



HAL
open science

**Parodie de Kafka et Orwell. Intermédialité et vision
d'un monde absurde: la série Julius Corentin
Acquefacques de Marc-Antoine Mathieu comme
méta-bande dessinée.**

Éric Villagordo

► **To cite this version:**

Éric Villagordo. Parodie de Kafka et Orwell. Intermédialité et vision d'un monde absurde: la série Julius Corentin Acquefacques de Marc-Antoine Mathieu comme méta-bande dessinée.. Chante Alain; Marie Vincent; Méliani Valérie; Régimbeau Gérard. Bande dessinée in extenso. D'autres intermédialités au prisme de la culture visuelle, Le Manuscrit, pp.295-315, 2019, 9782304047127. hal-03069623

HAL Id: hal-03069623

<https://hal.science/hal-03069623>

Submitted on 12 Mar 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0
International License

Parodie de Kafka et Orwell. Intermédialité et vision d'un monde absurde : la série *Julius Corentin Acquefacques* de Marc-Antoine Mathieu comme méta-bande dessinée.

Éric Villagordo
Université Paul-Valéry Montpellier
Laboratoire RIRRA21

Ce travail s'inscrit dans le projet d'une sociologie des œuvres, l'analyse des œuvres permettant de réinscrire l'art dans des enjeux sociétaux¹. Au sens d'une vraie théorie du reflet d'inspiration marxiste, proche des travaux notamment de Georg Lukàcs (1968), l'œuvre culturelle et artistique, ici une série de bandes dessinées, reflète non pas mécaniquement un réel supposé, mais présente plutôt en son sein, des contradictions, des tensions, propres à une ou des sociétés, voire à une époque. Ce que la philosophie marxiste nomme dialectique, se retrouve comme en concentré, dans un monde réduit, fini, mesurable : une bande dessinée. La dialectique exprime des tensions contradictoires, dans le cas que nous allons étudier, l'absurdité philosophique de la vie, mise en forme et en récit par la vie d'un anti-héros au regard aveugle (il porte des lunettes qui ne laissent voir que des reflets). On pourra observer cela au niveau du monde imaginaire produit, la diégèse, mais également au niveau plastique, celui de la représentation de ce monde.

Concernant la question de la place de la bande dessinée (BD) dans le champ de la légitimité culturelle, je pense que l'âge de maturité de la BD, comme le disait déjà l'auteur de

¹ Tel que je l'ai modestement initié depuis 2010, dans une série d'articles autour des BD relatant ou faisant références aux événements du 11 septembre 2001 (Villagordo 2010, 2011a, 2013, 2016) ou à la politique de l'immigration avec la série *Walking Dead* (2015).

notre étude, M.-A. Mathieu, dès 2002 dans un entretien (DBD n°14, p. 56), correspond non pas seulement au fait que la BD pourrait s'insérer dans le champ de l'art contemporain et dans une histoire des arts plastiques, mais quelle est un art à part entière (« mature, libre... »). Elle l'est dans son propre mode de diffusion, par l'objet livre lui-même (et Mathieu joue avec le livre-objet), ou la revue, le journal, par sa particularité en tant que narration graphique, qui comme tout art, est un art hybride, intermédial et dont l'unique spécificité serait d'après Groensteen la *solidarité iconique*, la succession d'images fixes séparées mais sémantiquement et plastiquement liées (p. 21, 1999). Pour ma part, le jeu avec le médium spécifique du récit graphique, implique un support, une composition avec des cases (en *strip* ou en page, peu importe), qui en fait une autre spécificité : la composition dessinée de cases en interactions, en séquences, le jeu avec leur forme et leur télescopage, constitue une particularité artistique de toute bande dessinée (Villagordo, 2011b). La page, au-delà du *strip*, est une unité d'invention tout à fait unique.

L'une des ambitions de ce texte consiste à comprendre mieux une série faisant justement la part belle à la recherche, par la narration, de toutes les particularités, jusqu'aux plus matérielles (l'objet livre, la feuille, la couleur), propre à ce seul mode artistique. Ce texte, à travers l'analyse de la série *Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves* de Marc-Antoine Mathieu, initiée en 1991 et dont le dernier volume est paru en 2013² (Delcourt), se propose de réfléchir, à la fois sur l'intermédialité et à la fois sur la posture de cet auteur que l'on peut qualifier de méta-réflexive. Auteur atypique, également scénographe, il dit ne pas vouloir faire trente albums de l'histoire de ce héros.

² Le rythme atypique de production s'est déroulé comme suit, par ordre de parution : *L'origine* (1991), *La qu...*(1991), *Le processus* (1993), *Le début de la fin (La fin du début)* (1995), *La 2,333^e dimension* (2004), *Le décalage* (2013).

Si je ne faisais que de la bande dessinée, je ne pourrais pas faire que du *Julius Corentin Acquefacques*. Cela serait extrêmement enfermant, voire abîmant³.

