick Veitch illustre-t-il les aventures typiques des *Golden* et *Silver Ages* qu'a vécues Supreme dans son passé tandis que ses péripéties actuelles sont signées d'artistes contemporains tels Joe Bennett ou Chris Sprouse. Dans d'autres cas, le *comic book* polygraphique est l'œuvre d'un seul dessinateur, comme par exemple avec le *crossover Batman/Planetary* où John Cassaday s'efface de lui-même pour imiter le style d'artistes emblématiques, Frank Miller ou Neal Adams. Les funérailles de Batman ont ainsi de commun avec le *metacomic* de réunir et de recomposer cette hétérogénéité, tant d'un point de vue graphique que narratif, et, par là, de la mettre en évidence.

La multiplicité de ces histoires, de ces corps et de ces versions différentes trouve des échos dans la manière dont le super-héros du *metacomic* ne cesse de se disséminer en doubles jumeaux. Ainsi des Hibou ou des Spectre Soyeux dans *Watchmen* dont la succession épouse le vieillissement des personnages. Ainsi également des réécritures des labels « Ultimate » et « All Star », qui affichent des versions explicitement divergentes par rapport à leurs modèles originels comme Captain America ou Superman. Enfin, des héros comme Supreme et Tom Strong, en rencontrant des contreparties d'eux-mêmes, de ce qu'ils auraient pu être, sont l'occasion d'interroger la possibilité de ces existences et de les rendre immédiates. Les invités des funérailles de Batman prolongent cette tendance en se détachant de tout contexte. Échappés de leurs histoires originelles, ils sont purement transfictionnels, riches en perspectives en

cela que leur étude échappe à une seule approche narratologique et implique également le recours aux théories de la fiction pour saisir leur nature.

Au-delà même de Batman, ces funérailles sont également l'occasion de fournir un regard sur l'histoire de la figure du super-héros en général et témoignent de son évolution contemporaine. Ces épisodes se constituent en effet des propriétés qu'on a prêtées au *metacomic* : rupture graphique, intertextualité, transfictionnalité, ou encore perturbation ontologique... Ils permettent de montrer comment la tendance métafictionnelle actuelle du genre superhéroïque se manifeste dans les *comics* par l'exploration de son histoire esthétique. Et parmi ces processus, la mise en abyme du livre demeure l'élément récurrent, présent dans l'ensemble du corpus, de l'histoire du naufragé de *Watchmen* aux *comics* évoqués dans *Ultimates*, en passant par le livre qu'écrit le héros de 1985 à la fin du récit et qui sera lu par les personnages de *Kick-Ass*. Ainsi, la fictionnalité évidente du récit d'Alfred dans « What Happened to the Caped Crusader ? » trouve son point d'orgue lorsque, le temps d'une vignette, l'on aperçoit Martha Wayne lire au jeune Bruce un album pour enfant, *The Goodnight Book*, dont la couverture représente une pleine lune entrecoupée de la silhouette d'une chauve-souris. Dans la deuxième partie du récit, les histoires enchâssées des personnages vont trouver leur matérialisation dans le dessin de ce livre, représenté alors dans sa condition d'objet imprimé (Ill.5). Neil Gaiman, également auteur de littérature pour la jeunesse, fait certainement référence ici à un célèbre album, *Bonsoir Lune (Goodnight Moon)*, réalisé dans les années quarante par Margaret Wise Brown. Juste avant de s'endormir, un enfant y énumère les différentes composantes de sa chambre en leur souhaitant bonne nuit. Or, le récit de Gaiman et Kubert va progressivement reprendre cette structure : les images du *comic* se métamorphosent progressivement en s'intégrant à ce livre en abyme et s'assimilent alors aux illustrations d'un album pour enfant. Ces dernières représentent tour à tour le manoir Wayne, la Batcave et l'entourage de Batman auxquels Bruce Wayne souhaite à chaque fois une bonne nuit, dernière forme d'hommage qui, en assumant pleinement son caractère imaginaire, consacre idéalement l'être de fiction.

La mise en abyme du livre permet d'articuler cette mise en scène de la mort de Batman à l'ensemble du corpus. Les épisodes de Gaiman et Kubert servent en effet de jonction entre deux arcs narratifs de Grant Morrison, « Batman R.I.P. » et *The Return of Bruce Wayne*, qui suivent le parcours créatif et théorique emprunté par le *metacomic*. Dans le premier, le héros, manipulé par le docteur Hurt, plonge progressivement dans une folie mortelle. Le second consiste à l'inverse en sa reconstruction : alors que tout le monde le croit mort, Bruce Wayne est projeté dans le passé. Traversant les époques, de la Préhistoire au XXe siècle, il prépare plus ou moins consciemment sa décision future d'être Batman, transformant son choix originel en subtile destinée et son double superhéroïque en objet de culte. Ces travaux répondent au *metacomic* en ce qu'ils interrogent la longévité d'un des super-héros les plus anciens dans une perspective semblable à celle, par exemple, d'*All Star Superman*. La différence réside ici dans le fait que cette dimension réflexive provient du caractère illimité de la narration, via des relances qui permettent d'en explorer les différentes tendances. Ces deux événements, la mort et la résurrection, ont alors de commun avec les funérailles du héros de s'articuler autour de la mise en abyme d'un livre.

Un peu avant « Batman R.I.P », Morrison évoque l'existence des « Dossiers Noirs » que Batman a rédigés depuis ses débuts pour recenser ses aventures : « All the things we'd seen that didn't fit and couldn't be explained went into the black casebook.⁷⁷⁷ » Ces derniers resurgissent au moment même où Bruce Wayne, en proie à un délire traumatique, se réveille d'un combat qu'il a perdu contre trois différents doubles monstrueux de lui-même (III.6). S'il s'avère par la suite qu'il s'agissait en réalité de policiers entraînés à prendre sa place au cas où il mourrait, Grant Morrison joue tout d'abord sur la possibilité d'une hallucination qui brise, le temps du récit, la cohérence d'un réel linéaire : « A killer Batman with a gun, a bestial Batman on strength-enhancing drugs and [...] the third sold his soul to the devil and destroyed Gotham. I was sure there were hallucinations, cautionary tales, visions of what I might have become in other lives.⁷⁷⁸ » Morrison reprend cette tendance métafictionnelle à confronter le

⁷⁷⁷ « Tout ce qu'on n'était pas capables d'expliquer se retrouvait dans les dossiers noirs. » (Trad. Sophie Viévard)/ MORRISON Grant, KUBERT Andy, *Batman* n°665, New York, DC Comics, 2007, juin

⁷⁷⁸ « Un Batman tueur avec une arme, un Batman bestial bourré d'anabolisant et [...] le troisième a vendu son âme au diable et détruit Gotham. Je croyais qu'il s'agissait d'hallucinations... De visions de ce que j'aurais pu devenir dans d'autres vies. » (Trad. Sophie Viévard)/Ibid

super-héros à une multiplicité de versions de lui-même, jusqu'à faire basculer les frontières entre la réalité et ses possibles. Cette prolifération de reflets thématise les rapports entre réalité et hallucination, jusqu'à complexifier la représentation elle-même, le vrai héros étant parfois indiscernable au milieu de ses doubles.

Les Dossiers Noirs apparaissent dès lors comme la matérialisation de ces interrogations, en ce qu'ils questionnent ce qui s'est *vraiment* passé et suggèrent une réalité insaisissable parmi les délires hallucinatoires du héros. Le livre mis en abyme souligne ainsi la problématisation des rapports entre réalité et fiction, à l'image du carnet de Rorschach dans *Watchmen* ou de la duplication de 1985 dans les *comics* de Millar. Seulement ici, la mise en abyme ne sert pas à soutenir une mise en crise idéologique du justicier ou un projet de création hyperréaliste, mais vise plutôt à marier cette dimension réflexive à la question de la longévité d'un personnage. Car les Dossiers Noirs, à l'instar du *magnum opus* d'*All Star Superman*, ne sont jamais que la chronique des aventures passées de Batman, celles qui ont paru au fil du vingtième siècle. C'est pourquoi, quand Robin entrouvrira le carnet, le lecteur pourra apercevoir des images de bande dessinée aux couleurs vives représentant un Batman entouré des figures marquantes du *Silver Age*. Des images où tout semble plus simple mais où, déjà, « la frontière entre réalité et fiction n'est pas plus épaisse qu'une feuille de papier à cigarette.⁷⁷⁹ » (Ill.7) Au même titre que le discours d'un Comédien ou les désillusions d'un Captain America ressuscité en plein 21^e siècle, les Dossiers Noirs présentent la caractéristiques d'ouvrir sur l'histoire du genre superhéroïque et d'en constater le désenchantement, comme Batman l'écrit lui-même : « How do I learn to think like these monsters I've chosen to fight ?? And not let my mind be mangled out of all recognition in the process ?⁷⁸⁰ »

À la suite de cette déchéance, *The Return of Bruce Wayne* s'apparente à un travail de reconstitution. Le titre de cette œuvre est d'emblée paradoxal, mettant en avant l'identité civile du justicier et non pas son alter-ego, comme il est habituel dans le

⁷⁷⁹ « After this last year, the boundaries between what's real and what's illusion have come to seem as threadbare as a moldering shroud. » (Trad. Khaled Tadil)/MORRISON, Grant, DANIEL, Tony, *Batman* n°678, New York, DC Comics, 2008, août

⁷⁸⁰ « Comment adopter la même mentalité que les monstres que je voulais combattre... sans perdre la raison ?! » (Trad. Khaled Tadil)/Ibid

comic de super-héros. Mettre Bruce Wayne au premier plan permet d'affirmer l'individu et de raconter l'histoire d'avant Batman, celle qui en amont a donné naissance à l'idée même de cet avatar. *The Return of Bruce Wayne* est non seulement l'histoire de la constitution d'un mythe superhéroïque, mais aussi le récit de la reconstruction d'un homme passé pour mort. Bruce Wayne va de fait traverser à chacun de ces six épisodes une nouvelle époque : préhistoire, époque coloniale, piraterie du 17^e siècle, western du 19^e siècle... Enfin, dans le dernier épisode, il retourne dans le présent où il réaffirme la puissance de l'idée Batman.

Le héros, amnésique, prend peu à peu conscience de sa malédiction d'être transporté d'une époque à une autre, sans pour autant se rappeler les aventures qu'il vit au fur et à mesure. Aussi décide-t-il de laisser des indices qui seront des preuves de son évolution à travers les âges et des motifs préparant la création de Batman. Pour ce faire, il rédige un livre qui se transmet de génération et génération et qui est destiné à retourner à son propriétaire à la fin de la série. Enfermé dans une boîte marquée du symbole de la chauve-souris, ces chroniques s'agrémentent du récit couché sur le papier des divers personnages que le futur héros a croisés lors de son voyage dans le temps. Ce n'est qu'au 20^e siècle, alors qu'il se rapproche de plus en plus de sa vérité et de son être, que Bruce Wayne réussira à décrypter le mystère de cet ouvrage (III.8) :

The book that saved my miserable life was a journal, written by a pilgrim witch finder name of Mordecai in 1640. Except it had to be a fake. The paper was crumbling, for sure, but Mordecai's handwriting was modern, just like the way he put words together. I could almost feel my entire body heat drain out through the soles of my feet when I figured out why there was something familiar about what I was reading. The handwriting was mine.⁷⁸¹

⁷⁸¹« Le livre qui a sauvé ma misérable vie était un journal écrit par un pèlerin chasseur de sorcières du nom de Mordecai en 1640. Sauf que ça devait être un faux. Le papier se cornait, c'est sûr, mais l'écriture de Mordecai était moderne tout comme la manière dont il assemblait les mots. Et j'ai pu sentir littéralement la chaleur de mon corps s'écouler par mes semelles lorsque j'ai compris pourquoi il y avait quelque chose de familier dans ce que je lisais. C'était ma propre écriture. » (Trad. Khaled Tadil)/ MORRISON Grant, SOOK Ryan, PEREZ Pere, *The Return of Bruce Wayne* n°5, New York, DC Comics, 2010, novembre

La mise en abyme trouve ici une nouvelle incarnation. Elle est la preuve du souvenir, l'affirmation de la pensée contre l'amnésie et la perte de conscience. Le livre est l'exact opposé des Dossiers Noirs de « Batman R.I.P. » en ce qu'il constitue le triomphe de la raison, là où les seconds imposaient le doute, la perméabilité des frontières entre réalité et hallucination. La reconstruction du héros opère alors un même mouvement que celui des *metacomics*. À l'instar des stratégies intertextuelles et transfictionnelles qu'on a examinées en amont, le retour de Bruce Wayne s'opère par une réexploration des genres narratifs qui ont inspiré les créateurs de Batman. Dans chacun de ces épisodes, le personnage revêt différents costumes qui apparaissent comme autant de dessins préparatoires de sa future apparence (Ill.9). Du récit de pirates au *western* en passant par le polar noir, *The Return of Bruce Wayne* permet de revenir à l'hybridité narrative et la plasticité originelle du super-héros.

La série va de plus permettre au scénariste d'expliquer la double nature du héros, à la fois justicier et démoniaque, qui elle-même reflète la spécificité de la reconstruction de la figure superhéroïque dans le *metacomic*. En effet, au fil de cette série, Bruce Wayne croise à plusieurs reprises le futur Docteur Hurt, dont on découvre alors qu'il est immortel et qu'il a traversé les époques. Mieux encore, son véritable nom nous est révélé : Nathaniel Wayne. Celui-ci s'avère donc être un ancêtre du héros ; un ancêtre maudit, qui plus est, par la femme qu'il accuse à tort de sorcellerie lors de la venue de Bruce Wayne à l'époque coloniale : « A curse on you, Nathaniel Wayne ! My curse on you and all your kin ! Until the end of time !⁷⁸² » La réaffirmation de Batman rejoint en ce sens la reconstruction du genre superhéroïque dans le *metacomic* puisqu'elle porte également en elle le souvenir de sa mise en crise. Parallèlement à un Supreme observant un panneau à son effigie taggué d'une croix gammée, Batman a en lui une origine trouble qu'il doit assumer, le souvenir d'une défaillance qui participe à sa résurrection.

C'est la raison pour laquelle le livre qu'il écrit pendant son épopée constitue la réponse à ses précédents Dossiers Noirs. Par sa valeur testimoniale, celui-ci constitue à la fois la reconnaissance d'une histoire, la preuve d'une origine et le retour de la raison

⁷⁸² « Sois maudit, Nathaniel Wayne ! Je te maudis, toi et toute ta famille ! Jusqu'à la fin des temps ! » (Trad. Khaled Tadil)/MORRISON Grant, IRVING Frazer, *The Return of Bruce Wayne* n°2, New York, DC Comics, 2010, juillet

qui mettent fin au doute exprimé alors. Écrit des mains de Bruce Wayne, le livre symbolise une maîtrise de soi-même qui joue subtilement avec la forme de destinée que laisse entendre le récit. En effet, celle-ci ne provient pas de l'extérieur et n'a aucune origine divine ; au contraire, elle est produite des mains de l'homme, de Bruce Wayne lui-même. Elle renforce la maîtrise de son choix d'être Batman, perçu non plus comme une fatalité, mais bien comme une *décision*. Et peut-être est-ce là la conclusion de cette renaissance : la maîtrise, le choix raisonné de l'homme, celui-là même que le titre de la série met en évidence à défaut de son alter-ego superhéroïque.

Les trois livres de Batman, l'album pour enfant, les Dossiers Noirs, et le récit de la reconstruction, semblent liés les uns aux autres en ce qu'ils incarnent chacun une facette d'un même métadiscours. Dans leur valeur métatextuelle et théorique, ils suivent un parcours qui met en relief les enjeux spécifiques du *metacomic*. C'est pourquoi, dans la manière qu'elles ont de faire de leur fiction une théorie sur le superhéros, ces mises en abyme apparaissent comme un aboutissement possible des tendances portées par le corpus. De plus, elles permettent de revenir sur la question de l'auteur et sur sa centralité dans le processus. En effet, la réflexivité souligne l'évolution non seulement du genre superhéroïque, mais aussi des acteurs de la production, puisque le fait de mettre en avant le livre comme objet et l'écriture comme pratique semble prendre sa source dans un acte de légitimation de l'auteur.

Or, dans l'histoire de l'industrie du *comic book*, celui-ci fut longtemps lié aux contraintes du *Comics Code*, expliquant peut-être que sa reconnaissance se manifeste aujourd'hui par une écriture de la subversion, ainsi qu'on l'a vu avec Alan Moore ou Mark Millar. Écriture de la subversion qui, dans le cadre du genre superhéroïque, est immédiatement métafictionnelle en ce qu'elle touche à l'exemplarité du modèle du justicier et qui, de fait, est à la croisée de différents paramètres, à la fois esthétique et idéologique. Comme si ces stratégies réflexives permettaient d'apparenter la transgression à la reconnaissance, comme si briser l'illusion référentielle faisait apparaître la figure même de l'auteur. Et de même, jouer avec les frontières des univers fictionnels des éditeurs semble répondre au même objectif, comme on l'a vu

notamment avec Warren Ellis. On retrouve cette tendance de la réflexivité superhéroïque à accréditer l'auteur lui-même, que ce soit par la création de récits ouvertement subversifs, opposés au consensus du super-héros dont le *Comics Code* a favorisé le développement, ou par le retour de stratégies spécifiques à un scénariste et ce au-delà des univers fictionnels explorés.

Grant Morrison, en écrivant une aventure de Batman se déroulant sur six ans, s'impose comme une autorité créative. « Batman R.I.P. » et *The Return of Bruce Wayne* entretiennent dans leur propos même un dialogue, le second répondant explicitement au premier et permettant ainsi de marquer la présence de Morrison dans cet univers. Ainsi du traitement du collier de la mère de Bruce dont les perles jaillissaient au moment de sa mort et qui lui sert de métaphore graphique pour suggérer un fil narratif à reconstituer, une ligne alors symbolique de son propre ouvrage (Ill.10). Représenté dans « Batman R.I.P. » sous la forme morcelée d'éclats de perle, il évoque l'écriture de la dispersion du scénariste ainsi que la crise du héros. Or, dans *The Return of Bruce Wayne*, la parure réapparaîtra dans son aspect originel, recousue, reconstruite, présentée comme un bijou de famille à transmettre de génération et génération. Il suit en cela le mouvement même du héros, atteignant sa valeur métadiscursive dans un épilogue de « Batman R.I.P. » qui, paru après la sortie de *The Return of Bruce Wayne*, sert à faire le lien entre les deux arcs. On y retrouve ces perles qui cette fois, malgré leur dispersion, semblent reliés par fil invisible et dont l'encart textuel annonce la future matérialisation : « It was time. Time is pliable. As I stayed in place, he manipulated whole centuries around me. I was locked into a spinning cage of events. Coincidences. Blood lines. Connections.⁷⁸³ »

Les livres de Batman, en passant de la problématisation à l'hommage et à la reconstruction, interagissent avec le corpus en ce qu'ils en synthétisent les différents mouvements. Ils constituent chacun un pan de ce métadiscours, servant aussi bien à rendre hommage au genre superhéroïque par la réaffirmation du fictionnel et par le

⁷⁸³ « C'était le temps. Le temps est flexible. Alors même que je me tenais immobile, il faisait tourner des siècles entiers autour de moi. J'étais enfermé dans une cage d'événements qui tournoyaient. Des coïncidences. Des lignées. Des connexions. » (Trad. Khaled Tadil)/MORRISON, Grant, DANIEL, Tony, *Batman* n°702, New York, DC Comics, 2010, octobre

retour d'une sensibilité de jeunesse qu'à problématiser les rapports du héros au réel. Par là, ils reflètent les enjeux théoriques d'une telle approche, enjeux qui s'inscrivent dans différents domaines de réflexion complémentaires. Étudier le *comic* de super-héros sous son versant contemporain permet en effet de concevoir l'évolution de ce genre sous différents angles, à la fois historique, narratologique et fictionnaliste.

La transfictionnalité qui préside aux funérailles de Batman renvoie à la prolifération d'histoires parues autour de ce personnage et s'intègre par là au paradigme de *comics* qui, comme *Supreme* ou *All Star Superman*, rendent immédiate l'histoire du genre superhéroïque. Cette transfictionnalité permet de plus d'interroger l'image dans sa condition plastique. Elle relève d'une réflexivité spécifique à la bande dessinée qui dévoile un large panorama de processus : métalepse, polygraphie, autoreprésentation, traitement du multcadre... Parallèlement, *The Return of Bruce Wayne* évoque des œuvres comme *Planetary* qui jouent sur une sérialité réflexive par le morcellement, l'alinéarité de la narration d'un épisode à un autre, et par le désir de complétude du sens. En cela, le travail de Morrison sur Batman reflète cette littérature rétrospective qui, en dessinant un mouvement perpétuel de retour sur soi et sur son histoire, interroge, à travers l'intertextualité et l'autocitation, les modalités de représentation du genre superhéroïque. Et c'est par l'ostentation et la systématisation de ces pratiques que ces œuvres se font *metacomics*, attirant de plus en plus l'œil du lecteur vers l'acte de narration aux dépens mêmes de l'aventure superhéroïque.

Les Dossiers Noirs de « Batman R.I.P. », quant à eux, servent davantage à exprimer la problématisation des rapports entre réalité et fiction. Ils touchent alors à des interrogations qu'on a vues dans les autres œuvres du corpus, notamment avec *Watchmen* ou les séries de Mark Millar. Les mises en abyme y servaient alors davantage à questionner un traitement hyperréaliste de la figure du super-héros et du système dans lequel il prend place. Cette problématisation est non seulement l'aveu du désenchantement du super-héros, mais aussi la métaphore d'une désillusion collective par rapport à un symbole idéologique fort qui se briserait en même temps que l'illusion de sa fiction. En cela, l'étude du *metacomic* a permis de montrer en quoi la représentation du justicier est à la croisée de plusieurs données, qu'elles soient d'ordre esthétique et éditorial, ou historique et politique. Le super-héros possède

cette faculté très spécifique de sans cesse renvoyer à la réalité empirique, par sa proximité chronologique avec elle et la manière très particulière dont il s'en fait le miroir. La réflexivité des œuvres est en cela propre au genre superhéroïque car, en brisant l'illusion référentielle des récits, elle touche l'essence même d'une fiction et d'une figure justement reconnues pour leur innocence. Et par là, ce métadiscours semble être le véhicule idéal d'une mise en crise, tant du super-héros que de la médiatisation d'une réalité politique marquée par des événements forts comme la guerre du Vietnam ou la présidence de Bush Jr. C'est la raison pour laquelle il implique de revenir sur les particularités d'une industrie qui a participé à cette image d'innocence, voire de naïveté. La représentation consensuelle du super-héros est le fruit de politiques éditoriales qui reflètent l'Histoire même des États-Unis : mettre en crise une telle figure ne peut se concevoir sans la formulation d'un discours politique et historique particulièrement prégnant, comme l'a montré l'exemple des *uchronies*.

La mise en crise du super-héros sur le plan idéologique est paradoxalement la première étape de la réaffirmation de la fiction du justicier. Ainsi, au même titre que Bruce Wayne écrit ses aventures pour les garder en mémoire, les œuvres du corpus ont cette faculté de revenir sur l'histoire du genre superhéroïque, que ce soit en interrogeant son symbole patriotique ou en signalant la prolifération narrative qui a nourri son évolution. L'imaginaire superhéroïque est effectivement riche en procédés narratifs, comme en témoignent ces métadiscours qui, par leur fonction d'explicitation, trouvent des articulations inédites avec les théories de la fiction. Par leur relecture de ces processus, les *metacomics* ont valeur de légitimation : légitimation de leur genre, de leur histoire et des auteurs qui ont contribué à cette prolifération. Mieux encore, ils prennent acte du mûrissement d'un genre à priori éternellement innocent et revendiquent l'impossibilité pour le super-héros d'être représenté dorénavant sous sa forme stéréotypée. L'intertextualité au sens large dont procèdent les œuvres du corpus constitue l'aveu de ce parcours. Références, allusions, hypertextualité, transfictionnalité : autant d'outils qui mettent en évidence l'histoire du super-héros et la mémoire d'une fiction qu'il n'est plus possible aujourd'hui de traiter et de lire au premier degré.

La théorisation de cet ensemble générique revêt donc des enjeux à la fois poétiques, fictionnalistes et historiques. Ces derniers permettent d'interroger l'évolution d'une figure désormais iconique, évolution liée aussi bien à des paramètres esthétiques qu'à des contraintes éditoriales et économiques prédominantes. Les *metacomics* ont une fonction ostentatoire de *révélation*, une valeur d'explicitation de ces enjeux qu'on a taché de mettre en évidence au fil de notre réflexion. Le *-méta* possède en effet cette spécificité d'exposer le fonctionnement du genre superhéroïque en interrogeant aussi bien ses origines que sa pérennité. Car la réflexivité du super-héros par le retour sur son histoire n'est jamais qu'une manière d'interroger l'avenir de cette figure. Cette réflexion est primordiale puisque le super-héros n'existe que dans sa perpétuelle contemporanéité avec le lecteur, expliquant de cette manière le caractère éminemment infini de sa fiction. C'est la raison pour laquelle on a choisi de considérer le métadiscours d'œuvres contemporaines comme point de départ théorique, car elles mettent justement ces questions au premier plan.

Une théorie sur le genre superhéroïque offre de surcroît des ouvertures qui sont intrinsèquement liées à cette proximité avec le lectorat. En effet, la systématisation du *metacomic* dans la production actuelle pose la question d'une lecture de plus en plus sophistiquée concernant un genre de la culture populaire. Les livres mis en abyme dans l'univers de Batman concrétisent une tendance métafictionnelle qui, si elle touchait jusqu'à présent les intrigues de super-héros inédits ou des aventures « hors-continuité », envahit désormais les péripéties des justiciers dans leur version officielle. Marvel, par exemple, vient d'annoncer la parution d'une aventure où Spider-Man rencontrera son homologue du « *Ultimate Universe* », complexifiant par là les rapports entre ces deux univers fictionnels censés être distincts. De même, le renouvellement récent de l'univers de DC avec la relance de 52 nouveaux titres inédits, s'il relève d'une démarche de simplification narrative, prolonge cette sophistication, par la sollicitation d'un lectorat de plus en plus aguerri à ces pratiques de rupture. Aussi la démarche évidente d'une mise à jour d'un univers fictionnel pour capter un nouveau lectorat s'enrichit de cette perspective. L'impossibilité d'annuler le passé des personnages suggère sans cesse un second récit en arrière-plan, une littérature implicite de la

rétrospection, des histoires non dites qui ouvrent sur tout un champ de la réécriture et de la métafiction.

En cela, la réflexivité du genre superhéroïque, à la croisée de décisions éditoriales et auctoriales, manifeste sa double lecture possible, à la fois distrayante et savante. Cette ouverture métafictionnelle dévoile alors une diversité de manières de concevoir les histoires et la longévité des super-héros comme autant de systèmes de représentation. Par la systématisation et l'exagération de pratiques qui leur préexistent, les *metacomics* offrent un regard idéal par lequel observer l'évolution du genre auquel ils appartiennent : ils nous en proposent une perception inédite, la lettre même d'une fiction tentaculaire et théorique, aux multiples paysages et identités. Par ce biais, ils dessinent ce mouvement cher à tout lecteur de *comics* de super-héros : retirer le masque du justicier, voir ce qu'il y a derrière, ce qu'il y *après*.

Corpus

1. ELLIS, Warren, HITCH, Bryan, *The Authority* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, mai, np.
2. ELLIS, Warren, HITCH, Bryan, *The Authority* n°2, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, juin, np.
3. ELLIS, Warren, HITCH, Bryan, *The Authority* n°3, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, juillet, np.
4. ELLIS, Warren, HITCH, Bryan, *The Authority* n°4, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, août, np.
5. ELLIS, Warren, HITCH, Bryan, *The Authority* n°5, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, octobre, np.
6. ELLIS, Warren, HITCH, Bryan, *The Authority* n°6, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, octobre, np.
7. ELLIS, Warren, HITCH, Bryan, *The Authority* n°7, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, décembre, np.
8. ELLIS, Warren, HITCH, Bryan, *The Authority* n°8, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, décembre, np.
9. ELLIS, Warren, HITCH, Bryan, *The Authority* n°9, New York, DC Comics, Wildstorm, 2000, janvier, np.
10. ELLIS, Warren, HITCH, Bryan, *The Authority* n°10, New York, DC Comics, Wildstorm, 2000, février, np.
11. ELLIS, Warren, HITCH, Bryan, *The Authority* n°11, New York, DC Comics, Wildstorm, 2000, mars, np.
12. ELLIS, Warren, HITCH, Bryan, *The Authority* n°12, New York, DC Comics, Wildstorm, 2000, avril, np.

13. ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, avril, np.
14. ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°2, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, mai, np.
15. ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°3, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, juin, np.
16. ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°4, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, juillet, np.
17. ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°5, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, septembre, np.
18. ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°6, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, novembre, np.

19. ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°7, New York, DC Comics, Wildstorm, 2000, janvier, np.
20. ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°8, New York, DC Comics, Wildstorm, 2000, février, np.
21. ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°9, New York, DC Comics, Wildstorm, 2000, avril, np.
22. ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°10, New York, DC Comics, Wildstorm, 2000, juin, np.
23. ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°11, New York, DC Comics, Wildstorm, 2000, septembre, np.
24. ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°12, New York, DC Comics, Wildstorm, 2001, janvier, np.
25. ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°13, New York, DC Comics, Wildstorm, 2001, février, np.
26. ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°14, New York, DC Comics, Wildstorm, 2001, juin, np.
27. ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°15, New York, DC Comics, Wildstorm, 2001, octobre, np.
28. ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°16, New York, DC Comics, Wildstorm, 2003, octobre, np.
29. ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°17, New York, DC Comics, Wildstorm, 2003, décembre, np.
30. ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°18, New York, DC Comics, Wildstorm, 2004, février, np.
31. ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°19, New York, DC Comics, Wildstorm, 2004, mai, np.
32. ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°20, New York, DC Comics, Wildstorm, 2004, septembre, np.
33. ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°21, New York, DC Comics, Wildstorm, 2004, décembre, np.
34. ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°22, New York, DC Comics, Wildstorm, 2005, mars, np.
35. ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°23, New York, DC Comics, Wildstorm, 2005, août, np.
36. ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°24, New York, DC Comics, Wildstorm, 2006, mars, np.
37. ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°25, New York, DC Comics, Wildstorm, 2006, juin, np.
38. ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°26, New York, DC Comics, Wildstorm, 2006, décembre, np.
39. ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°27, New York, DC Comics, Wildstorm, 2009, décembre, np.

40. ELLIS, Warren, JIMENEZ, Phil, *Planetary/The Authority : Ruling the World*, New York, DC Comics, Wildstorm, 2000, août, np.
41. ELLIS, Warren, ORDWAY, Jerry, *Planetary/JLA : Terra Occulta*, New York, DC Comics, Wildstorm, 2002, novembre, np.
42. ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary/Batman : Night on Earth*, New York, DC Comics, Wildstorm, 2003, août, np.
43. ELLIS, Warren, RYP, Juan José, *Black Summer n°0*, Rantoul, Illinois, Avatar Press, 2007, mai, np.
44. ELLIS, Warren, RYP, Juan José, *Black Summer n°1*, Rantoul, Illinois, Avatar Press, 2007, juillet, np.
45. ELLIS, Warren, RYP, Juan José, *Black Summer n°2*, Rantoul, Illinois, Avatar Press, 2007, août, np.
46. ELLIS, Warren, RYP, Juan José, *Black Summer n°3*, Rantoul, Illinois, Avatar Press, 2007, septembre, np.
47. ELLIS, Warren, RYP, Juan José, *Black Summer n°4*, Rantoul, Illinois, Avatar Press, 2007, novembre, np.
48. ELLIS, Warren, RYP, Juan José, *Black Summer n°5*, Rantoul, Illinois, Avatar Press, 2008, janvier, np.
49. ELLIS, Warren, RYP, Juan José, *Black Summer n°6*, Rantoul, Illinois, Avatar Press, 2008, juin, np.
50. ELLIS, Warren, RYP, Juan José, *Black Summer n°7*, Rantoul, Illinois, Avatar Press, 2008, juillet, np.
51. GAIMAN, Neil, KUBERT, Andy, *Batman n°686*, « Whatever Happened to the Caped Crusader ? » Part 1, New York, DC Comics, 2009, avril, np.
52. GAIMAN, Neil, KUBERT, Andy, *Detective Comics n°853*, « Whatever Happened to the Caped Crusader ? » Part 2, New York, DC Comics, 2009, avril, np.
53. MILLAR, Mark, QUITELY, Frank, *The Authority n°13*, New York, DC Comics, Wildstorm, 2000, mai, np.
54. MILLAR, Mark, QUITELY, Frank, *The Authority n°14*, New York, DC Comics, Wildstorm, 2000, juin, np.
55. MILLAR, Mark, QUITELY, Frank, *The Authority n°15*, New York, DC Comics, Wildstorm, 2000, juillet, np.
56. MILLAR, Mark, QUITELY, Frank, *The Authority n°16*, New York, DC Comics, Wildstorm, 2000, août, np.
57. MILLAR, Mark, WESTON, Chris, *The Authority n°17*, New York, DC Comics, Wildstorm, 2000, septembre, np.
58. MILLAR, Mark, WESTON, Chris, *The Authority n°18*, New York, DC Comics, Wildstorm, 2000, octobre, np.

59. MILLAR, Mark, QUITELY, Frank, *The Authority* n°19, New York, DC Comics, Wildstorm, 2000, novembre, np.
60. MILLAR, Mark, QUITELY, Frank, *The Authority* n°20, New York, DC Comics, Wildstorm, 2001, janvier, np.
61. MILLAR, Mark, QUITELY, Frank, *The Authority* n°22, New York, DC Comics, Wildstorm, 2001, mars, np.
62. MILLAR, Mark, MCCREA, John, *Jenny Sparks : The Secret History of the Authority* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 2000, août, np.
63. MILLAR, Mark, MCCREA, John, *Jenny Sparks : The Secret History of the Authority* n°2, New York, DC Comics, Wildstorm, 2000, septembre, np.
64. MILLAR, Mark, MCCREA, John, *Jenny Sparks : The Secret History of the Authority* n°3, New York, DC Comics, Wildstorm, 2000, octobre, np.
65. MILLAR, Mark, MCCREA, John, *Jenny Sparks : The Secret History of the Authority* n°4, New York, DC Comics, Wildstorm, 2000, novembre, np.
66. MILLAR, Mark, MCCREA, John, *Jenny Sparks : The Secret History of the Authority* n°5, New York, DC Comics, Wildstorm, 2001, mars, np.
67. MILLAR, Mark, JOHNSON, Dave, *Superman : Red Son* n°1, New York, DC Comics, coll. « Elseworld », 2003, juin, np.
68. MILLAR, Mark, JOHNSON, Dave, *Superman : Red Son* n°2, New York, DC Comics, coll. « Elseworld », 2003, juillet, np.
69. MILLAR, Mark, JOHNSON, Dave, *Superman : Red Son* n°3, New York, DC Comics, coll. « Elseworld », 2003, août, np.
70. MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *The Ultimates* n°1, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, mars, np.
71. MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *The Ultimates* n°2, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, avril, np.
72. MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *The Ultimates* n°3, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, mai, np.
73. MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *The Ultimates* n°4, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, juin, np.
74. MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *The Ultimates* n°5, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, juillet, np.
75. MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *The Ultimates* n°6, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, août, np.
76. MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *The Ultimates* n°7, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, septembre, np.
77. MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *The Ultimates* n°8, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, novembre, np.

78. MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *The Ultimates* n°9, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2003, avril, np.
79. MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *The Ultimates* n°10, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2003, juillet, np.
80. MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *The Ultimates* n°11, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2003, septembre, np.
81. MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *The Ultimates* n°12, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2003, novembre, np.
82. MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *The Ultimates* n°13, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2004, avril, np.
83. MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *The Ultimates 2* n°1, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2005, février, np.
84. MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *The Ultimates 2* n°2, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2005, mars, np.
85. MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *The Ultimates 2* n°3, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2005, avril, np.
86. MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *The Ultimates 2* n°4, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2005, mai, np.
87. MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *The Ultimates 2* n°5, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2005, juin, np.
88. MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *The Ultimates 2* n°6, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2005, juillet, np.
89. MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *The Ultimates 2* n°7, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2005, septembre, np.
90. MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *The Ultimates 2* n°8, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2005, novembre, np.
91. MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *The Ultimates 2* n°9, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2006, janvier, np.
92. MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *The Ultimates 2* n°10, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2006, mars, np.
93. MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *The Ultimates 2* n°11, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2006, juillet, np.
94. MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *The Ultimates 2* n°12, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2006, août, np.
95. MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *The Ultimates 2* n°13, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2007, février, np.
96. MILLAR, Mark, MCNIVEN, Steve, *Civil War* n°1, New York, Marvel Comics, 2006, juillet, np.
97. MILLAR, Mark, MCNIVEN, Steve, *Civil War* n°2, New York, Marvel Comics, 2006, août, np.
98. MILLAR, Mark, MCNIVEN, Steve, *Civil War* n°3, New York, Marvel Comics, 2006, septembre, np.

99. MILLAR, Mark, MCNIVEN, Steve, *Civil War* n°4, New York, Marvel Comics, 2006, octobre, np.
100. MILLAR, Mark, MCNIVEN, Steve, *Civil War* n°5, New York, Marvel Comics, 2006, novembre, np.
101. MILLAR, Mark, MCNIVEN, Steve, *Civil War* n°6, New York, Marvel Comics, 2006, décembre, np.
102. MILLAR, Mark, MCNIVEN, Steve, *Civil War* n°7, New York, Marvel Comics, 2007, janvier, np.
103. MILLAR, Mark, EDWARDS, Tommy Lee, *1985* n°1, New York, Marvel Comics, 2008, juillet, np.
104. MILLAR, Mark, EDWARDS, Tommy Lee, *1985* n°2, New York, Marvel Comics, 2008, août, np.
105. MILLAR, Mark, EDWARDS, Tommy Lee, *1985* n°3, New York, Marvel Comics, 2008, septembre, np.
106. MILLAR, Mark, EDWARDS, Tommy Lee, *1985* n°4, New York, Marvel Comics, 2008, octobre, np.
107. MILLAR, Mark, EDWARDS, Tommy Lee, *1985* n°5, New York, Marvel Comics, 2008, novembre, np.
108. MILLAR, Mark, EDWARDS, Tommy Lee, *1985* n°6, New York, Marvel Comics, 2008, décembre, np.
109. MILLAR, Mark, ROMITA, John Jr., *Kick-Ass* n°1, New York, Marvel Comics, label « Icon », 2008, avril, np.
110. MILLAR, Mark, ROMITA, John Jr., *Kick-Ass* n°2, New York, Marvel Comics, label « Icon », 2008, mai, np.
111. MILLAR, Mark, ROMITA, John Jr., *Kick-Ass* n°3, New York, Marvel Comics, label « Icon », 2008, juillet, np.
112. MILLAR, Mark, ROMITA, John Jr., *Kick-Ass* n°4, New York, Marvel Comics, label « Icon », 2008, octobre, np.
113. MILLAR, Mark, ROMITA, John Jr., *Kick-Ass* n°5, New York, Marvel Comics, label « Icon », 2009, février, np.
114. MILLAR, Mark, ROMITA, John Jr., *Kick-Ass* n°6, New York, Marvel Comics, label « Icon », 2009, juin, np.
115. MILLAR, Mark, ROMITA, John Jr., *Kick-Ass* n°7, New York, Marvel Comics, label « Icon », 2009, octobre, np.
116. MILLAR, Mark, ROMITA, John Jr., *Kick-Ass* n°8, New York, Marvel Comics, label « Icon », 2010, mars, np.
117. MILLER, Frank, JANSON, Klaus, VARLEY, Lynn, *Batman : The Dark Knight Returns*, New York, DC Comics, 1986, novembre, np.

118. MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°1, New York, DC Comics, 1986, septembre, 32p.
119. MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°2, New York, DC Comics, 1986, octobre, 32p.
120. MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°3, New York, DC Comics, 1986, novembre, 32p.
121. MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°4, New York, DC Comics, 1986, décembre, 32 p.
122. MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°5, New York, DC Comics, 1987, janvier, 32p.
123. MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°6, New York, DC Comics, 1987, février, 32p.
124. MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°7, New York, DC Comics, 1987, mars, 32p.
125. MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°8, New York, DC Comics, 1987, avril, 32p.
126. MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°9, New York, DC Comics, 1987, mai, 32p.
127. MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°10, New York, DC Comics, 1987, juillet, 32p.
128. MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°11, New York, DC Comics, 1987, août, 32p.
129. MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°12, New York, DC Comics, 1987, octobre, 32p.

130. MOORE, Alan, BENNETT, Joe, GIFFEN, Keith, *Supreme* n°41, Berkeley, Image Comics, 1996, août, np.
131. MOORE, Alan, BENNETT, Joe, VEITCH, Rick, *Supreme* n°42, Berkeley, Image Comics, 1996, septembre, np.
132. MOORE, Alan, BENNETT, Joe, JURGENS, Dan, et al., *Supreme : The new Adventures* n°43, Maximum Press, 1996, octobre, np.
133. MOORE, Alan, HORIE, Richard, VEITCH, Rick, *Supreme : The new Adventures* n°44, Maximum Press, 1997, janvier, np.
134. MOORE, Alan, BENNETT, J.J., VEITCH, Rick, *Supreme : The new Adventures* n°45, Maximum Press, 1997, janvier, np.

135. MOORE, Alan, VEITCH, Rick, *Supreme : The new Adventures* n°46, Maximum Press, 1997, février, np.
136. MOORE, Alan, BENNETT, J.J., MORRIGAN, J., *Supreme : The new Adventures* n°47, Maximum Press, 1997, mars, np.
137. MOORE, Alan, PAJARILLO, Mark, VEITCH, Rick, *Supreme : The new Adventures* n°48, Maximum Press, 1997, mai, np.
138. MOORE, Alan, PAJARILLO, Mark, VEITCH, Rick, *Supreme* n°49, Awesome, 1997, mai, np.
139. MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, VEITCH, Rick, *Supreme* n°50, Awesome, 1997, juillet, np.
140. MOORE, Alan, MORRIGAN, J., VEITCH, Rick, *Supreme* n°51, Awesome, 1997, juillet, np.
141. MOORE, Alan, MORRIGAN, J., PAJARILLO, Mark, *Supreme* n°52, Awesome, 1997, septembre, np.
142. MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, *Supreme* n°53, Awesome, 1997, septembre, np.
143. MOORE, Alan, VEITCH, Rick, GEBBIE, Melinda, et al., *Supreme* n°54, Awesome, 1997, novembre, np.
144. MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, KANE, Gil, *Supreme* n°55, Awesome, 1997, novembre, np.
145. MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, *Supreme* n°56, Awesome, 1998, février, np.
146. MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, *Supreme the Return* n°1, Awesome, 1999, mai, np.
147. MOORE, Alan, STARLIN, Jim, *Supreme the Return* n°2, Awesome, 1999, juin, np.
148. MOORE, Alan, SMITH, Matt, VEITCH, Rick, et al., *Supreme the Return* n°3, Awesome, 1999, novembre, np.
149. MOORE, Alan, SMITH, Matt, *Supreme the Return* n°4, Awesome, 2000, mars, np.
150. MOORE, Alan, CHURCHILL, Ian, *Supreme the Return* n°5, Awesome, 2000, mai, np.
151. MOORE, Alan, LIEFELD, Rob, VEITCH, Rick, *Supreme the Return* n°6, Awesome, 2000, juin, np.

152. MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, *Tom Strong* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, juin, np.
153. MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, *Tom Strong* n°2, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, juillet, np.

154. MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, *Tom Strong* n°3, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, août, np.
155. MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, ADAMS, Arthur, *Tom Strong* n°4, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, octobre, np.
156. MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, ORDWAY, Jerry, *Tom Strong* n°5, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, décembre, np.
157. MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, GIBBONS, Dave, *Tom Strong* n°6, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2000, février, np.
158. MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, FRANK, Gary, *Tom Strong* n°7, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2000, avril, np.
159. MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, WEISS, Alan, *Tom Strong* n°8, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2000, juillet, np.
160. MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, CHADWICK, Paul, *Tom Strong* n°9, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2000, septembre, np.
161. MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, GIANNI, Gary, *Tom Strong* n°10, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2000, novembre, np.
162. MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, *Tom Strong* n°11, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2001, janvier, np.
163. MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, *Tom Strong* n°12, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2001, juin, np.
164. MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, BAKER, Kyle, et al., *Tom Strong* n°13, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2001, juillet, np.
165. MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, BARTA, Hilary, *Tom Strong* n°14, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2001, octobre, np.
166. MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, *Tom Strong* n°15, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2002, mars, np.
167. MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, *Tom Strong* n°16, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2002, avril, np.
168. MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, *Tom Strong* n°17, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2002, août, np.
169. MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, *Tom Strong* n°18, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2002, décembre, np.
170. MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, CHAYKIN, Howard, et al., *Tom Strong* n°19, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2003, avril, np.

171. MOORE, Alan, ORDWAY, Jerry, *Tom Strong* n°20, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2003, juin, np.
172. MOORE, Alan, ORDWAY, Jerry, *Tom Strong* n°21, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2003, octobre, np.
173. MOORE, Alan, ORDWAY, Jerry, *Tom Strong* n°22, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2003, décembre, np.
174. MOORE, Alan, WILLIAMS, J.H., *Promethea* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, août, np.
175. MOORE, Alan, WILLIAMS, J.H., *Promethea* n°2, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, septembre, np.
176. MOORE, Alan, WILLIAMS, J.H., *Promethea* n°3, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, octobre, np.
177. MOORE, Alan, WILLIAMS, J.H., VESS, Charles, *Promethea* n°4, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, novembre, np.
178. MOORE, Alan, WILLIAMS, J.H., *Promethea* n°5, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2000, février, np.
179. MOORE, Alan, WILLIAMS, J.H., *Promethea* n°6, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2000, mars, np.
180. MOORE, Alan, WILLIAMS, J.H., *Promethea* n°7, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2000, avril, np.
181. MOORE, Alan, WILLIAMS, J.H., *Promethea* n°8, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2000, juillet, np.
182. MOORE, Alan, WILLIAMS, J.H., *Promethea* n°9, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2000, septembre, np.
183. MOORE, Alan, WILLIAMS, J.H., *Promethea* n°10, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2000, octobre, np.
184. MOORE, Alan, WILLIAMS, J.H., *Promethea* n°11, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2000, décembre, np.
185. MOORE, Alan, WILLIAMS, J.H., VILLARRUBIA, Jose, *Promethea* n°12, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2001, février, np.
186. MOORE, Alan, WILLIAMS, J.H., *Promethea* n°13, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2001, avril, np.

187. MOORE, Alan, WILLIAMS, J.H., *Promethea* n°14, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2001, juin, np.
188. MOORE, Alan, WILLIAMS, J.H., *Promethea* n°15, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2001, août, np.
189. MOORE, Alan, WILLIAMS, J.H., *Promethea* n°16, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2001, octobre, np.
190. MOORE, Alan, WILLIAMS, J.H., *Promethea* n°17, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2001, décembre, np.
191. MOORE, Alan, WILLIAMS, J.H., *Promethea* n°18, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2002, février, np.
192. MOORE, Alan, WILLIAMS, J.H., *Promethea* n°19, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2002, avril, np.
193. MOORE, Alan, WILLIAMS, J.H., *Promethea* n°20, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2002, juin, np.
194. MOORE, Alan, WILLIAMS, J.H., *Promethea* n°21, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2002, août, np.
195. MOORE, Alan, WILLIAMS, J.H., *Promethea* n°22, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2002, novembre, np.
196. MOORE, Alan, WILLIAMS, J.H., *Promethea* n°23, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2002, décembre, np.
197. MOORE, Alan, WILLIAMS, J.H., *Promethea* n°24, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2003, février, np.
198. MOORE, Alan, WILLIAMS, J.H., *Promethea* n°25, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2003, mai, np.
199. MOORE, Alan, WILLIAMS, J.H., *Promethea* n°26, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2003, août, np.
200. MOORE, Alan, WILLIAMS, J.H., *Promethea* n°27, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2003, novembre, np.
201. MOORE, Alan, WILLIAMS, J.H., *Promethea* n°28, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2004, janvier, np.
202. MOORE, Alan, WILLIAMS, J.H., *Promethea* n°29, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2004, mai, np.
203. MOORE, Alan, WILLIAMS, J.H., *Promethea* n°30, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2004, juillet, np.

204. MOORE, Alan, WILLIAMS, J.H., *Promethea* n°31, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2004, octobre, np.
205. MOORE, Alan, WILLIAMS, J.H., *Promethea* n°32, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2005, avril, np.
206. MOORE, Alan, HA, Gene, CANNON, Zander, *Top 10* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, septembre, np.
207. MOORE, Alan, HA, Gene, CANNON, Zander, *Top 10* n°2, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, octobre, np.
208. MOORE, Alan, HA, Gene, CANNON, Zander, *Top 10* n°3, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, novembre, np.
209. MOORE, Alan, HA, Gene, CANNON, Zander, *Top 10* n°4, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, décembre, np.
210. MOORE, Alan, HA, Gene, CANNON, Zander, *Top 10* n°5, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2000, janvier, np.
211. MOORE, Alan, HA, Gene, CANNON, Zander, *Top 10* n°6, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2000, février, np.
212. MOORE, Alan, HA, Gene, CANNON, Zander, *Top 10* n°7, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2000, avril, np.
213. MOORE, Alan, HA, Gene, CANNON, Zander, *Top 10* n°8, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2000, juin, np.
214. MOORE, Alan, HA, Gene, CANNON, Zander, *Top 10* n°9, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2000, octobre, np.
215. MOORE, Alan, HA, Gene, CANNON, Zander, *Top 10* n°10, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2001, janvier, np.
216. MOORE, Alan, HA, Gene, CANNON, Zander, *Top 10* n°11, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2001, mai, np.
217. MOORE, Alan, HA, Gene, CANNON, Zander, *Top 10* n°12, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2001, octobre, np.
218. MOORE, Alan, CANNON, Zander, *Smax* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2003, octobre, np.
219. MOORE, Alan, CANNON, Zander, *Smax* n°2, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2003, novembre, np.

220. MOORE, Alan, CANNON, Zander, *Smax* n°3, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2003, décembre, np.
221. MOORE, Alan, CANNON, Zander, *Smax* n°4, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2004, février, np.
222. MOORE, Alan, CANNON, Zander, *Smax* n°5, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2004, mai, np.
223. DI FILIPPO, Paul, ORDWAY, Jerry, *Top 10 : Beyond the Farthest Precinct* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2005, octobre, np.
224. DI FILIPPO, Paul, ORDWAY, Jerry, *Top 10 : Beyond the Farthest Precinct* n°2, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2005, novembre, np.
225. DI FILIPPO, Paul, ORDWAY, Jerry, *Top 10 : Beyond the Farthest Precinct* n°3, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2005, décembre, np.
226. DI FILIPPO, Paul, ORDWAY, Jerry, *Top 10 : Beyond the Farthest Precinct* n°4, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2006, janvier, np.
227. DI FILIPPO, Paul, ORDWAY, Jerry, *Top 10 : Beyond the Farthest Precinct* n°5, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2006, février, np.
228. MOORE, Alan, HA, Gene, *Top 10 : The Forty-Niners*, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2005, [n.p. 102p.]
229. MOORE, Alan, O'NEILL, Kevin, *The League of Extraordinary Gentlemen* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, mars, np.
230. MOORE, Alan, O'NEILL, Kevin, *The League of Extraordinary Gentlemen* n°2, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, avril, np.
231. MOORE, Alan, O'NEILL, Kevin, *The League of Extraordinary Gentlemen* n°3, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, mai, np.
232. MOORE, Alan, O'NEILL, Kevin, *The League of Extraordinary Gentlemen* n°4, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, novembre, np.
233. MOORE, Alan, O'NEILL, Kevin, *The League of Extraordinary Gentlemen* n°5, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2000, juin, np.
234. MOORE, Alan, O'NEILL, Kevin, *The League of Extraordinary Gentlemen* n°6, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2000, septembre, np.

235. MOORE, Alan, O'NEILL, Kevin, *The League of Extraordinary Gentlemen* vol. 2 n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2002, septembre, np.
236. MOORE, Alan, O'NEILL, Kevin, *The League of Extraordinary Gentlemen* vol. 2 n°2, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2002, octobre, np.
237. MOORE, Alan, O'NEILL, Kevin, *The League of Extraordinary Gentlemen* vol. 2 n°3, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2002, novembre, np.
238. MOORE, Alan, O'NEILL, Kevin, *The League of Extraordinary Gentlemen* vol. 2 n°4, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2003, février, np.
239. MOORE, Alan, O'NEILL, Kevin, *The League of Extraordinary Gentlemen* vol. 2 n°5, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2003, juillet, np.
240. MOORE, Alan, O'NEILL, Kevin, *The League of Extraordinary Gentlemen* vol. 2 n°6, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2003, novembre, np.
241. MOORE, Alan, O'NEILL, Kevin, *The League of Extraordinary Gentlemen : Black Dossier*, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2008, [np. 212p.]
242. MOORE, Alan, O'NEILL, Kevin, *The League of Extraordinary Gentlemen – Century : 1910*, Marietta, Top Shelf Productions/Knockabout Comics, 2009, [np. 72p.]
243. MOORE, Alan, O'NEILL, Kevin, *The League of Extraordinary Gentlemen – Century : 1969*, Marietta, Top Shelf Productions/Knockabout Comics, 2011, [np. 72p.]
244. MORRISON, Grant, TRUOG, Chas, *Animal Man* n°1, New York, DC Comics, label « Vertigo », 1988, septembre, np.
245. MORRISON, Grant, TRUOG, Chas, *Animal Man* n°2, New York, DC Comics, label « Vertigo », 1988, octobre, np.
246. MORRISON, Grant, TRUOG, Chas, *Animal Man* n°3, New York, DC Comics, label « Vertigo », 1988, novembre, np.
247. MORRISON, Grant, TRUOG, Chas, *Animal Man* n°4, New York, DC Comics, label « Vertigo », 1988, décembre, np.
248. MORRISON, Grant, TRUOG, Chas, *Animal Man* n°5, New York, DC Comics, label « Vertigo », 1988, décembre, np.
249. MORRISON, Grant, TRUOG, Chas, *Animal Man* n°6, New York, DC Comics, label « Vertigo », 1988, np.
250. MORRISON, Grant, TRUOG, Chas, *Animal Man* n°7, New York, DC Comics, label « Vertigo », 1989, janvier, np.

251. MORRISON, Grant, TRUOG, Chas, *Animal Man* n°8, New York, DC Comics, label « Vertigo », 1989, février, np.
252. MORRISON, Grant, TRUOG, Chas, *Animal Man* n°9, New York, DC Comics, label « Vertigo », 1989, mars, np.
253. MORRISON, Grant, TRUOG, Chas, *Animal Man* n°10, New York, DC Comics, label « Vertigo », 1989, avril, np.
254. MORRISON, Grant, TRUOG, Chas, *Animal Man* n°11, New York, DC Comics, label « Vertigo », 1989, mai, np.
255. MORRISON, Grant, TRUOG, Chas, *Animal Man* n°12, New York, DC Comics, label « Vertigo », 1989, juin, np.
256. MORRISON, Grant, TRUOG, Chas, *Animal Man* n°13, New York, DC Comics, label « Vertigo », 1989, juillet, np.
257. MORRISON, Grant, TRUOG, Chas, *Animal Man* n°14, New York, DC Comics, label « Vertigo », 1989, août, np.
258. MORRISON, Grant, TRUOG, Chas, *Animal Man* n°15, New York, DC Comics, label « Vertigo », 1989, septembre, np.
259. MORRISON, Grant, TRUOG, Chas, *Animal Man* n°16, New York, DC Comics, label « Vertigo », 1989, octobre, np.
260. MORRISON, Grant, TRUOG, Chas, *Animal Man* n°17, New York, DC Comics, label « Vertigo », 1989, novembre, np.
261. MORRISON, Grant, TRUOG, Chas, *Animal Man* n°18, New York, DC Comics, label « Vertigo », 1989, décembre, np.
262. MORRISON, Grant, TRUOG, Chas, *Animal Man* n°19, New York, DC Comics, label « Vertigo », 1990, janvier, np.
263. MORRISON, Grant, TRUOG, Chas, *Animal Man* n°20, New York, DC Comics, label « Vertigo », 1990, février, np.
264. MORRISON, Grant, TRUOG, Chas, *Animal Man* n°21, New York, DC Comics, label « Vertigo », 1990, mars, np.
265. MORRISON, Grant, CULLINS, Paris, *Animal Man* n°22, New York, DC Comics, label « Vertigo », 1990, avril, np.
266. MORRISON, Grant, TRUOG, Chas, *Animal Man* n°23, New York, DC Comics, label « Vertigo », 1990, mai, np.
267. MORRISON, Grant, TRUOG, Chas, *Animal Man* n°24, New York, DC Comics, label « Vertigo », 1990, juin, np.
268. MORRISON, Grant, TRUOG, Chas, *Animal Man* n°25, New York, DC Comics, label « Vertigo », 1990, juillet, np.
269. MORRISON, Grant, TRUOG, Chas, *Animal Man* n°26, New York, DC Comics, label « Vertigo », 1990, août, np.
270. MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°1, New York, DC Comics, label « All Star », 2006, janvier, np.
271. MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°2, New York, DC Comics, label « All Star », 2006, février, np.

272. MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°3, New York, DC Comics, label « All Star », 2006, mai, np.
273. MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°4, New York, DC Comics, label « All Star », 2006, juillet, np.
274. MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°5, New York, DC Comics, label « All Star », 2006, septembre, np.
275. MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°6, New York, DC Comics, label « All Star », 2007, mars, np.
276. MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°7, New York, DC Comics, label « All Star », 2007, juin, np.
277. MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°8, New York, DC Comics, label « All Star », 2007, août, np.
278. MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°9, New York, DC Comics, label « All Star », 2007, décembre, np.
279. MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°10, New York, DC Comics, label « All Star », 2008, mai, np.
280. MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°11, New York, DC Comics, label « All Star », 2008, juillet, np.
281. MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°12, New York, DC Comics, label « All Star », 2008, octobre, np.
-
282. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., *52* n°1, New York, DC Comics, 2006, 10 mai, np.
283. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., *52* n°2, New York, DC Comics, 2006, 17 mai, np.
284. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., *52* n°3, New York, DC Comics, 2006, 24 mai, np.
285. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., *52* n°4, New York, DC Comics, 2006, 31 mai, np.
286. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., *52* n°5, New York, DC Comics, 2006, 7 juin, np.
287. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., *52* n°6, New York, DC Comics, 2006, 14 juin, np.
288. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., *52* n°7, New York, DC Comics, 2006, 21 juin, np.
289. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., *52* n°8, New York, DC Comics, 2006, 28 juin, np.
290. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., *52* n°9, New York, DC Comics, 2006, 6 juillet, np.
291. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., *52* n°10, New York, DC Comics, 2006, 12 juillet, np.
292. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., *52* n°11, New York, DC Comics, 2006, 19 juillet, np.

293. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., 52 n°12, New York, DC Comics, 2006, 26 juillet, np.
294. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., 52 n°13, New York, DC Comics, 2006, 2 août, np.
295. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., 52 n°14, New York, DC Comics, 2006, 9 août, np.
296. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., 52 n°15, New York, DC Comics, 2006, 16 août, np.
297. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., 52 n°16, New York, DC Comics, 2006, 23 août, np.
298. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., 52 n°17, New York, DC Comics, 2006, 30 août, np.
299. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., 52 n°18, New York, DC Comics, 2006, 6 septembre, np.
300. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., 52 n°19, New York, DC Comics, 2006, 13 septembre, np.
301. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., 52 n°20, New York, DC Comics, 2006, 20 septembre, np.
302. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., 52 n°21, New York, DC Comics, 2006, 27 septembre, np.
303. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., 52 n°22, New York, DC Comics, 2006, 4 octobre, np.
304. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., 52 n°23, New York, DC Comics, 2006, 11 octobre, np.
305. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., 52 n°24, New York, DC Comics, 2006, 18 octobre, np.
306. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., 52 n°25, New York, DC Comics, 2006, 25 octobre, np.
307. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., 52 n°26, New York, DC Comics, 2006, 1er novembre, np.
308. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., 52 n°27, New York, DC Comics, 2006, 8 novembre, np.
309. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., 52 n°28, New York, DC Comics, 2006, 15 novembre, np.
310. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., 52 n°29, New York, DC Comics, 2006, 22 novembre, np.
311. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., 52 n°30, New York, DC Comics, 2006, 29 novembre, np.
312. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., 52 n°31, New York, DC Comics, 2006, 6 décembre, np.
313. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., 52 n°32, New York, DC Comics, 2006, 13 décembre, np.
314. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., 52 n°33, New York, DC Comics, 2006, 20 décembre, np.

315. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., 52 n°34, New York, DC Comics, 2006, 27 décembre, np.
316. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., 52 n°35, New York, DC Comics, 2007, 3 janvier, np.
317. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., 52 n°36, New York, DC Comics, 2007, 10 janvier, np.
318. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., 52 n°37, New York, DC Comics, 2007, 17 janvier, np.
319. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., 52 n°38, New York, DC Comics, 2007, 24 janvier, np.
320. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., 52 n°39, New York, DC Comics, 2007, 31 janvier, np.
321. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., 52 n°40, New York, DC Comics, 2007, 7 février, np.
322. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., 52 n°41, New York, DC Comics, 2007, 14 février, np.
323. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., 52 n°42, New York, DC Comics, 2007, 21 février, np.
324. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., 52 n°43, New York, DC Comics, 2007, 28 février, np.
325. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., 52 n°44, New York, DC Comics, 2007, 7 mars, np.
326. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., 52 n°45, New York, DC Comics, 2007, 14 mars, np.
327. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., 52 n°46, New York, DC Comics, 2007, 21 mars, np.
328. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., 52 n°47, New York, DC Comics, 2007, 28 mars, np.
329. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., 52 n°48, New York, DC Comics, 2007, 7 avril, np.
330. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., 52 n°49, New York, DC Comics, 2007, 11 avril, np.
331. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., 52 n°50, New York, DC Comics, 2007, 18 avril, np.
332. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., 52 n°51, New York, DC Comics, 2007, 25 avril, np.
333. MORRISON, Grant, JOHNS, Geoff, RUCKA, Greg, WAID, Mark, et al., 52 n°52, New York, DC Comics, 2007, 2 mai, np.

334. MORRISON, Grant, KUBERT, Andy, *Batman* n°655, New York, DC Comics, 2006, septembre, np.
335. MORRISON, Grant, KUBERT, Andy, *Batman* n°656, New York, DC Comics, 2006, octobre, np.