On ne peut pas dire que l'on se situe dans une production séquentielle commerciale ; actuellement le rythme de parution est d'un album tous les...9 ans. L'attente de la suite *au prochain épisode* n'est pas tout à fait le type de sérialité de cette suite. Chaque album est un projet en soi. Les termes mêmes de la phrase de Mathieu sont, volontairement ou pas, un écho des aventures de son personnage, lui-même enfermé dans les cases, les vignettes, en permanence prisonnier de multiples mises en perspectives, mises en abîme et en cage.

L'auteur ne cherche pas à nous enticher à son héros, il n'a ni vie privée, ni superpouvoirs, ni expressivité évidente. Il semble subir les événements, essaie parfois de les corriger maladroitement, il me rappelle, et il en semble le cousin proche, à la fois *Jacques le fataliste* de Denis Diderot (1785), M. Joseph K. de Franz Kafka (*Le procès*, 1917) et enfin Mr. Winston Smith du *1984* de Georges Orwell (1948). L'intertextualité (au sens mis en œuvre par, à la fois Julia Kristeva [1969] et Gérard Genette [1982]) et l'intermédialité (au sens de Müller, 1996) semblent au fondement même de cette fiction graphique, qui d'emblée par une série de références et de clins d'œil, marque son ambition première : apparaître comme une narration graphique, un univers d'histoires dessinées dans lequel un héros s'interroge sur sa fabrication, sa texture, sa nature. Le genre n'est ici ni réaliste, ni vraisemblable, il est également métaréflexif, si je puis dire. Ainsi les intentions de l'auteur et le genre narratif se subsument-ils en un même concept. « Vous qui entrez ici, tout est fiction », pourrait-on dire. De fait l'intermédialité, comme je vais le montrer, est présente à tous les étages.

³ In Pissavy-Yvernault Christelle et Bertrand, « Interview Marc-Antoine Mathieu », in *DBD. Dossier Schuiten*, 2002, p. 54.

La culture comme circulation : faire des liens

Afin d'afficher en permanence comme un second degré dévoilant sans cesse la non-réalité de cette narration (cette série ne propose pas une immersion), l'intermédialité semble un outil artistique premier des aventures de *Julius*. Par intermédialité, j'entends le processus anthropologique d'invention inhérent à toute production culturelle : aucun auteur n'est esseulé, aucune forme d'art n'est hermétique aux autres formes d'art et de média. Tout image, en s'inventant, est intermédiaire de fait⁴.

Dans le cas qui nous concerne, Mathieu affiche un processus explicite d'intermédialité à plusieurs niveaux. Il dépasse en effet le processus de métissage culturel classique, que l'on trouverait dans toutes les œuvres, toute œuvre étant intégrée dans un ensemble multiartistique (Groensteen, 1999) et multiculturel. *Tintin* est une œuvre intermédiaire, mais la série *Julius* n'existe que par son *intermédialité même* pourrais-je dire en parodiant Marcel Duchamp. Mathieu joue explicitement avec le lecteur par la référence à des théories et des univers fictionnels littéraires, scientifiques et cinématographiques. Le récit graphique est alors à la fois explicite et opaque. La mise en réseau d'une intermédialité, d'une intericonicité, la mise en réseau de mondes fictionnels, d'images, va décaler et éclairer le regard du lecteur informé (ou cultivé), il sera en connivence, aura l'impression de voir explicitement à travers l'œuvre (et le réseau dont elle est issue). En revanche, ce récit sera opaque pour le lecteur qui ne *voit* pas les références culturelles. Ce dernier peut suivre

⁴ Les images de la Bhagavad-Gita sont intermédiaires, comme toutes celles faisant référence à la Bible, par le passage de la tradition orale à l'écrit, puis à l'image ; comme sans doute les peintures rupestres préhistoriques, qui étaient déjà en relation avec de la musique, de la danse, des incantations, tout au moins un récit mythologique et cosmogonique.

un premier degré du récit, mais nombre d'éléments lui échapperont, voire des éléments seront pour lui dénués de sens, ou d'une partie de sens. Être cultivé revient pour moi à avoir la capacité de faire des liens entre des biens culturels. La référence au western dans *Lucky Luke* est quasi-mondialisée, explicite pour tous ; la référence au western spaghetti comme sorte de maniérisme du western classique états-uniens est en revanche plus complexe. Certaines échelles de plan, certaines scènes, certaines caricatures d'acteurs, toutes citations des films italiens de western, sont des perches tendues à qui veut bien, et peut bien, les saisir. Le but étant un humour constitué à partir d'une parodie cinématographique d'un genre premier (le western classique, tel que peut l'être par exemple *La prisonnière du désert* de John Ford de 1956). La série *Julius* est une explicitation, comme toute parodie, de l'hybridité inhérente du processus de création de la culture, du va-et-vient (Villagordo, 2012) incessant de la création concret et pratique.