336. MORRISON, Grant, KUBERT, Andy, *Batman* n°657, New York, DC Comics, 2006, novembre, np.
337. MORRISON, Grant, KUBERT, Andy, *Batman* n°658, New York, DC Comics, 2006, décembre, np.
338. MORRISON, Grant, VAN FLEET, John, *Batman* n°663, New York, DC Comics, 2007, avril, np.
339. MORRISON, Grant, KUBERT, Andy, *Batman* n°664, New York, DC Comics, 2007, mai, np.
340. MORRISON, Grant, KUBERT, Andy, *Batman* n°665, New York, DC Comics, 2007, juin, np.
341. MORRISON, Grant, KUBERT, Andy, *Batman* n°666, New York, DC Comics, 2007, juillet, np.
342. MORRISON, Grant, KUBERT, Andy, *Batman* n°667, New York, DC Comics, 2007, mai, np.
343. MORRISON, Grant, WILLIAMS, J.H., *Batman* n°667, New York, DC Comics, 2007, août, np.
344. MORRISON, Grant, WILLIAMS, J.H., *Batman* n°668, New York, DC Comics, 2007, septembre, np.
345. MORRISON, Grant, WILLIAMS, J.H., *Batman* n°669, New York, DC Comics, 2007, novembre, np.
346. MORRISON, Grant, DANIEL, Tony, *Batman* n°670, New York, DC Comics, 2007, décembre, np.
347. MORRISON, Grant, DANIEL, Tony, *Batman* n°671, New York, DC Comics, 2008, janvier, np.
348. MORRISON, Grant, DANIEL, Tony, *Batman* n°672, New York, DC Comics, 2008, février, np.
349. MORRISON, Grant, DANIEL, Tony, *Batman* n°673, New York, DC Comics, 2008, mars, np.
350. MORRISON, Grant, DANIEL, Tony, *Batman* n°674, New York, DC Comics, 2008, avril, np.
351. MORRISON, Grant, BENJAMIN, Ryan, *Batman* n°675, New York, DC Comics, 2008, mai, np.
352. MORRISON, Grant, DANIEL, Tony, *Batman* n°676, New York, DC Comics, 2008, juin, np.
353. MORRISON, Grant, DANIEL, Tony, *Batman* n°677, New York, DC Comics, 2008, juillet, np.
354. MORRISON, Grant, DANIEL, Tony, *Batman* n°678, New York, DC Comics, 2008, août, np.
355. MORRISON, Grant, DANIEL, Tony, *Batman* n°679, New York, DC Comics, 2008, septembre, np.
356. MORRISON, Grant, DANIEL, Tony, *Batman* n°680, New York, DC Comics, 2008, octobre, np.
357. MORRISON, Grant, DANIEL, Tony, *Batman* n°681, New York, DC Comics, 2008, décembre, np.

358. MORRISON, Grant, GARBETT, Lee, *Batman* n°682, New York, DC Comics, 2009, janvier, np.
359. MORRISON, Grant, GARBETT, Lee, *Batman* n°683, New York, DC Comics, 2009, janvier, np.
360. MORRISON, Grant, DANIEL, Tony, *Batman* n°701, New York, DC Comics, 2010, septembre
361. MORRISON, Grant, DANIEL, Tony, *Batman* n°702, New York, DC Comics, 2010, octobre
362. MORRISON, Grant, SPROUSE, Chris, *Batman : The Return of Bruce Wayne* n°1, New York, DC Comics, 2010, juillet, np.
363. MORRISON, Grant, IRVING, Frazer, *Batman : The Return of Bruce Wayne* n°2, New York, DC Comics, 2010, juillet, np.
364. MORRISON, Grant, PAQUETTE, Yanick, *Batman : The Return of Bruce Wayne* n°3, New York, DC Comics, 2010, août, np.
365. MORRISON, Grant, JEANTY, Georges, *Batman : The Return of Bruce Wayne* n°4, New York, DC Comics, 2010, septembre, np.
366. MORRISON, Grant, SOOK, Ryan, PEREZ, Pere, *Batman : The Return of Bruce Wayne* n°5, New York, DC Comics, 2010, novembre, np.
367. MORRISON, Grant, GARBETT, Lee, PEREZ, Pere, *Batman : The Return of Bruce Wayne* n°6, New York, DC Comics, 2010, décembre, np.
368. VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 2004, août, np.
369. VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°2, New York, DC Comics, Wildstorm, 2004, septembre, np.
370. VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°3, New York, DC Comics, Wildstorm, 2004, octobre, np.
371. VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°4, New York, DC Comics, Wildstorm, 2004, novembre, np.
372. VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°5, New York, DC Comics, Wildstorm, 2004, décembre, np.
373. VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°6, New York, DC Comics, Wildstorm, 2005, janvier, np.
374. VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°7, New York, DC Comics, Wildstorm, 2005, février, np.
375. VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°8, New York, DC Comics, Wildstorm, 2005, avril, np.
376. VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°9, New York, DC Comics, Wildstorm, 2005, mai, np.
377. VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°10, New York, DC Comics, Wildstorm, 2005, juin, np.

378. VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°11, New York, DC Comics, Wildstorm, 2005, juillet, np.
379. VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°12, New York, DC Comics, Wildstorm, 2005, août, np.
380. VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°13, New York, DC Comics, Wildstorm, 2005, septembre, np.
381. VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°14, New York, DC Comics, Wildstorm, 2005, novembre, np.
382. VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°15, New York, DC Comics, Wildstorm, 2005, décembre, np.
383. VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°16, New York, DC Comics, Wildstorm, 2006, janvier, np.
384. VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°17, New York, DC Comics, Wildstorm, 2006, mars, np.
385. VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°18, New York, DC Comics, Wildstorm, 2006, mai, np.
386. VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°19, New York, DC Comics, Wildstorm, 2006, juin, np.
387. VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°20, New York, DC Comics, Wildstorm, 2006, juillet, np.
388. VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°21, New York, DC Comics, Wildstorm, 2006, août, np.
389. VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°22, New York, DC Comics, Wildstorm, 2006, octobre, np.
390. VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°23, New York, DC Comics, Wildstorm, 2006, novembre, np.
391. VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°24, New York, DC Comics, Wildstorm, 2007, janvier, np.
392. VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°25, New York, DC Comics, Wildstorm, 2007, février, np.
393. VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°26, New York, DC Comics, Wildstorm, 2007, mars, np.
394. VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°27, New York, DC Comics, Wildstorm, 2007, juin, np.
395. VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°28, New York, DC Comics, Wildstorm, 2007, juillet, np.
396. VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°29, New York, DC Comics, Wildstorm, 2007, août, np.
397. VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°30, New York, DC Comics, Wildstorm, 2007, novembre, np.
398. VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°31, New York, DC Comics, Wildstorm, 2007, décembre, np.
399. VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°32, New York, DC Comics, Wildstorm, 2008, janvier, np.

400. VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°33, New York, DC Comics, Wildstorm, 2008, février, np.
401. VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°34, New York, DC Comics, Wildstorm, 2008, avril, np.
402. VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°35, New York, DC Comics, Wildstorm, 2008, mai, np.
403. VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°36, New York, DC Comics, Wildstorm, 2008, juin, np.
404. VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°37, New York, DC Comics, Wildstorm, 2008, août, np.
405. VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°38, New York, DC Comics, Wildstorm, 2008, septembre, np.
406. VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°39, New York, DC Comics, Wildstorm, 2009, janvier, np.
407. VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°40, New York, DC Comics, Wildstorm, 2009, février, np.
408. VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°41, New York, DC Comics, Wildstorm, 2009, juin, np.
409. VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°42, New York, DC Comics, Wildstorm, 2009, juillet, np.
410. VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°43, New York, DC Comics, Wildstorm, 2009, août, np.
411. VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°44, New York, DC Comics, Wildstorm, 2009, octobre, np.
412. VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°45, New York, DC Comics, Wildstorm, 2009, novembre, np.
413. VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°46, New York, DC Comics, Wildstorm, 2009, décembre, np.
414. VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°47, New York, DC Comics, Wildstorm, 2010, février, np.
415. VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°48, New York, DC Comics, Wildstorm, 2010, avril, np.
416. VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°49, New York, DC Comics, Wildstorm, 2010, juillet, np.
417. VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°50, New York, DC Comics, Wildstorm, 2010, septembre, np.

Table des illustrations

Chapitre 1

Illustration 1 : Reproduction du sceau apposé sur la couverture des *comic books* dont la parution avait été validée par la CMAA

Illustration 2 : MCCLLOUD, Scott, *Réinventer la bande dessinée*, Paris, Vertige Graphic, 2006, p.78.

Illustration 3 : GABILLIET, Jean-Paul, *Des comics et des hommes*, Nantes, éditions du temps, 2005, p.177

Illustration 4 :

- LEE, Stan, HECK, Don, *Avengers* n°11, New York, Marvel Comics, 1964, décembre (couverture)
- LEE, Stan, HECK, Don, *Avengers* n°11, New York, Marvel Comics, 1964, décembre (incipit)

Illustration 5 :

- MILLAR, Mark, MCNIVEN, Steve, *Civil War* n°1, New York, Marvel Comics, 2006, juillet
- MELTZER, Brad, MORALES, Rags, *Identity Crisis* n°1, New York, DC Comics, 2004, août

Chapitre 2

Illustration 1:

- ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, avril
- MORRISON, Grant, PORTER, Howard, *JLA* n°1, New York, DC Comics, 1997, janvier (couverture)

Illustration 2 :

- MILLAR, Mark, QUITELY, Frank, *The Authority* n°14, New York, DC Comics, studio Wildstorm, 2000, juin (couverture)
- MOORE, Alan, WILLIAMS III, J.H., *Promethea* n°26, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2003, août

Illustration 3 :

- MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates 2* n°6, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2005, juillet
- LOEB, Jeph, MADUREIRA, Joe, *Ultimates 3* n°5, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2008, septembre (incipit)

Illustration 4 :

- BENDIS, Brian, BAGLEY, Mark, *Ultimate Spider-Man* n°4, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2001, février

- LEE, Stan, DITKO, Steve, *The Amazing Fantasy* n°15, New York, Marvel Comics, 1962, août, p.2
- LEE, Stan, DITKO, Steve, *The Amazing Fantasy* n°15, New York, Marvel Comics, 1962, août, p.8

Illustration 5 : MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°1, New York, DC Comics, 1986, septembre, p.13

Illustration 6 :

- MOORE, Alan, STARLIN, Jim, *Supreme the Return* n°2, Awesome, 1999, juin
- SIEGEL, Jerry, SHUSTER, Joe, *Action Comics* n°1, New York, DC Comics, 1938, juin (couverture)

Illustration 7 :

- ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°10, New York, DC Comics, Wildstorm, 2000, juin (incipit)
- ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°10, New York, DC Comics, Wildstorm, 2000, juin (excipit)

Illustration 8 :

- Apollo et Midnigher par Bryan Hitch (New York, DC Comics, Wildstorm, 1999)
- LOEB, Jeph, TURNER, Michael, *Superman/Batman* n°8, New York, DC Comics, 2004, mai (couverture de Micheal Turner)

Illustration 9 : MOORE, Alan, WILLIAMS III, J.H., *Promethea* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, août.

Illustration 10 :

- MILLAR, Mark, QUITELY, Frank, *The Authority* n°14, New York, DC Comics, studio Wildstorm, 2000, juin (couverture)
- LEE, Stan, KIRBY, Jack, *Avengers* n°4, New York, Marvel Comics, 1964, mars (couverture)

Illustration 11 :

- ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°12, New York, DC Comics, Wildstorm, 2001, janvier
- ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°12, New York, DC Comics, Wildstorm, 2001, janvier (excipit)
- LEE, Stan, KIRBY, Jack, *Fantastic Four* n°2, New York, Marvel Comics, 1962, janvier, p.13

Illustration 12 : MOORE, Alan, HA, Gene, CANNON, Zander, *Top 10* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, septembre

Illustration 13 : MOORE, Alan, HA, Gene, CANNON Zander., *Top 10* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, septembre

Illustration 14 :

- VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 2004, août

- VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 2004, août

Illustration 15 :

- VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°2, New York, DC Comics, Wildstorm, 2004, septembre
- BINDER, Otto, PLASTINO, Al, *Action Comics* n°260, « Mighty Maid ! », New York, DC Comics, 1960, janvier

Illustration 16 :

- VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°12, New York, DC Comics, Wildstorm, 2005, août
- MILLAR, Mark, EDWARDS, Tommy Lee, *1985* n°1, New York, Marvel Comics, 2008, juillet

Illustration 17 :

- MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°3, New York, DC Comics, 1986, novembre, p.1
- MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°3, New York, DC Comics, 1986, novembre, pp.20-21

Illustration 18 :

- MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°1, New York, DC Comics, 1986, septembre, p.1
- MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°12, New York, DC Comics, 1987, octobre, p.32
- MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°1, New York, DC Comics, 1986, septembre, p.1
- MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°10, New York, DC Comics, 1987, juillet, p.24

Illustration 19

- MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, *Tom Strong* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, juin (couverture)
- MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, *Tom Strong* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, juin (incipit)

Illustration 20 :

- MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, *Tom Strong* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, juin
- MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, *Tom Strong* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, juin

Illustration 21 :

- ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°24, New York, DC Comics, Wildstorm, 2006, mars (couverture)
- ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°17, New York, DC Comics, Wildstorm, 2003, décembre (incipit)

Illustration 22 : MILLAR, Mark, EDWARDS, Tommy Lee, *1985* n°6, New York, Marvel Comics, 2008, décembre

Illustration 23 :

- MOORE, Alan, CHURCHILL, Ian, *Supreme the Return* n°5, Awesome, 2000, mai
- MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°8, New York, DC Comics, 1987, avril, p.11
- MOORE, Alan, WILLIAMS III, J.H., *Promethea* n°30, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2004, juillet
- MOORE, Alan, WILLIAMS III, J.H., *Promethea* n°30, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2004, juillet
- MOORE, Alan, WILLIAMS III, J.H., *Promethea* n°23, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2002, décembre

Illustration 24 :

- MILLAR, Mark, QUITELY, Frank, *The Authority* n°15, New York, DC Comics, studio Wildstorm, 2000, juillet (couverture)
- MOORE, Alan, LIEFELD, Rob, VEITCH, Rick, *Supreme the Return* n°6, Awesome, 2000, juin
- MILLAR, Mark, EDWARDS, Tommy Lee, *1985* n°1, New York, Marvel Comics, 2008, juillet (incipit)

Illustration 25 :

- MILLAR, Mark, MCCREA, John, *Jenny Sparks : The Secret History of the Authority* n°5, New York, DC Comics, Wildstorm, 2001, mars
- MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, *Tom Strong* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, juin (excipit)
- MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, *Tom Strong* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, juin

Illustration 26 : MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°3, New York, DC Comics, 1986, novembre, pp.6-7

Illustration 27 :

- MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°6, New York, DC Comics, 1987, février, pp.14-15
- MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°6, New York, DC Comics, 1987, février, pp.10 et 19
- MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°6, New York, DC Comics, 1987, février, p.1
- MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°6, New York, DC Comics, 1987, février, p.28

Illustration 28 : MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°1, New York, DC Comics, 1986, septembre, pp.2-3

Illustration 29 :

- MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°2, New York, DC Comics, 1986, octobre, pp.4-5
- MOORE, Alan, HORIE, Richard, VEITCH, Rick, *Supreme : The new Adventures* n°44, Maximum Press, 1997, janvier
- MOORE, Alan, HORIE, Richard, VEITCH, Rick, *Supreme : The new Adventures* n°44, Maximum Press, 1997, janvier

Illustration 30 :

- MOORE, Alan, HORIE, Richard, VEITCH, Rick, *Supreme : The new Adventures* n°44, Maximum Press, 1997, janvier
- MOORE, Alan, HORIE, Richard, VEITCH, Rick, *Supreme : The new Adventures* n°44, Maximum Press, 1997, janvier

Illustration 31 : MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, *Supreme* n°53, Awesome, 1997, septembre

Illustration 32 :

- MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, *Supreme* n°53, Awesome, 1997, septembre
- MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, *Supreme* n°53, Awesome, 1997, septembre

Illustration 33 : MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, *Supreme* n°53, Awesome, 1997, septembre

Illustration 34 :

- MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°6, New York, DC Comics, 1987, février, p.10
- MOORE, Alan, BENNETT, Joe, VEITCH, Rick, *Supreme : The new Adventures* n°45, Maximum Press, 1997, janvier
- MOORE, Alan, GEBBIE, Melinda, *Lost Girls : book 1*, Top Shelf, 2006, août (incipit)

Illustration 35 : MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°1, New York, DC Comics, 1986, septembre, couverture et p.1

Illustration 36 :

- MOORE, Alan, BENNETT, Joe, VEITCH, Rick, *Supreme* n°42, Berkeley, Image Comics, 1996, septembre
- MOORE, Alan, MORRIGAN, J., PAJARILLO, Mark, *Supreme* n°52, Awesome, 1997, septembre

Illustration 37 :

- MOORE, Alan, LIEFELD, Rob, VEITCH, Rick, *Supreme the Return* n°6, Awesome, 2000, juin
- MILLAR, Mark, EDWARDS, Tommy Lee, *1985* n°2, New York, Marvel Comics, 2008, août

Illustration 38 :

- MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°3, New York, DC Comics, 1986, novembre, p.2
- MOORE, Alan, WILLIAMS III, J.H., *Promethea* n°6, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2000, mars

Illustration 39 : MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, *Tom Strong* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, juin

Illustration 40 : MOORE, Alan, WILLIAMS III, J.H., *Promethea* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, août

Illustration 41 : MOORE, Alan, WILLIAMS III, J.H., *Promethea* n°15, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2001, août

Illustration 42 :

- MOORE, Alan, WILLIAMS III, J.H., *Promethea* n°28, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2004, janvier
- MOORE, Alan, WILLIAMS III, J.H., *Promethea* n°28, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2004, janvier
- MOORE, Alan, WILLIAMS III, J.H., *Promethea* n°28, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2004, janvier

Illustration 43 : MOORE, Alan, WILLIAMS III, J.H., VILLARRUBIA, Jose, *Promethea* n°12, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2001, février

Illustration 44 :

- ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, avril (couverture)
- ELLIS, Warren, HITCH, Bryan, *The Authority* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, mai (couverture)

Illustration 45 :

- ELLIS, Warren, HITCH, Bryan, *The Authority* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, mai
- ELLIS, Warren, HITCH, Bryan, *The Authority* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, mai

Illustration 46 :

- ELLIS, Warren, HITCH, Bryan, *The Authority* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, mai
- ELLIS, Warren, HITCH, Bryan, *The Authority* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, mai

Illustration 47 : ELLIS, Warren, HITCH, Bryan, *The Authority* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, mai

Illustration 48 :

- ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, avril
- ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, avril
- ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, avril
- ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, avril
- ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, avril

Illustration 49 : ELLIS, Warren, HITCH, Bryan, *The Authority* n°6, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, octobre

Illustration 50 : ELLIS, Warren, HITCH, Bryan, *The Authority* n°8, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, décembre

Illustration 51 :

- ELLIS, Warren, HITCH, Bryan, *The Authority* n°7, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, décembre
- ELLIS, Warren, HITCH, Bryan, *The Authority* n°8, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, décembre
- ELLIS, Warren, HITCH, Bryan, *The Authority* n°8, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, décembre

Illustration 52 :

- ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, avril
- ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°10, New York, DC Comics, Wildstorm, 2000, juin

Illustration 53 :

- ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°8, New York, DC Comics, Wildstorm, 2000, février (excipit)
- ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°8, New York, DC Comics, Wildstorm, 2000, février

Illustration 54 : ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°9, New York, DC Comics, Wildstorm, 2000, avril (excipit)

Illustration 55 : ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, avril (incipit)

Illustration 56 :

- ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°11, New York, DC Comics, Wildstorm, 2000, septembre
- ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°11, New York, DC Comics, Wildstorm, 2000, septembre
- ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°13, New York, DC Comics, Wildstorm, 2001, février (excipit)

Illustration 57 :

- ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°7, New York, DC Comics, Wildstorm, 2000, janvier
- ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°12, New York, DC Comics, Wildstorm, 2001, janvier

Illustration 58 : ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°12, New York, DC Comics, Wildstorm, 2001, janvier

Illustration 59 :

- ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°12, New York, DC Comics, Wildstorm, 2001, janvier (couverture)
- ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°26, New York, DC Comics, Wildstorm, 2006, décembre (couverture)

Illustration 60 : MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°6, New York, DC Comics, 1987, février, p.22

Illustration 61 :

- MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°7, New York, DC Comics, 1987, mars, p.18
- MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°7, New York, DC Comics, 1987, mars, p.3
- MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°7, New York, DC Comics, 1987, mars (couverture et incipit)
- ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°26, New York, DC Comics, Wildstorm, 2006, décembre (couverture)

Illustration 62:

- MORRISON, Grant, TRUOG, Chas, *Animal Man* n°5, New York, DC Comics, label « Vertigo », 1988, décembre (couverture)
- MORRISON, Grant, TRUOG, Chas, *Animal Man* n°26, New York, DC Comics, label « Vertigo », 1990, août (couverture)

Illustration 63: MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°1, New York, DC Comics, label « All Star », 2006, janvier

Illustration 64 : MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°3, New York, DC Comics, label « All Star », 2006, mai

Illustration 65 : MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°6, New York, DC Comics, label « All Star », 2007, mars

Illustration 66 :

- MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°3, New York, DC Comics, label « All Star », 2006, mai
- MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°2, New York, DC Comics, label « All Star », 2006, février

Illustration 67 : MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°1, New York, DC Comics, label « All Star », 2006, janvier

Illustration 68 :

- MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°4, New York, DC Comics, label « All Star », 2006, juillet
- MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°4, New York, DC Comics, label « All Star », 2006, juillet
- MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°2, New York, DC Comics, label « All Star », 2006, février
- MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°2, New York, DC Comics, label « All Star », 2006, février

Illustration 69 :

- MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman n°5*, New York, DC Comics, label « All Star », 2006, septembre
- MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman n°5*, New York, DC Comics, label « All Star », 2006, septembre

Illustration 70 :

- MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman n°3*, New York, DC Comics, label « All Star », 2006, mai (excipit)
- MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman n°3*, New York, DC Comics, label « All Star », 2006, mai (excipit)

Illustration 71 : MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman n°1*, New York, DC Comics, label « All Star », 2006, janvier (incipit)

Illustration 72 : MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman n°10*, New York, DC Comics, label « All Star », 2008, mai

Illustration 73 :

- MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman n°6*, New York, DC Comics, label « All Star », 2007, mars
- MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman n°6*, New York, DC Comics, label « All Star », 2007, mars
- MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman n°6*, New York, DC Comics, label « All Star », 2007, mars
- MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman n°6*, New York, DC Comics, label « All Star », 2007, mars
- MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman n°6*, New York, DC Comics, label « All Star », 2007, mars

Illustration 74 :

- MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman n°1*, New York, DC Comics, label « All Star », 2006, janvier
- MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman n°6*, New York, DC Comics, label « All Star », 2007, mars
- MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman n°7*, New York, DC Comics, label « All Star », 2007, juin
- MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman n°9*, New York, DC Comics, label « All Star », 2007, décembre (incipit)
- MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman n°12*, New York, DC Comics, label « All Star », 2008, octobre

Illustration 75 : MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman n°10*, New York, DC Comics, label « All Star », 2008, mai (excipit)

Illustration 76 :

- MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°1, New York, DC Comics, label « All Star », 2006, janvier (incipit)
- MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°12, New York, DC Comics, label « All Star », 2008, octobre (excipit)

Illustration 77 :

- MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°3, New York, DC Comics, label « All Star », 2006, mai
- MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°3, New York, DC Comics, label « All Star », 2006, mai (excipit)
- MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°11, New York, DC Comics, label « All Star », 2008, juillet
- MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°11, New York, DC Comics, label « All Star », 2008, juillet (couverture)

Illustration 78 : MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°1, New York, DC Comics, label « All Star », 2006, janvier

Illustration 79 :

- MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°1, New York, DC Comics, label « All Star », 2006, janvier
- MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°4, New York, DC Comics, label « All Star », 2006, juillet
- MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°8, New York, DC Comics, label « All Star », 2007, août

Chapitre 3

Illustration 1 :

- MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°2, New York, DC Comics, 1986, octobre, p.5
- MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°8, New York, DC Comics, 1987, avril, p.10
- MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°8, New York, DC Comics, 1987, avril, p.27
- MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°11, New York, DC Comics, 1987, août, p.18

Illustration 2 :

- MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°1, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, mars
- MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°1, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, mars

Illustration 3 : MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates 2* n°12, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2006, août

Illustration 4 :

- MILLAR, Mark, MCCREA, John, *Jenny Sparks : The Secret History of the Authority* n°5, New York, DC Comics, Wildstorm, 2001, mars
- ELLIS, Warren, HITCH, Bryan, *The Authority* n°10, New York, DC Comics, Wildstorm, 2000, février
- GIBBONS, Dave, REIS, Ivan, *The Rann-Thanagar War*, New York, DC Comics, 2005-2006

Illustration 5 :

- MILLAR, Mark, ROMITA, John Jr., *Kick-Ass* n°1, New York, Marvel Comics, label « Icon », 2008, avril
- MILLAR, Mark, ROMITA, John Jr., *Kick-Ass* n°1, New York, Marvel Comics, label « Icon », 2008, avril

Illustration 6 :

- BENDIS, Brian Michael, CHAYKIN, Howard, DEODATO, Mike, *New Avengers* n°9, New York, Marvel Comics, 2011, avril
- MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°2, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, avril
- MILLAR, Mark, MCNIVEN, Steve, *Civil War* n°4, New York, Marvel Comics, 2006, octobre
- MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°4, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, juin

Illustration 7 :

- MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°1, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, mars
- MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°1, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, mars
- MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°1, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, mars
- MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°1, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, mars

Illustration 8 :

- MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°2, New York, DC Comics, 1986, octobre, p.10
- MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°2, New York, DC Comics, 1986, octobre, p.10

Illustration 9 :

- MOORE, Alan, HORIE, Richard, VEITCH, Rick, *Supreme : The new Adventures* n°44, Maximum Press, 1997, janvier
- MOORE, Alan, HORIE, Richard, VEITCH, Rick, *Supreme : The new Adventures* n°44, Maximum Press, 1997, janvier
- MOORE, Alan, HORIE, Richard, VEITCH, Rick, *Supreme : The new Adventures* n°44, Maximum Press, 1997, janvier

- MOORE, Alan, HORIE, Richard, VEITCH, Rick, *Supreme : The new Adventures* n°44, Maximum Press, 1997, janvier
- MOORE, Alan, HORIE, Richard, VEITCH, Rick, *Supreme : The new Adventures* n°44, Maximum Press, 1997, janvier

Illustration 10 : MOORE, Alan, HA, Gene, *Top 10 : The Forty-Niners*, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2005

Illustration 11 :

- MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°10, New York, DC Comics, label « All Star », 2008, mai
- MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°1, New York, DC Comics, label « All Star », 2006, janvier

Illustration 12 :

- SIEGEL, Jerry, SHUSTER, Joe, et al., *Action Comics* n°10, New York, DC Comics, 1939, mars
- SIMON, Joe, KIRBY, Jack, *Captain America Comics* n°1, New York, Timely Publications (Marvel), 1941, mars

Illustration 13 :

- MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°11, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2003, septembre
- MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°13, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2004, avril

Illustration 14 :

- MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°11, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2003, septembre
- AVISON, Al, LEE, Stan, GOODMAN, Martin, et al., *Captain America Comics* n°15, New York, Timely Comics (Marvel), 1942, juin

Illustration 15 : Deuxième page de couverture de titres d'EC Comics parus en 1954 comme *Crime Superstories* ou *The Haunt of Fear*

Illustration 16 : MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°3, New York, DC Comics, 1986, novembre, p.25

Illustration 17 :

- MILLER, Frank, JANSON, Klaus, VARLEY, Lynn, *Batman : The Dark Knight Returns*, New York, DC Comics, 1986, novembre
- MILLER, Frank, JANSON, Klaus, VARLEY, Lynn, *Batman : The Dark Knight Returns*, New York, DC Comics, 1986, novembre
- MILLER, Frank, JANSON, Klaus, VARLEY, Lynn, *Batman : The Dark Knight Returns*, New York, DC Comics, 1986, novembre

- MILLER, Frank, JANSON, Klaus, VARLEY, Lynn, *Batman : The Dark Knight Returns*, New York, DC Comics, 1986, novembre

Illustration 18 :

- MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates 2 n°4*, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2005, mai
- MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates 2 n°4*, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2005, mai
- MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates n°4*, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, juin
- MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates n°4*, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, juin

Illustration 19 : MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen n°2*, New York, DC Comics, 1986, octobre, p.15

Illustration 20 : MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen n°2*, New York, DC Comics, 1986, octobre, p.16

Illustration 21 :

- MILLER, Frank, MAZZUCHELLI, David, « Batman : Year One », *Batman n°405*, New York, DC Comics, 1987, mars
- MILLER, Frank, JANSON, Klaus, VARLEY, Lynn, *Batman : The Dark Knight Returns*, New York, DC Comics, 1986, novembre

Illustration 22 :

- MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates 2 n°10*, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2006, mars (incipit)
- MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates 2 n°10*, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2006, mars

Illustration 23 : MILLER, Frank, JANSON, Klaus, VARLEY, Lynn, *Batman : The Dark Knight Returns*, New York, DC Comics, 1986, novembre

Illustration 24 :

- MILLER, Frank, JANSON, Klaus, VARLEY, Lynn, *Batman : The Dark Knight Returns*, New York, DC Comics, 1986, novembre
- MILLER, Frank, JANSON, Klaus, VARLEY, Lynn, *Batman : The Dark Knight Returns*, New York, DC Comics, 1986, novembre

Illustration 25 : MILLER, Frank, JANSON, Klaus, VARLEY, Lynn, *Batman : The Dark Knight Returns*, New York, DC Comics, 1986, novembre

Illustration 26 : MILLAR, Mark, JOHNSON, Dave, *Superman : Red Son n°1*, New York, DC Comics, coll. « Elseworlds », 2003, juin

Illustration 27 : MILLAR, Mark, JOHNSON, Dave, *Superman : Red Son* n°1, New York, DC Comics, coll. « Elseworlds », 2003, juin

Illustration 28 : MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates 2* n°4, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2005, mai

Illustration 29 :

- MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°1, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, mars (incipit)
- MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates 2* n°1, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2005, février
- MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°1, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, mars

Illustration 30 :

- MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°2, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, avril
- MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°5, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, juillet
- MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates 2* n°1, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2005, février

Illustration 31 :

- MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°4, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, juin
- MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°4, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, juin

Illustration 32 : MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°2, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, avril

Illustration 33 :

- MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°2, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, avril
- MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°6, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, août

Illustration 34 :

- MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°1, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, mars (couverture)
- MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°2, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, avril (incipit)
- MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°6, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, août

Illustration 35 : MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°2, New York, DC Comics, 1986, octobre, p.18

Illustration 36 : MILLAR, Mark, JOHNSON, Dave, *Superman : Red Son* n°1, New York, DC Comics, coll. « Elseworlds », 2003, juin (excipit)

Illustration 37 : MILLAR, Mark, JOHNSON, Dave, *Superman : Red Son* n°2, New York, DC Comics, coll. « Elseworlds », 2003, juillet

Illustration 38 :

- MILLAR, Mark, JOHNSON, Dave, *Superman : Red Son* n°3, New York, DC Comics, coll. « Elseworlds », 2003, août (couverture)
- MILLAR, Mark, JOHNSON, Dave, *Superman : Red Son* n°3, New York, DC Comics, coll. « Elseworlds », 2003, août (incipit)

Illustration 39 : ELLIS, Warren, RYP, Juan José, *Black Summer* n°0, Rantoul, Illinois, Avatar Press, 2007, mai

Illustration 40 :

- ELLIS, Warren, RYP, Juan José, *Black Summer* n°2, Rantoul, Illinois, Avatar Press, 2007, août
- ELLIS, Warren, RYP, Juan José, *Black Summer* n°2, Rantoul, Illinois, Avatar Press, 2007, août

Illustration 41 :

- MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°12, New York, DC Comics, 1987, octobre, p.27
- MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°12, New York, DC Comics, 1987, octobre, p.27

Illustration 42 :

- MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°12, New York, DC Comics, 1987, octobre, p.1
- MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°12, New York, DC Comics, 1987, octobre, p.6

Illustration 43 :

- VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 2004, août (incipit)
- VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 2004, août

Illustration 44 :

- VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 2004, août
- VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 2004, août
- VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°23, New York, DC Comics, Wildstorm, 2006, novembre
- VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°23, New York, DC Comics, Wildstorm, 2006, novembre (excipit)

Illustration 45 :

- MILLAR, Mark, MCNIVEN, Steve, *Civil War* n°7, New York, Marvel Comics, 2007, janvier
- MILLAR, Mark, MCNIVEN, Steve, *Civil War* n°7, New York, Marvel Comics, 2007, janvier
- MILLAR, Mark, MCNIVEN, Steve, *Civil War* n°7, New York, Marvel Comics, 2007, janvier

Illustration 46 :

- MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°2, New York, DC Comics, 1986, octobre, p.15
- MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates 2* n°7, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2005, septembre (excipit)
- MILLAR, Mark, PACHECO, Carlos, *Ultimates Comics Avengers* n°5, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2010, mars (incipit)
- MILLAR, Mark, PACHECO, Carlos, *Ultimates Comics Avengers* n°5, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2010, mars

Illustration 47 : FINGER, Bill, KANE, Bob, *Detective Comics* n°27, New York, DC Comics, 1939, mai (incipit)

Illustration 48 :

- LEE, Stan, DITKO, Steve, *The Amazing Spider-Man* n°1, New York, Marvel Comics, 1963, mars (incipit)
- LEE, Stan, THOMAS, Roy, HECK, Don, *The Avengers* n°37, New York, Marvel Comics, 1967, février (incipit)
- Ibid

Illustration 49 :

- LEE, Stan, BUSCEMA, John, *Silver Surfer* n°1, New York, Marvel Comics, 1968, août, p.7
- LEE, Stan, KANE, Gil, *The Amazing Spider-Man* n°97, New York, Marvel Comics, 1971, juin, p.10
- O'NEIL, Denny, ADAMS, Neal, *Green Arrow/Green Lantern* n°85, New York, DC Comics, 1971, août (couverture)

Illustration 50 :

- MANTLO, Bill, TUSKA, George, *Iron Man* n°78, New York, Marvel Comics, 1975, septembre, p.2
- ENGLEHART, Steve, BUSCEMA, Sal, *Captain America* n°163, New York, Marvel Comics, 1973, juillet

Illustration 51 : LOEB, Jeph, HARRIS, Tony, *Superman : Lex 2000* n°1, New York, DC Comics, 2001, janvier (couverture)

Illustration 52 :

- LEE, Stan, ROMITA, John, *The Amazing Spider-Man* n°108, New York, Marvel Comics, 1972, mai
- WELLS, Zeb, NAUCK, Todd, et al., *The Amazing Spider-Man* n°583, New York, Marvel Comics, 2009, mars (couverture de Phil Jimenez)

Illustration 53 :

- STRACZINSKY, J.Michael, ROMITA, John Jr., *The Amazing Spider-Man* vol.2 n°36, New York, Marvel Comics, 2001, décembre
- ROSS, Alex, GULACY, Paul, KALUTA, Michael William, et al., *9-11 - The World's Finest Comic Book Writers & Artists Tell Stories to Remember*, New York, DC Comics, 2002 (couverture)

Illustration 54 : MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°4, New York, DC Comics, 1986, décembre, p.27

Illustration 55 :

- MILLER, Frank, JANSON, Klaus, VARLEY, Lynn, *Batman : The Dark Knight Returns*, New York, DC Comics, 1986, novembre
- MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°3, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, mai

Illustration 56 : MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates 2* n°13, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2007, février

Illustration 57 :

- MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°1, New York, DC Comics, 1986, septembre, p.1
- MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°10, New York, DC Comics, 1987, juillet, p.25

Illustration 58 : MILLAR, Mark, JOHNSON, Dave, *Superman : Red Son* n°3, New York, DC Comics, coll. « Elseworlds », 2003, août (incipit)

Illustration 59 :

- MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°7, New York, DC Comics, 1987, mars, p.4
- MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°7, New York, DC Comics, 1987, mars, p.15
- MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°10, New York, DC Comics, 1987, juillet, p.28

Illustration 60 :

- MILLAR, Mark, JOHNSON, Dave, *Superman : Red Son* n°3, New York, DC Comics, coll. « Elseworlds », 2003, août (incipit)
- MILLAR, Mark, JOHNSON, Dave, *Superman : Red Son* n°3, New York, DC Comics, coll. « Elseworlds », 2003, août

Illustration 61 :

- MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°2, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, avril
- MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates 2* n°2, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2005, mars (excipit)
- MILLAR, Mark, JOHNSON, Dave, *Superman : Red Son* n°1, New York, DC Comics, coll. « Elseworlds », 2003, juin

Illustration 62 :

- MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°6, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, août
- MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates 2* n°1, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2005, février
- MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates 2* n°4, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2005, mai

Illustration 63 :

- MILLAR, Mark, JOHNSON, Dave, *Superman : Red Son* n°1, New York, DC Comics, coll. « Elseworlds », 2003, juin
- MILLAR, Mark, JOHNSON, Dave, *Superman : Red Son* n°2, New York, DC Comics, coll. « Elseworlds », 2003, juillet

Illustration 64 : MILLAR, Mark, JOHNSON, Dave, *Superman : Red Son* n°1, New York, DC Comics, coll. « Elseworlds », 2003, juin

Illustration 65 : MILLAR, Mark, ROMITA, John Jr., *Kick-Ass* n°4, New York, Marvel Comics, label « Icon », 2008, octobre

Illustration 66 :

- MILLAR, Mark, JOHNSON, Dave, *Superman : Red Son* n°3, New York, DC Comics, coll. « Elseworlds », 2003, août
- MILLAR, Mark, JOHNSON, Dave, *Superman : Red Son* n°3, New York, DC Comics, coll. « Elseworlds », 2003, août
- MILLAR, Mark, JOHNSON, Dave, *Superman : Red Son* n°3, New York, DC Comics, coll. « Elseworlds », 2003, août (excipit)

Illustration 67 :

- MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°1, New York, DC Comics, 1986, septembre, p.1
- VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 2004, août (incipit)

Illustration 68 :

- VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 2004, août (incipit)
- VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 2004, août

Illustration 69 : MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°2, New York, DC Comics, 1986, octobre, p.14

Illustration 70 :

- MILLAR, Mark, JOHNSON, Dave, *Superman : Red Son* n°2, New York, DC Comics, coll. « Elseworlds », 2003, juillet

- MILLAR, Mark, JOHNSON, Dave, *Superman : Red Son* n°3, New York, DC Comics, coll. « Elseworlds », 2003, août
- MILLAR, Mark, JOHNSON, Dave, *Superman : Red Son* n°3, New York, DC Comics, coll. « Elseworlds », 2003, août

Illustration 71 :

- MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates* n°2, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2002, avril (incipit)
- VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 2004, août
- SPIEGELMAN, Art, *In the Shadow of no Towers*, New York, Pantheon Books, 2004 (couverture)

Illustration 72 :

- MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates 2* n°9, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2006, janvier (excipit)
- MILLAR, Mark, HITCH, Bryan, *Ultimates 2* n°10, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2006, mars

Illustration 73 : VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina : Inside the Machine*, New York, DC Comics, coll. « Wildstorm », 2007

Illustration 74 : Vidéo promotionnelle de la série *Kick-Ass*. Issue de la page Myspace métalectique du personnage : http://www.myspace.com/kickass_comic

Chapitre 4

Illustration 1 :

- ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, avril
- DENT, Lester, RALSTON, Henry, NANOVIC, John, *Doc Savage Magazine* n°1, New York, Street and Smith publications, 1933, mars (couverture)
- ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, avril

Illustration 2 :

- ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, avril
- ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, avril
- ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°6, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, novembre
- ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°7, New York, DC Comics, Wildstorm, 2000, janvier

Illustration 3 : ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°5, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, septembre

Illustration 4 :

- MOORE, Alan, BENNETT, Joe, VEITCH, Rick, *Supreme* n°42, Berkeley, Image Comics, 1996, septembre
- MOORE, Alan, PAJARILLO, Mark, VEITCH, Rick, *Supreme* n°49, Awesome, 1997, mai
- MOORE, Alan, PAJARILLO, Mark, VEITCH, Rick, *Supreme* n°49, Awesome, 1997, mai

Illustration 5 : MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°11, New York, DC Comics, label « All Star », 2008, juillet

Illustration 6 :

- MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°4, New York, DC Comics, label « All Star », 2006, juillet
- MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°4, New York, DC Comics, label « All Star », 2006, juillet
- BERNSTEIN, Robert, SWAN, Curt, « Miss Jimmy Olsen! », *Superman's Pals, Jimmy Olsen* n°44, New York, DC Comics, 1960, avril

Illustration 7 :

- MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°4, New York, DC Comics, label « All Star », 2006, juillet
- MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°4, New York, DC Comics, label « All Star », 2006, juillet

Illustration 8 :

- MOORE, Alan, O'NEILL, Kevin, *The League of Extraordinary Gentlemen* n°2, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, avril
- MILLAR, Mark, JOHNSON, Dave, *Superman : Red Son* n°3, New York, DC Comics, coll. « Elseworlds », 2003, août (incipit)
- ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°24, New York, DC Comics, Wildstorm, 2006, mars
- ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°24, New York, DC Comics, Wildstorm, 2006, mars

Illustration 9 :

- MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°2, New York, DC Comics, label « All Star », 2006, février
- MILLER, Frank, LEE, Jim, *All Star Batman & Robin, The Boy Wonder* n°4, New York, DC Comics, label « All Star », 2006, mai

Illustration 10 :

- MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°1, New York, DC Comics, label « All Star », 2006, janvier
- MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°4, New York, DC Comics, label « All Star », 2006, juillet

Illustration 11 :

- MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°8, New York, DC Comics, 1987, avril, p.4
- MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°7, New York, DC Comics, 1987, mars, p.5
- MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, « For the man who has everything », *Superman Annual 11*, New York, DC Comics, 1985
- MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, « For the man who has everything », *Superman Annual 11*, New York, DC Comics, 1985

Illustration 12 :

- MOORE, Alan, SWAN, Curt, « Wathever happened to the Man of Tomorrow ? », *Action Comics* n°583, New York, DC Comics, 1986, septembre (couverture)
- MOORE, Alan, SWAN, Curt, « Wathever happened to the Man of Tomorrow ? », *Action Comics* n°583, New York, DC Comics, 1986, septembre
- MOORE, Alan, SWAN, Curt, « Wathever happened to the Man of Tomorrow ? », *Action Comics* n°583, New York, DC Comics, 1986, septembre

Illustration 13 :

- MOORE, Alan, HORIE, Richard, VEITCH, Rick, *Supreme : The new Adventures* n°44, Maximum Press, 1997, janvier
- MOORE, Alan, WILLIAMS III, J.H., *Promethea* n°26, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2003, août
- ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°10, New York, DC Comics, Wildstorm, 2000, juin (couverture)

Illustration 14 :

- MILLAR, Mark, EDWARDS, Tommy Lee, *1985* n°1, New York, Marvel Comics, 2008, juillet
- VAUGHAN, Brian K., HARRIS, Tony, *Ex Machina* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 2004, août

Illustration 15 :

- MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, *Tom Strong* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, juin
- MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, *Tom Strong* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, juin
- MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, *Tom Strong* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, juin

Illustration 16 :

- MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, *Tom Strong* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, juin
- MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, *Tom Strong* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, juin (excipit)

Illustration 17 :

- MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°8, New York, DC Comics, 1987, avril, p.2
- MOORE, Alan, BENNETT, Joe, VEITCH Rick, *Supreme* n°42, Berkeley, Image Comics, 1996, septembre
- MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°1, New York, DC Comics, 1986, septembre, p.18

Illustration 18 :

- MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°8, New York, DC Comics, label « All Star », 2007, août
- MOORE, Alan, WILLIAMS III, J.H., *Promethea* n°32, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2005, avril
- MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°2, New York, DC Comics, 1986, octobre, p.4

Illustration 19 :

- MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, *Tom Strong* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, juin
- MCCAY, Winsor, « Little Nemo in Slumberland », *New York Herald*, New York, 1907, 29 septembre

Illustration 20 :

- MILLAR, Mark, EDWARDS, Tommy Lee, *1985* n°5, New York, Marvel Comics, 2008, novembre (couverture)
- MILLAR, Mark, EDWARDS, Tommy Lee, *1985* n°4, New York, Marvel Comics, 2008, octobre

Illustration 21 :

- MOORE, Alan, BENNETT, Joe, VEITCH, Rick, *Supreme* n°42, Berkeley, Image Comics, 1996, septembre
- BATES, Cary, SCHAFFENBERGER, Kurt, *The New Adventures of Superboy* n°16, « The Super-Secret of Smallville », New York, DC Comics, 1981, avril

Illustration 22 :

- MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, CHADWICK, Paul, *Tom Strong* n°9, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2000, septembre
- MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, CHADWICK, Paul, *Tom Strong* n°9, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2000, septembre

Illustration 23 :

- MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, *Tom Strong* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, juin
- MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, *Tom Strong* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, juin

- MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, *Tom Strong* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, juin

Illustration 24 :

- MOORE, Alan, WILLIAMS III, J.H., *Promethea* n°13, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2001, avril
- MOORE, Alan, GIBBONS, Dave, *Watchmen* n°9, New York, DC Comics, 1987, mai, p.11
- MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, BAKER, Kyle, et al., *Tom Strong* n°13, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2001, juillet

Illustration 25 :

- MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°2, New York, DC Comics, label « All Star », 2006, février
- MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°6, New York, DC Comics, label « All Star », 2007, mars
- ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°27, New York, DC Comics, Wildstorm, 2009, décembre (excipit)
- MOORE, Alan, BENNETT, Joe, JURGENS, Dan, et al., *Supreme : The new Adventures* n°43, Maximum Press, 1996, octobre
- MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, GIANNI, Gary, *Tom Strong* n°10, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2000, novembre

Illustration 26 :

- MOORE, Alan, WILLIAMS III, J.H., *Promethea* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, août
- MOORE, Alan, WILLIAMS III, J.H., *Promethea* n°15, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2001, août
- MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, *Tom Strong* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, juin
- MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, *Tom Strong* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, juin

Illustration 27 :

- MOORE, Alan, WILLIAMS III, J.H., *Promethea* n°13, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2001, avril
- MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, GIANNI, Gary, *Tom Strong* n°10, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2000, novembre

Illustration 28 :

- SIEGEL, Jerry, SHUSTER, Joe, *Superman* n°1, New York, DC Comics, été 1939 (couverture)
- MOORE, Alan, BENNETT, Joe, GIFFEN, Keith, *Supreme* n°41, Berkeley, Image Comics, 1996, août (couverture)

- MOORE, Alan, CHURCHILL, Ian, *Supreme the Return* n°5, Awesome, 2000, mai (excipit)

Illustration 29 :

- MOORE, Alan, BENNETT, Joe, GIFFEN, Keith, *Supreme* n°41, Berkeley, Image Comics, 1996, août
- MOORE, Alan, BENNETT, Joe, GIFFEN, Keith, *Supreme* n°41, Berkeley, Image Comics, 1996, août
- MOORE, Alan, BENNETT, Joe, GIFFEN, Keith, *Supreme* n°41, Berkeley, Image Comics, 1996, août

Illustration 30 :

- ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary/Batman : Night on Earth*, New York, DC Comics, Wildstorm, 2003, août
- ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary/Batman : Night on Earth*, New York, DC Comics, Wildstorm, 2003, août
- ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary/Batman : Night on Earth*, New York, DC Comics, Wildstorm, 2003, août
- ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary/Batman : Night on Earth*, New York, DC Comics, Wildstorm, 2003, août

Illustration 31 :

- BUSIEK, Kurt, PÉREZ, George, *Avengers/JLA* n°2, New York, Marvel Comics, DC Comics, 2003, novembre (couverture)
- MOORE, Alan, O'NEILL, Kevin, *The League of Extraordinary Gentlemen* n°2, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, avril (couverture)

Illustration 32 :

- SCHWARTZ, Alvin, SWAN, Curt, « Batman-Double for Superman! », *World's Finest Comics* n°71, New York, DC Comics, 1954, juillet-août (couverture)
- FOX, Gardner, HIBBARD, Everett E., *All Star Comics* n°6, New York, DC Comics, 1941, août (couverture)
- HAMILTON, Edmond, SWAN, Curt, et al., *Superman* n°76, New York, DC Comics, 1952, mai-juin (couverture)

Illustration 33 : ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°17, New York, DC Comics, Wildstorm, 2003, décembre

Illustration 34 :

- ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°17, New York, DC Comics, Wildstorm, 2003, décembre (couverture)
- BURROUGHS, Edgar Rice, *The All-Story Magazine : Tarzan of the Apes*, New York, Frank Munsey, 1912, octobre (couverture)

Illustration 35 :

- ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary/Batman : Night on Earth*, New York, DC Comics, Wildstorm, 2003, août
- ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary/Batman : Night on Earth*, New York, DC Comics, Wildstorm, 2003, août
- ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary/Batman : Night on Earth*, New York, DC Comics, Wildstorm, 2003, août

Illustration 36 :

- LEE, Stan, LIEBER, Larry, KIRBY, Jack, *Journey into Mystery* n°83, New York, Marvel Comics, 1962, août (couverture)
- LEE, Stan, LIEBER, Larry, HECK, Don, *Tales of Suspense* n°39, New York, Marvel Comics, 1963, mars (couverture)
- LEE, Stan, KIRBY, Jack, *The Avengers* n°4, New York, Marvel Comics, 1964, mars (couverture)

Illustration 37 :

- MOORE, Alan, WILLIAMS III, J.H., *Promethea* n°27, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2003, novembre (couverture)
- CONWAY, Gerry, ANDRU, Ross, ADAMS, Neal, et al., *Superman vs. The Amazing Spider-Man*, New York, DC Comics, Marvel Comics, 1976, janvier (couverture)

Illustration 38 :

- MOORE, Alan, WILLIAMS III, J.H., *Promethea* n°14, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2001, juin
- MOORE, Alan, WILLIAMS III, J.H., *Promethea* n°13, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2001, avril
- RITIUS, Paulus, *Portae lucis*, 1516

Illustration 39 :

- ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, avril
- ELLIS, Warren, ORDWAY, Jerry, *Planetary/JLA : Terra Occulta*, New York, DC Comics, Wildstorm, 2002, novembre (couverture)

Illustration 40 : Image promotionnelle publiée sur les sites internet pour annoncer la sortie de *Nemesis* (ici : http://www.comicsblog.fr/180-Mais_ou_va_Nemesis)

Illustration 41 :

- MORRISON, Grant, QUITELY, Frank, *All Star Superman* n°6, New York, DC Comics, label « All Star », 2007, mars
- MORRISON, Grant, PORTER, Howard, *JLA* n°1000000, New York, DC Comics, 1998, novembre (couverture)

Illustration 42 :

- ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°7, New York, DC Comics, Wildstorm, 2000, janvier

- ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°7, New York, DC Comics, Wildstorm, 2000, janvier
- ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°7, New York, DC Comics, Wildstorm, 2000, janvier (couverture)

Illustration 43 :

- MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, *Tom Strong* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, juin
- MOORE, Alan, HA, Gene, CANNON, Zander., *Top 10* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, septembre
- MOORE, Alan, WILLIAMS III, J.H., *Promethea* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, août
- MOORE, Alan, O'NEILL, Kevin, *The League of Extraordinary Gentlemen* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, mars

Illustration 44 :

- MOORE, Alan, O'NEILL, Kevin, *The League of Extraordinary Gentlemen* n°2, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, avril
- MOORE, Alan, O'NEILL, Kevin, *The League of Extraordinary Gentlemen* n°2, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, avril
- MOORE, Alan, O'NEILL, Kevin, *The League of Extraordinary Gentlemen* n°2, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, avril

Illustration 45 :

- MOORE, Alan, HA, Gene, CANNON, Zander, *Top 10* n°5, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2000, janvier
- MOORE, Alan, HA, Gene, CANNON, Zander, *Top 10* n°9, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2000, octobre
- MOORE, Alan, HA, Gene, CANNON, Zander, *Top 10* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, septembre
- MOORE, Alan, HA, Gene, CANNON, Zander, *Top 10* n°7, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2000, avril
- MOORE, Alan, HA, Gene, CANNON, Zander, *Top 10* n°9, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2000, octobre
- MOORE, Alan, HA, Gene, CANNON, Zander, *Top 10* n°8, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2000, juin

Illustration 46 :

- MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, GIANNI, Gary, *Tom Strong* n°10, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2000, novembre

- MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, GIANNI, Gary, *Tom Strong* n°10, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2000, novembre

Illustration 47 :

- MOORE, Alan, WILLIAMS III, J.H., *Promethea* n°19, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2002, avril
- MOORE, Alan, WILLIAMS III, J.H., *Promethea* n°19, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2002, avril
- MOORE, Alan, WILLIAMS III, J.H., *Promethea* n°29, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2004, mai (couverture)
- MOORE, Alan, WILLIAMS III, J.H., *Promethea* n°23, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2002, décembre (couverture)

Illustration 48 :

- MOORE, Alan, WILLIAMS III, J.H., *Promethea* n°29, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2004, mai (couverture)
- MOORE, Alan, HA, Gene, CANNON, Zander, *Top 10* n°5, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2000, janvier
- MORRISON, Grant, KUBERT, Andy, *Batman* n°655, New York, DC Comics, 2006, septembre

Illustration 49 :

- ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°13, New York, DC Comics, Wildstorm, 2001, février
- ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°13, New York, DC Comics, Wildstorm, 2001, février
- MOORE, Alan, O'NEILL, Kevin, *The League of Extraordinary Gentlemen* n°2, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 1999, avril

Illustration 50 :

- WOLFMAN, Marv, PEREZ, George, *Crisis on Infinite Earths* n°1, New York, DC Comics, 1985, avril
- BATES, Cary, ANDRU, Ross, *The Flash* n°179, New York, DC Comics, 1968, mai
- WOLFMAN, Marv, PEREZ, George, *Crisis on Infinite Earths* n°1, New York, DC Comics, 1985, avril

Illustration 51 :

- DAVIS, Alan, FARMER, Mark, *JLA : The Nail*, New York, DC Comics, coll. « Elseworlds », 1998 (couverture)
- MILLAR, Mark, KUBERT, Adam, *Ultimate X-Men* n°7, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2001, août (couverture)

Illustration 52 :

- THOMAS, Roy, CRAIG, Jim, *What If ?* n°1, New York, Marvel Comics, 1977, février (couverture)
- BARR, Mike W., MCKENZIE, Roger, PERLIN, Don, et al., *What If?* N°26, New York, Marvel Comics, 1981, avril (couverture)
- THOMAS, Roy, CRAIG, Jim, *What If ?* n°1, New York, Marvel Comics, 1977, février (incipit)
- BARR, Mike W., MCKENZIE, Roger, PERLIN, Don, et al., *What If?* N°26, New York, Marvel Comics, 1981, avril (incipit)

Illustration 53 :

- SWAN, Curt, *Superman's Pal, Jimmy Olsen* n°56, New York, DC Comics, 1961, octobre (couverture)
- SWAN, Curt, *Superman's Pal, Jimmy Olsen* n°57, New York, DC Comics, 1961, décembre (couverture)
- SIEGEL, Jerry, SWAN, Curt, « Jimmy Olsen Marries Supergirl ! », *Superman's Pal, Jimmy Olsen* n°57, New York, DC Comics, 1961, décembre (incipit)

Illustration 54 :

- MORRISON, Grant, TRUOG, Chas, *Animal Man* n°24, New York, DC Comics, label « Vertigo », 1990, juin
- MOORE, Alan, SPROUSE, Chris, GIANNI, Gary, *Tom Strong* n°10, New York, DC Comics, Wildstorm, label « ABC Comics », 2000, novembre

Illustration 55 :

- ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°1, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, avril
- MORRISON, Grant, IRVING, Frazer, *Batman : The Return of Bruce Wayne* n°2, New York, DC Comics, 2010, juillet

Illustration 56 :

- ELLIS, Warren, KUBERT, Andy, KUBERT, Adam, *Ultimate Fantastic Four* n°16, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2005, mars
- ELLIS, Warren, KUBERT, Andy, KUBERT, Adam, *Ultimate Fantastic Four* n°16, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2005, mars
- MILLAR, Mark, LAND, Greg, *Ultimate Fantastic Four* n°21, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2005, juillet
- MILLAR, Mark, LAND, Greg, *Ultimate Fantastic Four* n°21, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2005, juillet
- MILLAR, Mark, LAND, Greg, *Ultimate Fantastic Four* n°21, New York, Marvel Comics, label « Ultimate », 2005, juillet

Illustration 57 :

- ELLIS, Warren, CASSADAY, John, *Planetary* n°5, New York, DC Comics, Wildstorm, 1999, septembre (couverture)
- KASTEL, Roger, *Doc Savage* n°1, New York, Marvel Comics, 1975, août (couverture)

Illustration 58 :

- MOORE, Alan, PAJARILLO, Mark, VEITCH, Rick, *Supreme : The new Adventures* n°48, Maximum Press, 1997, mai
- MOORE, Alan, PAJARILLO, Mark, VEITCH, Rick, *Supreme : The new Adventures* n°48, Maximum Press, 1997, mai

Illustration 59 : MOORE, Alan, SWAN, Curt, PEREZ, George, *Superman* n°423, New York, DC Comics, 1986, septembre (incipit)

Illustration 60 :

- MILLAR, Mark, MCNIVEN, Steve, *Civil War* n°2, New York, Marvel Comics, 2006, août
- MILLAR, Mark, MCNIVEN, Steve, *Civil War* n°2, New York, Marvel Comics, 2006, août (excipit)

Illustration 61 :

- BENDIS, Brian Michael, MCNIVEN, Steve, *New Avengers* n°9, New York, Marvel Comics, 2005, août
- BENDIS, Brian Michael, MCNIVEN, Steve, *New Avengers* n°9, New York, Marvel Comics, 2005, août

Illustration 62 : MORRISON, Grant, TRUOG, Chas, *Animal Man* n°24, New York, DC Comics, label « Vertigo », 1990, juin (couverture)

Conclusion

Illustration 1 :

- GAIMAN, Neil, KUBERT, Andy, *Batman* n°686, « Whatever Happened to the Caped Crusader ? » Part 1, New York, DC Comics, 2009, avril
- GAIMAN, Neil, KUBERT, Andy, *Batman* n°686, « Whatever Happened to the Caped Crusader ? » Part 1, New York, DC Comics, 2009, avril

Illustration 2 :

- GAIMAN, Neil, KUBERT, Andy, *Batman* n°686, « Whatever Happened to the Caped Crusader ? » Part 1, New York, DC Comics, 2009, avril
- GAIMAN, Neil, KUBERT, Andy, *Batman* n°686, « Whatever Happened to the Caped Crusader ? » Part 1, New York, DC Comics, 2009, avril

Illustration 3 :

- GAIMAN, Neil, KUBERT, Andy, *Batman* n°686, « Whatever Happened to the Caped Crusader ? » Part 1, New York, DC Comics, 2009, avril
- GAIMAN, Neil, KUBERT, Andy, *Batman* n°686, « Whatever Happened to the Caped Crusader ? » Part 1, New York, DC Comics, 2009, avril

Illustration 4 : GAIMAN, Neil, KUBERT, Andy, *Detective Comics* n°853, « Whatever Happened to the Caped Crusader ? » Part 2, New York, DC Comics, 2009, avril (incipit)

Illustration 5 :

- GAIMAN, Neil, KUBERT, Andy, *Detective Comics* n°853, « Whatever Happened to the Caped Crusader ? » Part 2, New York, DC Comics, 2009, avril
- GAIMAN, Neil, KUBERT, Andy, *Detective Comics* n°853, « Whatever Happened to the Caped Crusader ? » Part 2, New York, DC Comics, 2009, avril
- GAIMAN, Neil, KUBERT, Andy, *Detective Comics* n°853, « Whatever Happened to the Caped Crusader ? » Part 2, New York, DC Comics, 2009, avril

Illustration 6 : MORRISON, Grant, KUBERT, Andy, *Batman* n°665, New York, DC Comics, 2007, juin

Illustration 7 : MORRISON, Grant, DANIEL, Tony, *Batman* n°678, New York, DC Comics, 2008, août

Illustration 8 : MORRISON, Grant, SOOK, Ryan, PEREZ, Pere, *Batman : The Return of Bruce Wayne* n°5, New York, DC Comics, 2010, novembre

Illustration 9 :

- MORRISON, Grant, SPROUSE, Chris, *Batman : The Return of Bruce Wayne* n°1, New York, DC Comics, 2010, juillet
- MORRISON, Grant, PAQUETTE, Yanick, *Batman : The Return of Bruce Wayne* n°3, New York, DC Comics, 2010, août
- MORRISON, Grant, JEANTY, Georges, *Batman : The Return of Bruce Wayne* n°4, New York, DC Comics, 2010, septembre

Illustration 10 :

- MORRISON, Grant, GARBETT, Lee, PEREZ, Pere, *Batman : The Return of Bruce Wayne* n°6, New York, DC Comics, 2010, décembre
- MORRISON, Grant, DANIEL, Tony, *Batman* n°702, New York, DC Comics, 2010, octobre
- MORRISON, Grant, JEANTY, Georges, *Batman : The Return of Bruce Wayne* n°4, New York, DC Comics, 2010, septembre

Bibliographie

Ouvrages sur le *comic book*

1. Anonyme, « Captain America contre la World Company ? », *Comic Box* n°19, Paris, TSC, 2000, janvier, pp.4-5
2. BAINBRIDGE, Jason, « « World within worlds » : the Role of Superheroes in the Marvel and DC Universes » in *The Contemporary Comic Book Superhero*, New York, Routledge, 2009, pp.64-85
3. BEATTY, Scott et al., *L'encyclopédie DC Comics : l'encyclopédie de l'univers DC*, DC Comics/Semic, coll. « Semic Archives », 2004, 350 p.
4. BENKEMOUN, Lise, « Image de Mark » *Comic Box* n°35, Paris, TSC, été 2001, pp.14-17
5. BLATTER, Pascal, « Lumineuse redéfinition du super-héros », *Alan Moore : tisser l'invisible*, Lyon, Moutons électriques éditeurs, coll. « Bibliothèque des miroirs », 2010, pp.151-160
6. COLLINS, Jim, « Batman : the Movie, Narrative : The Hyperconscious. », *The Many Lives of the Batman : Critical Approaches to a Superhero and His Media*, New York : Routledge, ed. Roberta E. Pearson and William Uricchop, pp.64-181
7. COLSON, Raphaël, « L'art du conte : une évocation partielle de la tradition superhéroïque propre à la mythologie du *comic book* », *L'hypothèse du lézard*, Lyon, les Moutons électriques éditeurs, 2005, pp.187-232
8. COOGAN, Peter, *Superhero : the secret origin of a genre*, Austin, TX, MonkeyBrain Books, 2006, 290 p.
9. DANIELS, Les, *Marvel : Five Fabulous Decades of the World's Greatest Comics*, New York, H. N. Abrams, 1991, 287 p.
10. DANIELS, Les, *DC Comics : A Celebration of the World's Favorite Comic Book Heroes*, New York, Billboard Books, 2003, 272 p.
11. DELANNOY, Pierre-Alban, *Maus d'Art Spiegelman*, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs visuels », 2002, 186 p.
12. DI LIDDO, Annalisa, *Alan Moore: comics as performance, fiction as scalpel*, Jackson, University Press of Mississippi, 2009, 211 p.
13. DUNCAN Randy, SMITH Matthew J., *The Power of Comics : History, Form & Culture*, New York, The Continuum International Publishing Group Inc., 2009, 346 p.
14. ECO, Umberto, *De Superman au surhomme*, Paris, Librairie Générale Française, coll. « Le Livre de poche/Biblio essais », 1995, 217 p.
15. EISNER, Will, MILLER, Frank, BROWNSTEIN, Charles, *Eisner/Miller*, Montreuil, éditions Rackham, 2007, 363 p.
16. FOURNIER, Xavier, « DC All Stars : un peu plus près des étoiles », *Comic Box V.II* n°1, Paris, TSC, été 2005, p.32-35
17. FOURNIER, Xavier, « Ciel... Mon mariage ! », Paris *Comic Box* n°53, 2008, juillet/août, pp.20-23
18. FOURNIER, Xavier, « Qui casse (la baraque) ? », Paris, *Comic Box* n°63, 2010, Mars/Avril, pp.66-69