La parodie est intermédiaire

Nous partons de cette tautologie. La série *Julius* utilise deux grandes catégories de réflexivité devenant ainsi comme une méta-BD : l'intermédialité et la mise en abîme (ou rupture sémiotique). L'allusion, la citation, la proximité avec des univers visuels et narratifs en fait une BD saturée, au sens où Groensteen (2010, p. 5) parle de « comique de saturation » concernant l'humour de la revue *Mad* dans les années cinquante.

Tout comme l'est la série *Astérix* (1959) par exemple⁵, puisque la parodie est forcément intermédiaire, *Astérix* étant une parodie du cinéma, du péplum, est dès le départ un projet

⁵ Et on connaît les connexions réelles entre les auteurs de *Mad* et Goscinny, lors du passage de ce dernier à New York.

intermédial. *Tintin* est une série d'aventure dans laquelle le cinéma, le western et le film de gangster avec *Tintin en Amérique* (1932) ou le genre de la littérature de pirates, et donc les films de pirates, avec *Le secret de la Licorne* s'inscrivent dans l'interartialité (littérature, cinéma, BD). Bref pour le dire comme Genette (1982), toute œuvre est hypertextuelle. Mais *Astérix* et *Julius* sont des séries où l'univers diégétique, n'existe que grâce à l'intermédialité. Ce sont des créations au plus fort degré intermédiatique. C'est ici que l'on conçoit qu'une nouvelle histoire du visuel devrait rejoindre une théorie des genres intermédiaire, multi-culturelle et multi-artistique. Bref une histoire de l'art de la circulation (on pourra convoquer à la fois et pour des raisons différentes Aby Warburg, Panofsky et Gombrich pour l'histoire de l'art, et H. Jenkins du côté de la théorie des médias, avec d'un autre côté Jean-Loup Amselle pour l'anthropologie culturelle) devrait permettre le suivi de formes, thèmes, lignages, qui amènerait à concevoir différemment le récit historique de l'art ; l'interrelation, la contamination, la connexion seraient les objets d'étude (Didi-Huberman travaille en ce sens par évidence).

La parodie, outre le fait qu'elle rend visible (pour le lecteur averti) la circulation de la culture, produit un effet narratif singulier. Elle fait entrer le lecteur dans un récit circulaire au sein duquel l'histoire des protagonistes devient décalée, pour le moins. En effet, contrairement à ce que le critique de cinéma André Bazin appelait un *art de la transparence*, en évoquant le cinéma narratif qui essaie de faire oublier les artifices de fabrication (donc un cinéma diégétique qui veut emporter le spectateur dans l'histoire et l'aventure [voir Villagordo 2011b]), Mathieu freine l'entrée dans la fiction. Ceci est le propre de toute œuvre parodique intermédiaire. En cela, il s'inscrit évidemment dans une tradition de l'absurde, une culture de la réflexion ou plutôt de la méta-réflexion qui existe dans l'histoire de la littérature. Je l'ai déjà écrit, en partant pour le moins de Diderot et de *Jacques le fataliste*, *Julius*

se situe dans cette sorte de récit en spirale où les personnages se demandent en permanence ce qu'ils font là et pourquoi le destin leur a choisi telle direction ou telle autre. On pourrait s'interroger sur ce que cette tradition méta-fictionnelle (si j'ose dire) fait au lecteur et produit plus spécifiquement à la BD. Qu'est-ce qu'un art séquentiel (McCloud, 1990) qui en somme remet en cause la séquence et sa succession transparente ? L'art de Mathieu consiste bien à faire bégayer par tous les moyens la fiction.

S'il apparaît évident que toute parodie est intermédiaire, puisqu'il s'agirait de l'imitation d'une œuvre sérieuse dont on se moquerait (Groensteen 2010, p. 5), le nombre de niveaux parodiques semble se multiplier parfois. Si l'on reprend l'exemple du *Lucky Luke* de Morris, il s'agit à un premier degré d'une parodie du cinéma de western classique (intermédialité entre cinéma et BD). Dans un second degré, il s'agit également d'une allusion et d'une parodie du western spaghetti. Il s'agit donc peut-être de ce que Groensteen nomme une parodie au carré, au second degré (2010, p. 5). Diderot, Kafka, Orwell, Beckett, Borges et le film noir nous semblent des éléments culturels présents dans la série *J. C. Aquefacques*.

Circulation des récits et des images : l'intermédialité concrète

L'intermédialité est à entendre et comprendre comme le processus anthropologique de la culture (circulation des images, des influences entre les cultures) : ce processus entre les peuples, les aires géographiques, et au sein même d'ensembles culturels, peut être éclairé par la notion de *branchements* de Jean-Loup Amselle (2001). C'est une circulation inhérente à l'humanité.

D'un autre côté, le processus de pratique artistique (Villagordo 2012), est l'action active et volontaire de la création des biens culturels, des œuvres d'art, des images. Il doit s'entendre comme un processus artistique intermédiatique. Créatif, donc impur, ce processus engendre entre les œuvres des passerelles, des liens, des allusions, des citations, des commentaires, de la parodie, un télescopage d'univers fictionnels, bref tout ce que Genette (1982) décrit dans *Palimpseste*. Je dois rajouter pour la BD le phénomène similaire de l'intericonicité, le télescopage d'esthétiques, les branchements de formes.

Borges, Beckett, l'infini et l'absurde

La question de l'image dans l'intertextualité se pose en ce que les textes littéraires engendrent des descriptions et des images mentales. Il n'y a pas intericonicité au sens propre, mais des termes descriptifs peuvent se retrouver sous la forme de représentations dans une BD. Ainsi, Borges (1944), dans la nouvelle *La Bibliothèque de Babel*, décrit une bibliothèque contenant tous les livres du passé, du présent et ceux, illisibles, des combinaisons de toutes les lettres de l'alphabet : il s'agit d'une métaphore de l'infini. Borges parle d'une bibliothèque cyclique, une fois terminée un possible, on commence une autre section presque identique, avec des variantes. Dans *Le processus*, tout familier de la nouvelle de Borges est frappé par l'illustration de la page 31 : escalier en colimaçon tapissé d'une bibliothèque, du sol au plafond. Et même si Borges décrit une bibliothèque constituée d'une infinité de pièces hexagonales, Mathieu donne à voir la bibliothèque cyclique babélienne.



M.-A. Mathieu, *Le processus*, ©Delcourt, 1993. Tous droits de reproduction réservés, p. 31.

Pour lui les étagères et les livres sont métaphoriquement autant de cases et de séparations de cases, la bibliothèque est comme l'architecture de l'album de BD. Cet escalier en colimaçon se matérialise en trois dimensions (pages 37-39) devenant le vortex de tous les rêves possibles, ou de toutes les variantes de la narration possible, soit un récit infini.

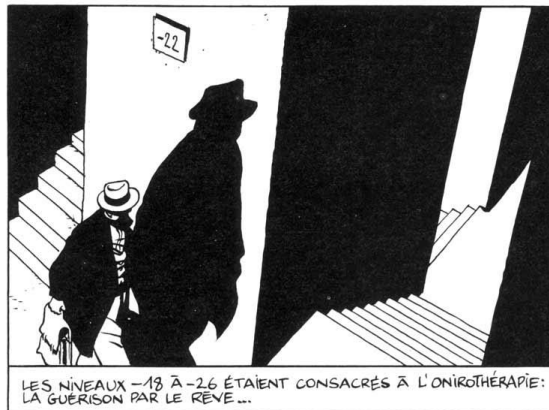


M.-A. Mathieu, *Le processus*, ©Delcourt, 1993. Tous droits de reproduction réservés, p. 37-39. Photographie E. Villagordo.

De même, le théâtre beckettien de l'absurde se lit comme en écho de certaines situations que vit Julius. Dès les trois premières pages de *L'origine*, le personnage Julius se retrouve dans le vide, tel Estragon et Vladimir dans la première scène de *En attendant Godot* (1952). Julius s'exclame devant un désert blanc orthonormé : « Hoé ! », « Il y a quelqu'un ? », comme en résonance avec le « Rien à faire ! » d'Estragon en ouverture de la pièce. Ce dernier essaie d'enlever sa chaussure, et sa phrase conjoncturelle signifie également, de la part de ce clochard métaphysique, que dans cette vie il n'y a rien à faire. Julius lui, silhouette noire dans le vide du blanc, cherche une direction, un point de fuite (au sens propre et au sens figuré), une sortie, ou un interlocuteur capable de lui donner le sens de son monde, ou du moins de son rêve. Car il rêve de la troisième dimension, du relief, de la profondeur, bref de tout ce qui est inaccessible à un personnage de papier, de BD. Julius est un chercheur de l'absurde, comme les clochards de Beckett. La page 2 de *L'origine* sera d'ailleurs reprise, dans sa composition à un autre moment de cet album (p. 36), et aussi dans une autre histoire (planche 23 et planche 19 inversée dans *Le début de la fin*), comme le moment fondateur de l'interrogation existentialiste du personnage ; sorte de bégaïement indépassable de l'individu projeté malgré lui dans un univers, comme tous les personnages de Beckett, projetés dans la vie comme sur un trottoir, ou comme à la naissance. Dernière intermédialité, voire intericonicité, nombre de mises en scènes de *En attendant Godot* ont fixé l'image de deux silhouettes noires dans un décor blanc et vide, comme nombre de situations représentées dans la série *Julius*, et notamment lors de cette errance dans les pages de garde de l'album *Le décalage* (p. 23-1 : la numérotation est inversée et circulaire). Désert de l'action, désert de la narration, l'absurdité de la vie est représentée par le vide, comme chez Beckett.