19. FOURNIER, Xavier, « Oldies but goodies : *Captain America Comics 1* », comibox.com, 2010, novembre : <http://www.comibox.com/index.php/articles/oldies-but-goodies-captain-america-comics-1-1941-2/>
20. GABILLIET, Jean-Paul, *Des comics et des hommes : histoire culturelle des comic books aux Etats-Unis*, 2005, Nantes, éditions du temps, 478 p.
21. GABILLIET, Jean-Paul, « Lire la bande dessinée : variations autour de l'homme et l'œuvre », *Acta Fabula*, Notes de lecture. URL : <http://www.fabula.org/revue/document5575.php>
22. GRAF, Yann, *Grant Morrison : (R)évolutions*, Lyon, Moutons électriques éditeurs, coll. « Bibliothèque des miroirs », 2011, 226 p.
23. GREENBLATT, Jordana, « I for Integrity : (Inter)Subjectivities and Sidekicks in Alan Moore's *V for Vendetta* and Frank Miller's *Batman : The Dark Knight Returns*, ImageText vol.4 n°3, 2009, été : http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v4_3/greenblatt/
24. GROENSTEEN, Thierry, « De *Watchmen* à *From Hell* : quelques obsessions et procédés récurrents dans l'œuvre d'Alan Moore » *9^e art, Les cahiers du musée de la bande dessinée* n°6, Angoulême, 2006, janvier, pp.102-107.
25. HITCH, Bryan, *Bryan Hitch's Ultimate Comics Studio*, Cincinnati, ed. David & Charles Book, coll. « Impact », 2010, 128 p.
26. JENKINS, Henry, « « Just Men in Tights » : Rewriting Silver Age Comics in an Era of Multiplicity », *The Contemporary Comic Book Superhero*, New York, Routledge, 2009, pp.16-43
27. JENNEQUIN, Jean-Paul, *Histoire du comic book 1 : Des origins à 1954*, Paris, Vertige Graphic, 2002, 160 p.
28. JENNEQUIN, Jean-Paul, PENEAUD, François, « Alan Moore, le gentleman de Northampton », *L'hypothèse du lézard*, Lyon, les Moutons électriques éditeurs, 2005, pp.71-159
29. JENNEQUIN, Jean-Paul, « Comic book : le feuilleton à géométrie variable », *Neuvième art* n°15, Angoulême, Cité Internationale de la Bande dessinée et de l'Image, 2009, janvier, pp.150-155
30. LAINÉ, Jean-Marc, *Super-héros ! La puissance des masques*, Lyon, Les Moutons électriques éditeurs, coll. « Bibliothèque des miroirs », 2011, 352p.
31. LEVITZ, Paul, *75 years of DC Comics*, Cologne, Taschen, 2010, 720 p.
32. LIOI, Anthony, « La cité radieuse (New York en tant qu'écotopie dans *Promethea*, Livre V), *Alan Moore : tisser l'invisible*, Lyon, les Moutons électriques éditeurs, coll. « Bibliothèque des Miroirs », 2010, pp.261-276
33. MORGAN, Harry et HIRTZ, Manuel, *Les apocalypses de Jack Kirby*, Lyon, les Moutons électriques éditeurs, coll. « Bibliothèque des Miroirs », 2009, 206 p.
34. MORGAN, Harry et HIRTZ, Manuel, « Jack l'éventreur dans la planète Mars (références littéraires et citation du réel chez Alan Moore), *Alan Moore : tisser l'invisible*, Lyon, les Moutons électriques éditeurs, coll. « Bibliothèque des Miroirs », 2010, pp.279-301
35. NDALIANIS, Angela, « Enter the Aleph : Superhero Worlds and Hypertime Realities » in *The Contemporary Comic Book Superhero*, New York, Routledge, 2009, pp.270-290

36. NYBERG, Amy Kiste, *Seal of Approval : the History of Comics Code*, Jackson, University Press of Mississippi, 1998, 208 p.
37. NYBERG, Amy Kiste, « Ethical Dimensions of the Postwar Comic Book Controversy », *Comics as philosophy*, Jackson, University Press of Mississippi, 2005, pp.27-45
38. QUEYSSI, Laurent, « Au coin du feu avec oncle Al », *L'hypothèse du lézard*, Lyon, les Moutons électriques éditeurs, 2005, pp.263-285
39. QUEYSSI, Laurent, "La revolution des super-héros : *Watchmen* d'Alan Moore et Dave Gibbons", *La science-fiction dans l'histoire, l'histoire dans la science-fiction*, Cynos, vol.22, n°2, 2006, octobre : <http://revel.unice.fr/cynos/document.html?id=585>
40. SMITH, Greg M., « Superhero as Labor : the Corporate Secret Identity », *The Contemporary Comic Book Superhero*, pp.126-143
41. SMITH, Zack, « All Star Memories : Grant Morrison on *All Star Superman* » n°1, Newsrama, 2008, octobre : <http://www.newsarama.com/comics/100821-All-Star-Morrison-01.html>
42. SMITH, Zack, « All Star Memories : Grant Morrison on *All Star Superman* » n°2, Newsrama, 2008, octobre : <http://www.newsarama.com/comics/100822-Morrison-All-Star2.html>
43. SMITH, Zack, « All Star Memories : Grant Morrison on *All Star Superman* » n°3, Newsrama, 2008, octobre : <http://www.newsarama.com/comics/100829-Morrison-Superman3.html>
44. SMITH, Zack, « All Star Memories : Grant Morrison on *All Star Superman* » n°4, Newsrama, 2008, octobre : <http://www.newsarama.com/comics/100829-Morrison-Superman4.html>
45. SMITH, Zack, « All Star Memories : Grant Morrison on *All Star Superman* » n°5, Newsrama, 2008, octobre : <http://www.newsarama.com/comics/100829-Morrison-Superman5.html>
46. SMITH, Zack, « All Star Memories : Grant Morrison on *All Star Superman* » n°6, Newsrama, 2008, octobre : <http://www.newsarama.com/comics/100829-Morrison-Superman6.html>
47. SMITH, Zack, « All Star Memories : Grant Morrison on *All Star Superman* » n°7, Newsrama, 2008, octobre : <http://www.newsarama.com/comics/100829-Morrison-Superman7.html>
48. SMITH, Zack, « All Star Memories : Grant Morrison on *All Star Superman* » n°8, Newsrama, 2008, octobre : <http://www.newsarama.com/comics/100829-Morrison-Superman8.html>
49. SMITH, Zack, « All Star Memories : Grant Morrison on *All Star Superman* » n°9, Newsrama, 2008, octobre : <http://www.newsarama.com/comics/100829-Morrison-Superman9.html>
50. SMITH, Zack, « All Star Memories : Grant Morrison on *All Star Superman* » n°10, Newsrama, 2008, octobre : <http://www.newsarama.com/comics/110803-Grant-Superman-10.html>
51. TEIWES, Jack, « A Mon of Steel (by other name) : Adaptation and Continuity in Alan Moore's « Superman » », *ImageText* vol.5 n°4, 2011, printemps : http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v5_4/teiwes/
52. VAUGHAN, Brian K., et HARRIS, Tony, *Ex Machina : Inside the Machine*, New York, DC Comics, coll. « Wildstorm », 2007, np.

53. WRIGHT, Bradford, *Comic Book Nation : the Transformation of Youth Culture in America*, Baltimore, Londres, The John Hopkins University Press, 2001, 344 p.
54. WALTON, Saige, « « Baroque Mutant in the 21st Century ? » : Rethinking Genre Through the Superhero », *The Contemporary Comic Book Superhero*, New York, Routledge, 2009, pp.86-106
55. WERTHAM, Frederic, *Seduction of the innocent*, New York, Rinehart&Company, 1954, 397 p.
56. ZANI, Steven, « It's a jungle in here. Animal Man, Continuity Issues, and the Authorial Death Drive », *The Contemporary Comic Book Superhero*, New York, Routledge, 2009, p.233-249

Ouvrages sur la bande dessinée

57. EISNER, Will, *La bande dessinée : art séquentiel*, Paris, Vertige Graphic, 1997, 157 p.
58. GROENSTEEN, Thierry, « Bandes désignées (De la réflexivité dans les bandes dessinées), Le site de Thierry Groensteen, 1990 : <http://www.editionsdelan2.com/groensteen/spip.php?article10>
59. GROENSTEEN, Thierry, « L'empire des séries », 9^e art, *Les cahiers du musée de la bande dessinée* n°4, Angoulême, 1999, janvier, pp.78-87.
60. GROENSTEEN, Thierry, *Système de la bande dessinée*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Formes sémiotiques », 1999, 206 p.
61. GROENSTEEN, Thierry, *La bande dessinée : un objet culturel non identifié*, Angoulême, éditions de l'An 2, coll. « Essais », 2006, 206 p.
62. GROENSTEEN, Thierry, *Parodies: la bande dessinée au second degré*, 2010, Paris, Skira Flammarion, Angoulême, Musée de la bande dessinée, 236 p.
63. GROENSTEEN, Thierry, *Système de la bande dessinée 2 : bande dessinée et narration*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Formes sémiotiques », 2011, 208 p.
64. MCCLLOUD, Scott, *L'art invisible*, Paris, Vertige Graphic, 1999, 215 p.
65. MCCLLOUD, Scott, *Réinventer la bande dessinée*, Paris, Vertige Graphic, 2002, 241 p.
66. MCCLLOUD, Scott, *Faire de la bande dessinée*, Paris, Delcourt, 2007, 270 p.
67. MILLER, Ann, *Reading bande dessinée. Critical approaches to French-language Comic Strip*, Bristol, Intellect, 2007
68. MORGAN, Harry, *Principes des littératures dessinées*, Angoulême, éditions de l'An 2, coll. « Essais », 2003, 399 p.
69. PEETERS, Benoit, *Lire la bande dessinée*, Paris, Flammarion, coll. « Champs », 1998, 194 p.
70. STRÖMBERG, Fredrik, *La propagande dans la BD : un siècle de manipulation en image*, Paris, Eyrolles, 2010, 175 p.

Paralittérature

71. BESSON, Anne, *D'Asimov à Tolkien : cycles et séries dans la littérature de genre*, 2004, Paris, CNRS éditions, 250 p.
72. COUÉGNAS, Daniel, *Introduction à la paralittérature*, 1992, Paris, éditions du Seuil, coll. « Poétique », 200 p.

73. HENRIET, Eric B., *L'Histoire revisitée : panorama de l'uchronie sous toutes ses formes*, Amiens, Encrage, Paris, les Belles Lettres, coll. « Interfaces », 1999, 415 p.
74. HENRIET, Eric B., *L'uchronie*, Paris, Klincksieck, coll. « 50 questions », 2009, 262 p.
75. LANGLET, Irène, *La science-fiction : lecture et poétique d'un genre littéraire*, Paris, Armand Colin, coll. « Série Lettres », 2006, 303 p.
76. SAINT-GELAIS, Richard, *L'empire du pseudo : modernités de la science-fiction*, Québec, Editions Nota Bene, coll. « Littératures », 1999, 399 p.

Réécriture, réflexivité, postmodernisme

77. BARTHES, Roland, « Littérature et méta-langage », *Essais critiques*, Paris, éditions du Seuil, coll. « Points Essais », 1964, pp.110-111
78. COHN, Dorrit, « Métalepse et mise en abyme », *Métalepses : Entorses au pacte de la représentation*, Paris, Editions de l'école des hautes études en sciences sociales, 2005, pp.121-130
79. DÄLLENBACH, Daniel, 1977, *Le récit spéculaire : Essai sur la mise en abyme*, Paris, éd. Seuil, coll. « Poétique », 247 p.
80. ECO, Umberto, *Apostille au nom de la rose*, Paris, Librairie Générale Française, coll. « Le livre de poche », 1987, 90 p.
81. FEDERMAN, Raymond, *Surfiction*, Marseille, éditions Le Mot et le Reste, coll. « Formes », 2006, 203 p.
82. GENETTE, Gérard, *Palimpsestes : la littérature au second degré*, Paris, éditions du Seuil, coll. « Points Essais », 1982, 573 p.
83. GENETTE, Gérard, *La métalepse*, Paris, éditions du Seuil, coll. « Formes », 2004, 131 p.
84. GENETTE, Gérard, *Discours du récit*, Paris, éditions du Seuil, coll. « Points Essais », 2007, 435 p.
85. HUTCHEON, Linda, *Ironie et parodie : stratégie et structure*, Poétique, n° 36, 1978, novembre, pp. 467-477
86. RABAU, Sophie, *L'intertextualité*, Paris, Flammarion, coll. « Corpus Lettres », 2002, 254 p.
87. RYAN, Marie-Laure, « Logique culturelle de la métalepse, ou la métalepse dans tous ses états » *Métalepses – Entorses au pacte de représentation*, Paris, Editions de l'école des hautes études en sciences sociale, 2005, p.201-223
88. RYAN-SAUTOUR, Michelle, « La métafiction postmoderne », *Métatextualité et métafiction : théorie et analyses*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « Interférences », 2002, pp.69-78
89. SANGSUE, Daniel, *La relation parodique*, Paris, José Corti, coll. « Les essais », 2007, 376 p.
90. SCARPETTA, Guy, *L'impureté*, Paris, Grasset, coll. « Figures », 1985, 389 p.
91. SCHAEFFER, Jean-Marie, *Qu'est-ce qu'un genre littéraire ?*, Paris, Editions du Seuil, coll. « Poétique », 1989, 184 p.
92. SCHAEFFER, Jean-Marie, « Métalepse et immersion fictionnelle », *Métalepses – Entorses au pacte de représentation*, Paris, Editions de l'école des hautes études en sciences sociale, 2005, p.323-334

93. SCHOENTJES, Pierre, *Poétique de l'ironie*, Paris, éditions du Seuil, coll. « Points/Essais », 2001, 347 p.
94. SCHOENTJES, Pierre, Université de Grand, « Ironie et nostalgie », *Hégémonie de l'ironie ?*, 2008 : <http://www.fabula.org/colloques/document1042.php>
95. SOHIER, Jacques, « Les fonctions de la métatextualité », *Métatextualité et métafiction : théorie et analyses*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « Interférences », 2002, pp.39-43
96. WAUGH, Patricia, *Metafiction : the theory and practice of self-conscious fiction*, Londres, New York, Routledge, coll. « New accents », 1984, 176 p.
97. YVARD, Jean-Michel, « Métatextualité et histoire », *Métatextualité et métafiction : théorie et analyses*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, coll. « Interférences », 2002, pp.45-68

Théories de la fiction

98. ABOLGASSEMI, Maxime, « La contrefiction dans *Jacques le fataliste* », *Poétique*, 134, 2003, avril, pp.223-237
99. ABOLGASSEMI, Maxime, « Atelier de théorie littéraire : contrefiction », *Fabula*, 2003 : <http://www.fabula.org/atelier.php?Contrefiction>
100. BESSON, Anne, « Le cycle objet du cycle. Transfictionnalité et réflexivité chez Will Self et Antoine Volodine », *La fiction, suites et variations*, Québec, Nota Bene/Presses Universitaires de Rennes, 2007, pp.179-198
101. BLAISE, Marie, « « Et Percevaus redit tot el ». *Translatio* médiévale et transfictionnalités modernes », *La fiction, suites et variations*, Québec, Editions Nota Bene/Presses universitaires de Rennes, 2007, pp.29-49
102. COHN, Dorrit, *Le propre de la fiction*, Paris, éditions du Seuil, coll. « Poétique », 2001, 261 p.
103. DUBOIS, Jacques, *Les romanciers du réel*, Paris, éditions du Seuil, coll. « Points essais », 2000, 358 p.
104. DOLEZEL, Lubomir, « Récits contrefactuels du passé », *La théorie littéraire des mondes possibles*, Paris, CNRS éditions, 2010, pp.83-99
105. ECO, Umberto, *Lector in fabula*, Paris, Librairie Générale Française, coll. « Le Livre de Poche/Biblio essais », 1985, 314 p.
106. ESCOLA, Marc, « Changer le monde : textes possibles, mondes possibles », *La théorie littéraire des mondes possibles*, Paris, CNRS éditions, 2010, pp.243-257
107. KRIPKE, Saul, *La logique des noms propres*, Paris, éditions de Minuit, 1995, 173 p.
108. LAVOCAT, Françoise, « Transfictionnalité, métafiction et métalepse aux XVIe et XVIIe siècles », *La fiction, suites et variations*, Québec, Editions Nota Bene/Presses Universitaires de Rennes, 2007, pp.157-178
109. LAVOCAT, Françoise, « Les genres de la fiction », *La théorie littéraire des mondes possibles*, Paris, CNRS Editions, 2010, pp.15-51
110. LETOURNEUX, Matthieu, « Le récit de genre comme matrice transfictionnelle », *La fiction, suites et variations*, Québec, Editions Nota Bene/Presses universitaires de Rennes, 2007, pp.71-89

111. LEWIS, David, " Counterpart theory and quantified modal logic ", *The Journal of Philosophy*, lxxv, 5, 1968, March 7, pp.114-115
112. MACÉ, Marielle, « « Le Total fabuleux » les mondes possible au profit de lecteur », *La théorie littéraire des mondes possibles*, Paris, CNRS éditions, 2010, pp.205-222
113. MELLIER, Denis, « *Steampunk*. Transfictionnalité et imaginaire générique (Littérature, bande dessinée, cinéma) », *La fiction, suites et variations*, Québec, éditions Nota Bene/Presses Universitaires de Rennes, 2007, pp.91-110
114. PAVEL, Thomas, *Univers de la fiction*, Paris, éditions du Seuil, 1988, 210 p.
115. RABAU, Sophie, « Les mondes possibles de la philologie classique », *La théorie littéraire des mondes possibles*, 2010, Paris, CNRS Editions, pp.223-241
116. RICOEUR, Paul, « Narrative Time », *Critical Inquiry*, 7, 1980, p.171
117. RYAN, Marie-Laure, *Possible worlds, artificial intelligence, and narrative theory*, Bloomington, Indiana, Indiana University Press, 1991, 291 p.
118. RYAN, Marie-Laure, « Cosmologie du récit des mondes possibles aux univers parallèles », *La théorie littéraire des mondes parallèles*, Paris, CNRS Editions, 2010, pp.53-81
119. SAINT-GELAIS, Richard, « Le monde des théories possibles : observations sur les théories autochtones de la fiction », *La théorie littéraire des mondes possibles*, Paris, CNRS éditions, 2010, pp.101-124
120. SAINT-GELAIS, Richard, « La fiction à travers l'intertexte », <http://www.fabula.org/colloques/frontieres/224.php>
121. SAMOYAUULT, Tiphaine, « Les trois lingères de Kafka. L'espace du personnage secondaire », *Etudes françaises*, vol.41, n°1 (hiver), 2005, p.48
122. SCHAEFFER, Jean-Marie, *Pourquoi la fiction ?*, Paris, éditions du Seuil, collection « Poétique », 1999, 346 p.
123. WOODS, John Hayden, *The Logic of Fiction : a philosophical sounding of deviant logic*, La Haye, Mouton1974, 152 p.

Ouvrages sur les arts visuels

124. ARASSE, Daniel, *Le détail. Pour une histoire rapprochée de la peinture*, Paris, Flammarion, coll. « Champs Arts », 1996, 459 p.
125. BARTHES, Roland, *La chambre claire*, Cahiers du cinéma/Gallimard/Seuil, 1980, 192 p.
126. DE BAECQUE, Antoine, *Tim Burton*, Paris, Cahiers du Cinéma, 2005, 223 p.
127. JULLIER, Laurent, *L'analyse de séquences*, Paris, Nathan, coll. « Nathan Cinéma », 2002, 185 p.
128. ROQUE, Georges, « Sous le signe de Magritte », *Métalepses – Entorses au pacte de représentation*, Paris, Editions de l'école des hautes études en sciences sociale, 2005, pp.263-276

Divers

129. BACKRY, Patrick, *Les figures de style*, Belin, coll. « Sujets », Paris, 1992, 335 p.

130. BAKHTINE, Mikhaïl M., *Problèmes de la poétique de Dostoïevski*, Lausanne, Editions l'Age d'Homme, 1970, 316 p.
131. BARTHES, Roland, « L'ancienne rhétorique », *Communications* 16, Paris, éditions du Seuil, 1970, pp.172-223
132. BARTHES, Roland, *S/Z*, Paris, éditions du Seuil, coll. « Tel Quel », 1970, 227 p.
133. CARRERE, Emmanuel, *Le détroit de Behring : introduction à l'uchronie*, Paris, POL, 1986, 122 p.
134. EISENZWEIG, Uri, *Fictions de l'anarchisme*, Paris, Christian Bourgeois éditeur, 2001, 357 p.
135. FRANCOIS, Marion, "Le début et la fin dans le roman policier : variations sur un strip-tease", *Le début et la fin : une relation critique*, Fabula, 2007, octobre, : <http://www.fabula.org/colloques/document680.php>
136. JOUVE, Vincent, *La lecture*, Paris, Hachette Livre, coll. « Contours littéraires », 1993, 111 p.
137. MEYER, Michel, *Histoire de la rhétorique : Des Grecs à nos jours*, 1999, Paris, Librairie Générale Française, coll. « Livre de poche, Biblio essais », 384p .
138. PERELMAN et OLBRECHTS-TYTECA, *La nouvelle rhétorique : traité de l'argumentation*, Paris, Presses universitaires de France, 1958, 734 p.
139. PORTES, Jacques, *Les Américains et la guerre du Vietnam*, Bruxelles, éditions Complexe, coll. « Questions au XXe siècle », 1993, 358 p.
140. RENOUVIER, Charles, *Uchronie (l'utopie dans l'Histoire). Esquisse historique apocryphe du développement de la civilisation européenne tel qu'il n'a pas été, tel qu'il aurait pu être* in *Revue philosophique et religieuse*, 1857, révisé, dans *Bureau de la critique philosophique*, 1876, rééd. Fayard, 1988, et Pyrémonde, 2007.

Annexe

Le Comics Code Authority (version de 1954)

CODE OF THE COMICS MAGAZINE ASSOCIATION OF AMERICA, INC.

Adopted October 26, 1954

PREAMBLE

The comic-book medium, having come of age on the American cultural scene, must measure up to its responsibilities.

Constantly improving techniques and higher standards go hand in hand with these responsibilities.

To make a positive contribution to contemporary life, the industry must seek new areas for developing sound, wholesome entertainment. The people responsible for writing, drawing, printing, publishing, and selling comic books have done a commendable job in the past, and have been striving toward this goal.

Their record of progress and continuing improvement compares favorably with other media in the communications industry. An outstanding example is the development of comic books as a unique and effective tool for instruction and education. Comic books have also made their contribution in the field of letters and criticism of contemporary life.

In keeping with the American tradition, the members of this industry will and must continue to work together in the future.

In the same tradition, members of the industry must see to it that gains made in this medium are not lost and that violations of standards of good taste, which might tend toward corruption of the comic book as an instructive and wholesome form of entertainment, will be eliminated.

Therefore, the Comics Magazine Association of America, Inc. has adopted this code, and placed strong powers of enforcement in the hands of an independent code authority.

Further, members of the association have endorsed the purpose and spirit of this code as a vital instrument to the growth of the industry.

To this end, they have pledged themselves to conscientiously adhere to its principles and to abide by all decisions based on the code made by the administrator.

They are confident that this positive and forthright statement will provide an effective bulwark for the protection and enhancement of the American reading public, and that it will become a landmark in the history of self-regulation for the entire communications industry.

CODE FOR EDITORIAL MATTER

General standards—Part A

(1) Crimes shall never be presented in such a way as to create sympathy for the criminal, to promote distrust of the forces of law and justice, or to inspire others with a desire to imitate criminals.

(2) No comics shall explicitly present the unique details and methods of a crime.

(3) Policemen, judges, Government officials and respected institutions shall never be presented in such a way as to create disrespect for established authority.

(4) If crime is depicted it shall be as a sordid and unpleasant activity.

(5) Criminals shall not be presented so as to be rendered glamorous or to occupy a position which creates a desire for emulation.

(6) In every instance good shall triumph over evil and the criminal punished for his misdeeds.

(7) Scenes of excessive violence shall be prohibited. Scenes of brutal torture, excessive and unnecessary knife and gunplay, physical agony, gory and gruesome crime shall be eliminated.

(8) No unique or unusual methods of concealing weapons shall be shown.

(9) Instances of law-enforcement officers dying as a result of a criminal's activities should be discouraged.

(10) The crime of kidnapping shall never be portrayed in any detail, nor shall any profit accrue to the abductor or kidnaper. The criminal or the kidnaper must be punished in every case.

(11) The letters of the word "crime" on a comics-magazine cover shall never be appreciably greater in dimension than the other words contained in the title. The word "crime" shall never appear alone on a cover.

(12) Restraint in the use of the word "crime" in titles or subtitles shall be exercised.

General standards—Part B

(1) No comic magazine shall use the word horror or terror in its title.

(2) All scenes of horror, excessive bloodshed, gory or gruesome crimes, depravity, lust, sadism, masochism shall not be permitted.

(3) All lurid, unsavory, gruesome illustrations shall be eliminated.

(4) Inclusion of stories dealing with evil shall be used or shall be published only where the intent is to illustrate a moral issue and in no case shall evil be presented alluringly, nor so as to injure the sensibilities of the reader.

(5) Scenes dealing with, or instruments associated with walking dead, torture, vampires and vampirism, ghouls, cannibalism, and werewolfism are prohibited.

General standards—Part C

All elements or techniques not specifically mentioned herein, but which are contrary to the spirit and intent of the code, and are considered violations of good taste or decency, shall be prohibited.

Dialogue

(1) Profanity, obscenity, smut, vulgarity, or words or symbols which have acquired undesirable meanings are forbidden.

(2) Special precautions to avoid references to physical afflictions or deformities shall be taken.

(3) Although slang and colloquialisms are acceptable, excessive use should be discouraged and, wherever possible, good grammar shall be employed.

Religion

(1) Ridicule or attack on any religious or racial group is never permissible.

Costume

(1) Nudity in any form is prohibited, as is indecent or undue exposure.

(2) Suggestive and salacious illustration or suggestive posture is unacceptable.

(3) All characters shall be depicted in dress reasonably acceptable to society.

(4) Females shall be drawn realistically without exaggeration of any physical qualities.

NOTE.—It should be recognized that all prohibitions dealing with costume, dialog, or artwork applies as specifically to the cover of a comic magazine as they do to the contents.

Marriage and sex

- (1) Divorce shall not be treated humorously nor represented as desirable.
- (2) Illicit sex relations are neither to be hinted at nor portrayed. Violent love scenes as well as sexual abnormalities are unacceptable.
- (3) Respect for parents, the moral code, and for honorable behavior shall be fostered. A sympathetic understanding of the problems of love is not a license for morbid distortion.
- (4) The treatment of live-romance stories shall emphasize the value of the home and the sanctity of marriage.
- (5) Passion or romantic interest shall never be treated in such a way as to stimulate the lower and baser emotions.
- (6) Seduction and rape shall never be shown or suggested.
- (7) Sex perversion or any inference to same is strictly forbidden.

CODE FOR ADVERTISING MATTER

These regulations are applicable to all magazines published by members of the Comics Magazine Association of America, Inc. Good taste shall be the guiding principle in the acceptance of advertising.

- (1) Liquor and tobacco advertising is not acceptable.
- (2) Advertisement of sex or sex instruction books are unacceptable.
- (3) The sale of picture postcards, "pinups," "art studies," or any other reproduction of nude or seminude figures is prohibited.
- (4) Advertising for the sale of knives or realistic gun facsimiles is prohibited.
- (5) Advertising for the sale of fireworks is prohibited.
- (6) Advertising dealing with the sale of gambling equipment or printed matter dealing with gambling shall not be accepted.
- (7) Nudity with meretricious purpose and salacious postures shall not be permitted in the advertising of any product; clothed figures shall never be presented in such a way as to be offensive or contrary to good taste or morals.
- (8) To the best of his ability, each publisher shall ascertain that all statements made in advertisements conform to fact and avoid misrepresentation.
- (9) Advertisement of medical, health, or toiletry products of questionable nature are to be rejected. Advertisements for medical, health, or toiletry products endorsed by the American

Medical Association, or the American Dental Association, shall be deemed acceptable if they conform with all other conditions of the Advertising Code.

Source: Senate Committee on the Judiciary, Comic Books and Juvenile Delinquency, Interim Report, 1955 (Washington, D.C.: United States Government Printing Office, 1955).

Index

1985, 26, 32, 126, 134, 138, 160, 221, 223,
375, 423, 428, 480, 554

52, 498, 505, 507, 536, 537

Abolgassemi, Maxime, 523, 524, 525

All Star Superman, 24, 85, 96, 102, 115, 116,
142, 197, 198, 200, 201, 202, 203, 204, 205,
206, 207, 209, 211, 213, 214, 215, 216, 217,
218, 219, 224, 225, 246, 258, 338, 402, 407,
411, 412, 414, 415, 416, 417, 426, 436, 459,
460, 461, 462, 464, 470, 482, 494, 495, 502,
507, 510, 516, 522, 524, 541, 542, 553, 554,
559

Arasse, Daniel, 489

Bainbridge, Jason, 538

Bakhtine, Mikhaïl M., 400

Barthes, Roland, 140, 170, 259, 397

Batman, 83, 84

Batman R.I.P., 547, 553, 556, 558, 559

Benkemoun, Lise, 61, 88

Bennett, Joe, 136, 144, 152, 441, 442

Besson, Anne, 50, 69, 88, 477

Black Summer, 25, 229, 305, 313, 314, 315,
316, 317, 318, 326, 327, 355, 356, 383

Blaise, Marie, 468, 469

Carrère, Emmanuel, 355

Cassaday, John, 25, 60, 133, 134, 169, 173,
174, 182, 184, 185, 186, 187, 188, 189, 191,
192, 443, 453, 458, 471

Civil War, 63, 85, 242, 326, 530, 531, 532

Cohn, Dorrit, 515, 519, 521

Collins, Jim, 16

Colson, Raphaël, 64, 67, 69

Couégnas, Daniel, 46

Dällenbach, 129, 130, 131, 135, 188, 189

Dällenbach, Lucien, 35, 101, 129, 130, 131,
135, 188, 278, 279

Daniels, Les, 57

De Baecque, Antoine, 434

Dubois, Jacques, 481

Duncan, Randy, 59

Eco, Umberto, 269, 369, 396, 402, 406, 525,
526, 541

Edwards, Tommy Lee, 26, 126, 138

Eisenzweig, Uri, 318

Eisner, Will, 268, 332

Ellis, Warren, 25, 32, 34, 60, 81, 89, 91, 102,
118, 119, 133, 134, 142, 168, 169, 170, 171,
172, 173, 174, 175, 176, 179, 180, 182, 184,
185, 186, 187, 188, 189, 191, 192, 193, 198,
223, 226, 229, 305, 313, 315, 317, 356, 443,
453, 471, 473, 475, 478, 481, 482, 493, 508,
509, 512, 523, 537, 546

Escola, Marc, 450, 513, 523, 524, 526, 527

Ex Machina, 26, 38, 60, 86, 124, 125, 126, 127, 128, 130, 138, 222, 229, 232, 240, 244, 247, 248, 319, 320, 321, 322, 323, 324, 325, 328, 346, 350, 353, 355, 358, 370, 378, 380, 381, 383, 384, 387, 389, 390, 394, 423, 426, 434, 440, 453, 514, 541

Federman, Raymond, 398

Fournier, Xavier, 115, 259, 480, 481, 531

François, Marion, 181, 183

Gabilliet, Jean-Paul, 31, 33, 42, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 53, 54, 58, 72, 74, 75, 76, 85, 258, 262, 263, 264, 265, 266, 280, 331, 332, 333, 335, 336, 337, 339, 341, 342, 343

Gaiman, Neil, 58, 80, 86

Gebbie, Melinda, 144

Genette, Gérard, 35, 37, 82, 89, 90, 97, 104, 105, 107, 108, 113, 116, 117, 118, 141, 143, 148, 149, 150, 157, 166, 200, 205, 207, 209, 211, 220, 231, 242, 243, 255, 288, 328, 439, 449, 465, 474, 532

Gibbons, Dave, 22, 26, 131, 144, 147, 148, 194, 195, 214, 228, 235, 236, 245, 249, 250, 277, 278, 282, 306, 307, 308, 316, 339, 345, 355, 366, 381, 384, 385, 391, 419, 426

Groensteen, Thierry, 18, 19, 36, 37, 73, 75, 76, 146, 154, 160, 161, 178, 256, 277, 334, 335, 399, 428, 458, 488

Ha, Gene, 24, 122, 253, 472

Harris, Tony, 26, 60, 124, 125, 126, 127, 128, 320, 321, 322, 324, 370, 378, 380, 381, 384, 389, 390

Henriet, Eric B., 175, 181, 351, 353, 358, 359

Hirtz, Manuel, 31, 37, 122, 123, 151, 195, 486

Hitch, Bryan, 25, 26, 89, 91, 92, 104, 118, 119, 169, 171, 172, 175, 176, 179, 180, 223, 236, 238, 239, 248, 259, 260, 261, 262, 280, 284, 285, 286, 296, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 356, 357, 368, 369, 370, 371, 387, 388

Hutcheon, Linda, 101, 231, 246, 295, 296, 328, 329, 394

Jenkins, Henry, 492, 539

Jennequin, Jean-Paul, 86, 110

Johnson, Dave, 293, 308, 309, 310, 362, 363, 366, 374, 377, 380, 386

Jouve, Vincent, 431

Kick-Ass, 26, 32, 223, 240, 241, 244, 275, 375, 390, 394, 453, 480

La Ligue des Gentlemen Extraordinaires, 23, 24, 226, 447, 485, 486, 487, 491, 493, 544

Lainé, Jean-Marc, 14, 15, 230, 345

Langlet, Irène, 171

Lavocat, Françoise, 438, 451, 452, 465, 470, 502, 526, 529

Letourneux, Matthieu, 439, 441, 454, 457

Lewis, David, 401, 503

Lost Girls, 157

Macé, Marielle, 417

McCloud, Scott, 41, 53, 54, 74, 517

McNiven, Steve, 63, 326, 531, 534

Mellier, Denis, 465, 466

Meyer, Michel, 287

Millar, Mark, 25, 26, 32, 63, 87, 88, 89, 91, 92, 104, 120, 126, 137, 138, 139, 229, 236, 238, 239, 240, 241, 248, 259, 260, 261, 262, 280, 284, 285, 286, 293, 295, 296, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 308, 309, 310, 326, 328, 355,

356, 357, 362, 363, 366, 368, 370, 374, 375,
377, 380, 386, 387, 388, 413, 480, 481, 482,
483, 509, 532, 554, 559

Miller, Ann, 487

Miller, Frank, 26, 32, 52, 106, 197, 229, 230,
268, 279, 283, 284, 289, 290, 336, 337, 338,
355, 443, 445, 457, 540

Moore, Alan, 22, 23, 24, 26, 31, 34, 37, 60, 64,
95, 99, 102, 109, 110, 119, 122, 131, 132,
133, 136, 137, 138, 142, 143, 144, 147, 148,
150, 152, 154, 155, 156, 158, 161, 162, 163,
166, 180, 194, 195, 198, 214, 226, 228, 230,
235, 236, 245, 249, 250, 251, 252, 253, 254,
255, 277, 278, 282, 306, 307, 308, 313, 316,
338, 339, 345, 355, 361, 366, 381, 384, 385,
391, 408, 413, 418, 419, 420, 421, 426, 427,
430, 433, 438, 441, 442, 445, 447, 472, 477,
481, 482, 484, 485, 486, 488, 491, 492, 494,
498, 501, 506, 516, 524, 536, 542, 543

Morgan, Harry, 31, 36, 37, 122, 123, 151, 195,
486

Morrison, Grant, 24, 25, 32, 34, 85, 96, 102,
116, 142, 197, 198, 200, 201, 202, 203, 204,
205, 206, 207, 209, 213, 214, 215, 216, 217,
218, 219, 258, 412, 413, 414, 415, 444, 459,
460, 461, 482, 483, 490, 498, 505, 507, 508,
516, 523, 535, 536, 537, 546, 553, 554, 558,
559

Ndalianis, Angela, 497, 498, 508

Nyberg, Amy Kiste, 264, 266, 267, 268, 331

O'Neil, Kevin, 24, 447, 485

Pavel, Thomas, 40, 358, 415, 502, 512, 513,
514, 517, 518, 527, 530, 535

Peeters, Benoît, 37, 123, 162, 163, 164, 316

Planetary, 25, 32, 60, 81, 98, 102, 111, 120,
126, 133, 134, 135, 169, 170, 173, 174, 177,
179, 180, 181, 182, 183, 184, 185, 186, 187,
188, 189, 190, 191, 192, 193, 194, 195, 212,
223, 224, 374, 402, 408, 409, 410, 411, 412,
417, 422, 437, 440, 441, 443, 446, 453, 456,
457, 458, 459, 460, 462, 463, 464, 470, 471,
473, 476, 478, 482, 483, 484, 486, 491, 493,
506, 507, 508, 510, 512, 518, 519, 537, 541,
543, 559

Portes, Jacques, 344, 345

Promethea, 23, 24, 25, 60, 119, 137, 143, 144,
161, 162, 163, 164, 165, 166, 218, 226, 426,
427, 436, 437, 438, 472, 473, 478, 485, 488,
490, 491, 493, 542, 544

Queyssi, Laurent, 147, 361, 366, 367, 420, 426

Quitely, Frank, 24, 89, 91, 116, 120, 137, 142,
197, 200, 201, 202, 203, 204, 205, 206, 207,
209, 213, 214, 215, 217, 218, 219, 258, 459,
460

Rabau, Sophie, 484, 487, 489, 490, 536

Red Son, 25, 32, 38, 232, 286, 292, 293, 294,
295, 305, 308, 309, 310, 311, 312, 350, 353,
355, 358, 361, 362, 363, 365, 366, 369, 371,
372, 373, 374, 377, 378, 379, 380, 383, 385,
386, 387, 397, 417, 480, 499, 501, 502, 522

Renouvier, Charles, 351

Ricoeur, Paul, 515

Romita, John Jr., 26, 240, 241

Ryan, Marie-Laure, 40, 144, 145, 164, 448,
494, 495, 504, 505, 506, 512, 513, 521, 522

Ryan-Sautour, Michelle, 227

Ryp, Juan Jose, 25

Ryp, Juan José, 229, 313, 315, 317, 356

Samoyault, Tiphaine, 460

Sangsue, Daniel, 394

Sartre, Jean-Paul, 314, 315

Scarpetta, Guy, 397, 402, 406, 490

Schaeffer, Jean-Marie, 101, 105, 139, 246, 255, 274, 327, 424, 425, 432, 513, 541

Schoentjes, Pierre, 421, 431, 434, 435

Smith, Matthew J., 59

Smith, Zack, 96, 198, 204, 213, 214, 215, 216, 219, 412, 414, 415, 461

Sohier, Jacques, 286

Sprouse, Chris, 23, 132, 133, 144, 154, 155, 156, 430, 433, 438, 488

St-Gelais, Richard, 40, 62, 172, 177, 185, 351, 352, 353, 358, 359, 372, 373, 374, 375, 376, 377, 379, 382, 442, 449, 451, 455, 465, 468, 470, 474, 477, 478, 520

Supreme, 23, 109, 110, 111, 120, 135, 136, 137, 138, 143, 144, 150, 152, 153, 154, 155, 156, 159, 167, 222, 247, 249, 250, 251, 252, 254, 338, 402, 408, 410, 411, 412, 414, 425, 429, 437, 438, 440, 441, 442, 443, 444, 446, 496, 503, 506, 514, 516, 519, 520, 521, 522, 526, 533, 536, 541, 543, 546, 556, 559

The Authority, 25, 32, 81, 89, 91, 99, 102, 118, 119, 120, 121, 126, 137, 139, 169, 170, 171, 172, 173, 174, 175, 176, 177, 179, 180, 193, 223, 229, 232, 240, 313, 338, 340, 476, 478, 480, 487, 506, 512

The Dark Knight Returns, 32, 52, 84, 229, 230, 232, 279, 280, 283, 284, 289, 290, 291, 292, 293, 294, 295, 305, 323, 337, 338, 355, 383, 385, 400, 410, 457, 542

The Forty-Niners, 253

The Return of Bruce Wayne, 507, 547, 553, 554, 555, 556, 558, 559

Tom Strong, 23, 60, 132, 133, 139, 143, 144, 153, 154, 156, 161, 222, 226, 408, 423, 424, 427, 430, 431, 432, 433, 436, 437, 438, 472, 478, 485, 488, 493, 506, 537, 544

Top Ten, 13, 23, 24, 122, 123, 226, 253, 472, 485, 487

Ultimates, 26, 32, 68, 88, 92, 95, 104, 114, 116, 120, 225, 229, 232, 236, 237, 238, 239, 242, 243, 244, 245, 248, 259, 260, 261, 262, 269, 275, 279, 280, 284, 285, 286, 289, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 302, 303, 304, 326, 328, 338, 346, 350, 355, 356, 368, 369, 370, 378, 383, 387, 388, 394, 408, 436, 480, 510

Vaughan, Brian K., 26, 60, 86, 124, 125, 126, 127, 128, 229, 320, 321, 322, 324, 378, 380, 381, 384, 389, 390

Veitch, Rick, 23, 138, 144, 251, 252

Walton, Saige, 492

Watchmen, 22, 23, 37, 38, 52, 84, 85, 109, 130, 131, 132, 137, 143, 144, 145, 146, 147, 148, 149, 156, 157, 158, 160, 194, 195, 212, 214, 222, 223, 224, 228, 229, 230, 232, 234, 235, 236, 237, 242, 243, 244, 245, 246, 249, 250, 253, 254, 277, 278, 281, 282, 289, 305, 306, 307, 308, 310, 313, 316, 318, 323, 328, 330, 337, 338, 339, 345, 346, 350, 352, 354, 355, 358, 360, 361, 364, 365, 366, 371, 373, 374, 375, 377, 378, 381, 383, 384, 385, 390, 391, 397, 399, 400, 410, 419, 420, 422, 425, 426, 427, 428, 430, 434, 436, 440, 445, 487, 498, 514, 515, 522, 541, 542, 554, 559

Waugh, Patricia, 35, 100, 101, 113, 141, 172, 227, 230, 232, 349, 511, 512, 518

Wertham, Frederic, 264

Williams, J.H., 24, 119, 137, 144, 163, 427, 438, 489, 491

Wright, Bradford, 33, 44, 50, 51, 257, 258, 259, 261, 262, 263, 269, 270, 332, 344

Yvard, Jean-Michel, 270

Zani, Steven, 535