Le film noir

Mathieu opère un branchement (Amselle, 2001) entre l'esthétique filmique de ce que l'on a appelé le film noir⁶, ces films policiers états-uniens de série B des années 1930-1950, et l'univers fictionnel de Kafka et Orwell qui sont finalement proches de cette époque (1917 pour *Le procès* et 1948 pour *1984*). Ce branchement avait lui-même été opéré par Orson Wells dans son film *Le procès* de 1962. L'intermédialité opère ici entre l'atmosphère étouffante et sombre, mais littéraire, de Kafka et Orwell, et le graphisme de Mathieu qui s'inspire, par intericonicité, de la noirceur des films états-uniens (tel *Le faucon maltais*, par exemple, de John Huston en 1941). Ainsi le dessin de Mathieu est noir et blanc, sans aucun gris, avec de grands aplats d'encre de Chine, d'un noir parfait, qui absorbe les pages, sauf lorsque le blanc domine, souvent dans des situations de déserts. De plus le costume *rétro* du héros Julius (et surtout son chapeau mou), les rues sombres, les couloirs, les ombres, tout renvoie par le procédé de l'intericonicité, à l'esthétique des films noirs.



M.-A. Mathieu, *Le processus*, ©Delcourt, 1993. Tous droits de reproduction réservés, p. 17.

⁶ Pour une approche sociologique et culturelle de ce genre, de sa naissance, de son invention et de sa réception on se reportera avec intérêt à l'excellent ouvrage de J.-P. Esquenazi : *Le film noir* de 2015.

Par ailleurs, *Julius* est un héros qui mène l'enquête, comme les détectives de Chandler et Hammett, il cherche, essaie de comprendre ce monde étrange dans lequel il vit. Son monde est remis en cause par ses rêves, par l'administration qui fait des expériences sur lui, par des convocations absurdes, par des erreurs permanentes. Cet univers, ce monde imaginaire est noir, sans joie, même si l'humour est constamment présent au second degré, pour le lecteur. Au premier degré, la vie de Julius est insipide, sauf lorsque son inconscient, ou ses rêves, le font littéralement sortir des rails (s'absenter avant le début de son histoire par exemple comme dans *Le décalage*), le personnage principal devant trouver une solution pour revenir dans l'espace-temps du livre.

Orwell

L'univers de *1984* nous est décrit comme en ruine et sans couleur : « Bien que le soleil brillât et que le ciel fût d'un bleu dur, tout semblait décoloré, hormis les affiches collées partout⁷ ». Sans même la couleur des affiches, absentes du monde de Julius, dont la ville, le pays, le territoire sont sans nom, le graphisme de Mathieu est noir et blanc. Ce monde est fait de pénuries, surtout d'espace, comme dans *1984*. En comparant le roman d'Orwell à la saga de Julius, plusieurs éléments renvoient à une intermédialité évidente, au plan iconique (univers sans couleur), comme au plan narratif. Comme Winston Smith dans *1984*, Julius est le fonctionnaire d'un État bureaucratique et dystopique. Mr. Smith travaille pour le ministère de la Vérité, Julius travaille pour le ministère de l'Humour. Le premier doit réécrire sans cesse l'histoire, en modifiant les archives afin de les adapter aux changements quotidiens de l'actualité (renversement d'alliances, disgrâce d'un héros national), il s'agit de modifier le passé en fonction

⁷ Orwell, *1984*, p. 10, 2016.

du présent et des enjeux politiques contemporains. Chez Mathieu nulle guerre qui justifie tout, nul Big Brother, mais un contrôle de tous les instants, et la mission de Julius est également de réécrire, classer, archiver, contrôler : « mettre à jour le grand glossaire des blagues et incongruités ». La surveillance dans le monde de Julius se fait non pas par la technologie comme dans *1984*, mais par la promiscuité. On vit avec un voisin sur le palier, dans le placard, et les personnages sont régulièrement inspectés par des fonctionnaires. Ce monde, dystopie absolue, ne contient pas d'amour, hétérosexuel en tout cas. Aucune femme n'est représentée dans les six volumes. Comme chez Orwell, la question de l'amour est plus que contrôlée, elle est problématique. Julius lors de la quatrième planche de ses aventures dit :

Mon nom est Julius Corentin Acquefacques. J'occupe un "une pièce" du quartier nord (près du ministère). Comme tous les matins, je me lève, déjeune, me lave et m'habille seul. Je suis célibataire, car comme aime le rappeler mon voisin de palier, une femme, c'est trois unités d'espace vital en moins.

A notre connaissance il s'agit de la première et de la dernière fois où la femme est évoquée dans cette série. Cet univers uniquement masculin, ou une seule vignette représente de loin quelques enfants dans une gare (dans *La qu...*), ne tolère aucun amour, aucune sexualité, y compris entre hommes. Mathieu propose un monde incréé : ou peut-être créé uniquement par lui-même. Si Julius est un être de papier, il ne peut se reproduire que sous la plume de son créateur.

Kafka

Comme Joseph K., Julius passe son temps avec une bulle contenant un point d'interrogation au-dessus de la tête. Lui et Joseph sont des enquêteurs d'eux-mêmes, ils essaient de comprendre quelles sont les règles qui régissent leur monde, celui de la loi et du procès chez Kafka, celui du monde

physique de la BD chez Mathieu. Dès lors il ne semblera plus étrange que le nom de Julius, Acquefacques, soit le nom de Kafka prononcé à l'envers. Nous le savons, les règles de la vraie vie sont à la fois infinies et absurdes, les travaux de ces héros sont dès lors eux-mêmes infinis, comme le dit Bernard Lortholary (p. 13, 1983) de Joseph. Julius comme Joseph ont des démarches hypothético-déductives afin d'expliquer leurs réalités. Cependant ces dernières ne sont que des faux-semblants, ce sont des trompes l'œil. La loi du *procès* n'a pas de sens, celle d'une vie de papier, inventée par un créateur (Mathieu), pas plus. Joseph croit un temps que justice lui sera rendu, il finira exécuté de manière absurde ; Julius croit être vivant, alors qu'il est prisonnier des rêves (formulation qui est le sous-titre de la série) de son créateur-dessinateur. Tous deux sont le jouet de forces qui les dépassent. Et tous deux ont pour finalité de nous faire rire, d'un rire absurde. Qu'est-ce que la destinée d'un personnage (écho à Jacques le fataliste et à Kundera) ? Si Joseph est confronté à l'absence de sens, à l'absence de divinité dans la loi (injuste et obscure), Julius est confronté au plafond de verre des lois de la physique du médium BD. Pour percer ce plafond, Mathieu nous apporte des ruptures sémiotiques afin de faire passer Julius de l'autre côté du miroir.

Rupture sémiotique

L'expression *rupture sémiotique* est empruntée à Groensteen (p. 125, 2011), elle signifie un changement de médium artistique au sein d'un ensemble conventionnel (de la photographie au milieu d'une BD, par exemple). Dans *L'origine*, Julius reçoit par courrier des pages de sa vie sous forme de planches de BD, d'abord le passé, puis le présent et enfin le futur. Il reçoit son avenir sous forme de cases, et se demande alors qui peut envoyer cela si ce n'est une sorte de divinité ; son créateur, dessinateur, scénariste, que l'on découvre effectivement lors de la dernière page de l'album. A la fin, ce démiurge brûle cette dernière page, qui de fait est

toute noire : il s'agit d'une rupture sémiotique entre espace fictif représenté (l'espace diégétique) et l'objet livre (page symboliquement brûlée, et de fait noire). Plusieurs fois dans la série, Mathieu procède à ce que j'appelle une « jubilation du médium » (Villagordo, 2011) ; Pascal Krajewski (2016) dit qu'il vrille le médium, et invente une fracture dans le médium. Julius se retrouvera dans ces rencontres de médium, par exemple sur la table de travail de Mathieu, ou dans sa tasse de café (alors représentées en photographie, rupture sémiotique évidente). Mathieu confronte ainsi dessin et photographie, mais aussi planéité et relief, avec la spirale dans *Le processus* (voir illustration plus haut), avec aussi un trou dans la page, une anti-case dans *L'origine* (p. 41, voir ci-dessous).



M.-A. Mathieu, *L'origine*, ©Delcourt, 1991. Tous droits de reproduction réservés, p. 42-43. Photographie É. Villagordo.

Les autres jeux avec le médium, sont le passage du noir et blanc à la couleur (dans *La qu...* titre qui joue sur l'ambiguïté entre *la question* et *la quadrichromie*) ; la découverte de lunettes à vision 3D permettant de lire des planches avec l'illusion du relief (*La 2,333^e dimension*), le saut de page pour rattraper une histoire décalée (cela se manifeste par trois pages déchirées !

dans *Le décalage*). Ce faisant, Mathieu inscrit cette série dans une méta-bande dessinée. Julius est prisonnier des rêves et surtout de l'objet livre, des conventions de la BD, des cases, du spatio-temporel de la narration graphique, du noir et blanc, de la planéité. Il est un Joseph K spécifiquement prisonnier du médium BD comme loi absolue, un Winston Smith surveillé par son Big Brother : Mathieu lui-même.

Le véritable monde dystopique de Julius est l'enfermement dans le livre album. Découvrir pour lui qu'il est un être de papier (plusieurs fois il est plié, jeté dans le vide), équivaut pour nous à découvrir que nous sommes mortels. L'art Occidental appliquant ce principe de la finitude, a dès le XVI^e siècle engendré le genre pictural de la *Vanité* ; on peut songer que chaque épisode de Julius est une forme de vanité contre l'inconscience de tous les personnages de BD : Astérix et Tintin sont naïfs et ne songent pas à leur nature profonde, ils se vivent immortels, permanents et vivants. Julius n'a pas cette chance, comme K, il cherche, voire remet en cause son univers comme W. Smith. Il est la parodie de ces chefs d'œuvre de la littérature, par les moyens uniques de la narration graphique. Julius est une mise en abîme de la condition humaine :

Du coup, le questionnement que peut avoir le lecteur est : « *Ne serais-je pas moi-même l'ombre projetée d'une entité issue d'un univers quadri-dimensionnel ?* » Tout comme Julius, qui est en deux dimensions et qui n'arrive pas à imaginer qu'il en existe une troisième. Mes histoires ne sont qu'une métaphore de ces questionnements, à travers un divertissement ludique et amusant (Mathieu, p. 56, 2002)

Mathieu nous propose donc ce que j'appelle une œuvre à problème (Parayre et Villagordo 2012), qui entraîne la rupture des conventions du médium et impose une interaction singulière, une expérience à traverser obligatoirement pour le lecteur (chausser des lunettes 3D ou retourner le livre par exemple). Groensteen (1990) parle de dénudation du code : chaque fois que l'histoire perd en

transparence, transitivité et se donne pour ce qu'elle est réellement (2D, noir et blanc). Les procédés, les codes de la BD sont alors objectivés, révélés au lecteur en même temps qu'à Julius (par exemple la convention du sens de la narration dans *Le début de la fin*). Mathieu (2013) affirme par-là la spécificité de la création par l'art de la BD :

Fort de ma technique, à partir des ressources propres de mon médium, quelle histoire puis-je raconter qui tirerait son âme et déroulerait son fil grâce aux capacités spécifiques de cet art, et tel qu'aucun autre ne saurait seulement en donner une idée.

Lorsqu'il développe des paradoxes narratifs (récit circulaire et paradoxal) il dit s'inspirer de la théorie du chaos (p. 54, 2002) ; certaines de ses planches font songer il est vrai aux fractales, au désordre organisé et répétitif.



M.-A. Mathieu, *L'origine*, ©Delcourt, 1991. Tous droits de reproduction réservés, p. 33.

Comme son personnage il remet en cause les évidences et s'intéresse aux théories les plus pointues de la physique :

C'est un comportement que j'ai en moi perpétuellement, prendre de la distance, ou plus exactement regarder toujours les choses, les concepts, d'un autre point de vue. Je suis toujours fasciné par les différentes d'échelle. C'est à rapprocher de mon intérêt pour les figures fractales. L'histoire de *L'origine* est née dans le lit de la théorie du Chaos.

Mathieu révèle le code, le médium BD, se faisant il donne à penser une métaphore de la condition humaine, des sociétés bureaucratisées, et de l'absurdité beckettienne de la vie (à quoi bon attendre un signe de Godot/God/Dieu ?). Mathieu met également en scène, comme Orwell, des conditions sociales de vie déplorables (crise du logement, promiscuité). Quelle serait dans la vraie vie la rupture sémiotique ? La richesse pour tous, Le voyage dans le temps, le rêve éveillé, le changement d'identité, l'immortalité ?

Conclusion

Au regard de l'intermédialité, j'ai pu montrer que, malgré l'aspect purement langagier des romans, une intericonicité pouvait se produire entre un texte et une BD : tout d'abord par les textes descriptifs, ensuite par les adaptations en image de ces textes, qui précèdent la BD. Un roman, dont la notoriété s'inscrit dans le temps, génère nombre d'images : couvertures de livres, illustrations, et adaptations cinématographiques. Entre Orwell et Mathieu se trouve le film d'O. Wells *Le procès*, introduisant dès lors tout l'univers du film noir. La centrifugeuse de l'intericonicité est en marche et les multiples connexions entre les images se développent. Les textes de fait ne sont jamais coupés des images. Cet enchaînement serait un objet d'étude en soi, afin de situer la BD dans ce qu'Aby Warburg appelle des formes symboliques transgénérationnelles, que d'autres appellent plus simplement histoire de l'image, du visible ou des *Visuals studies*.

La parodie du genre dystopique d'une part, de Kafka et Orwell, en particulier, et la mise en abîme du médium de la BD d'autre part, font de la série des *Julius* une narration réflexive. Au sens de Groensteen (1990), c'est-à-dire qui fait :

retour sur elle-même ou sur sa forme expressive dont elle se réclame ; mais c'est en outre et précisément le fait même de cette

appartenance à la BD que cette « réflexion » doit souligner ou interroger, indépendamment de toute autre caractéristique.

Mathieu s'inscrit dans la tradition des formes fictionnelles philosophiques, tel *Jacques le fataliste* de Diderot, ou la littérature de Kundera. Julius déambule tels les personnages de Beckett, tel Joseph K., ils nous font rire par l'absurdité de leurs situations cocasses et paradoxales. La chute de Julius dans des failles sémiotiques nous surprend et nous fait prendre du plaisir par l'enquête sur les paradoxes de l'objet-livre de BD. Ce livre-BD et notre vie sont des univers à la fois finis et infinis, logiques et irrationnels (théorie du chaos) avec des absurdités temporelles et des limites cachées et fuyantes (le point de fuite, ou notre ligne d'horizon, autrement dit notre *Dead line*). Mathieu porte au plus haut, pour le plaisir du lecteur, et pour le *travail* de ses obsessions, un genre que l'on peut nommer *méta-bande dessinée*.

Bibliographie

AMSELLE Jean-Loup (2001). *Branchements. Anthropologie de l'universalité des cultures*. Paris : Flammarion.

BORGES Jorge Luis (1944). *Fictions*. Paris : Gallimard.

ESQUENAZI Jean-Pierre (2015). *Le film noir*. Paris : CNRS Éditions.

GENETTE Gérard (1982). *Palimpseste*. Paris : Seuil.

GROENSTEEN Thierry (1990). Bandes désignées (De la réflexivité dans les bandes dessinées). <https://www.editionsdelan2.com/groensteen/spip.php?article10>, consulté le 2 novembre 2016.

GROENSTEEN Thierry (1999). *Système de la bande dessinée*. Paris : PUF.

GROENSTEEN Thierry (2010). *Parodies. La bande dessinée au second degré*. Paris : Skira/Flammarion.

- GROENSTEEN Thierry (2011). *Bande dessinée et narration*. Paris : PUF.
- KRAJEWSKI Pascal, *L'enquête sur l'art de Marc-Antoine Mathieu*, 2016, PLG.
- KRISTEVA Julia (1969). *Sèmiôtikè. Recherches sur une sémanalyse*. Paris : Seuil.
- LORTHOLARY Bernard (1983). Introduction. In Kafka Franz. *Le procès*. Paris : Garnier/Flammarion.
- LUCKÀCS Georg (1968). *La théorie du roman*. Paris : Denoël.
- MATHIEU Marc-Antoine (2013). Entretiens : émission France Culturel. Un autre jour est possible. <https://www.franceculture.fr/personne-marc-antoine-mathieu.html> Consulté le 5 novembre 2016.
- McCLOUD Scott (1999). *L'art invisible*. Paris : Vertige Graphic.
- MÜLLER Jürgen (2000). L'intermédialité, une nouvelle approche interdisciplinaire : perspectives théoriques et pratiques à l'exemple de la vision de la télévision ; *Cinemas : revue d'études cinématographiques / Cinemas : Journal of Film Studies*, vol. 10, n°2-3, p. 105-134.
- ORWELL George (2016 [1948]), *1984*. Paris : Gallimard.
- PARAYRE Marc, VILLAGORDO Éric. La construction du je/lecteur scolaire est-elle liée aux œuvres à problème ? In Chabanne J.-C., Parayre M., Villagordo É. *La rencontre avec l'œuvre. Éprouver, pratiquer, enseigner les arts et la culture*. Paris : L'Harmattan, 2012, p. 295-315.
- PISSAVY-YVERNAULT Christelle et Bertrand (2002), Interview Marc-Antoine Mathieu. *DBD. Dossier Schuiten*, p. 51-56.
- VILLAGORDO Éric. Représentations et Mémorial du 11 septembre 2001. In Bouchy Anne et Ikezawa Masaru. *La mort collective et le politique. Constructions mémorielles et ritualisations*. Tokyo : Université de Tokyo. Institut des sciences humaines et sociales, 2011a, p. 177-190.

VILLAGORDO Éric (2011b). La contrainte du support en bande dessinée : une jubilation de l'imaginaire. *Formules*, n°15, *Image/Texte : formes, trajectoires, frictions*, p. 75-90.

VILLAGORDO Éric (2012). *L'artiste en action. Vers une sociologie de la pratique artistique*. Paris : L'Harmattan.

VILLAGORDO Éric. La mort le 11 septembre 2001 : distance et représentation dans la bande dessinée. In Girel Sylvia, Soldini Fabienne. *La mort et le corps dans les arts aujourd'hui*. Paris : L'Harmattan, 2013, p. 223-237.

VILLAGORDO Éric. (2015). Souviens-toi que tu vas mourir : *Walking Dead* ou comment vivre avec la mort. *Socio-anthropologie* n° 31. *Mortels !*, p. 61-72.

VILLAGORDO Éric. Comics et politique. Après le 11 septembre 2001 : la bande dessinée en temps de guerre. In Gaudet Florent, *La création politique dans les arts. L'art, le politique dans les arts*, Tome 1. Paris : L'Harmattan, 2016, p. 141-151.