UNIVERSITÉ DE FRANCHE-COMTÉ

ÉCOLE DOCTORALE « LANGAGES, ESPACES, TEMPS, SOCIÉTÉS »

Thèse en vue de l'obtention du titre de docteur en

SOCIOLOGIE

RÊVES ET CAUCHEMARS DE LA MODERNITÉ NEW-YORKAISE

SOCIOLOGIE DE L'ŒUVRE EN SONGES DE WINSOR McCAY

Présentée et soutenue publiquement par

Benoît TELLEZ

Le 9 décembre 2015

Sous la direction de **Mme le Professeur Joëlle DENIOT**

MEMBRES DU JURY

Jean-Yves CAUSER, Maître de conférences à l'Université de Haute-Alsace
Joëlle DENIOT, Professeur à l'Université de Nantes, *directrice*
Gilles FERRÉOL, Professeur à l'Université de Franche-Comté
Patrick LEGROS, Maître de conférences HDR à l'Université de Tours, *rapporteur*
Antigone MOUCHTOURIS, Professeure à l'Université de Lorraine, *rapporteuse*

OH MY HEAD!
WHAT A DREAM!
I'M SO SLEEPY
WINSOR McCAY

RÊVES ET CAUCHEMARS
DE LA MODERNITÉ NEW-YORKAISE

SOCIOLOGIE DE L'ŒUVRE EN SONGES
DE WINSOR McCAY

À Antonio, Josette, Michel et Josefa,

Mes premiers remerciements vont à Joëlle Deniot, qui m'a dirigé tout au long de cette thèse. Dans ses cours de Master EPIC, j'ai découvert que la sociologie pouvait n'être pas le petit champ clos auquel elle semblait d'abord restreinte. Sans sa confiance, sa bienveillance et ses relectures attentives, je ne me serais pas aventuré aussi loin vers *Slumberland*.

Je remercie Gilles Ferréol de m'avoir accueilli dans son laboratoire bisontin. Il a été un directeur de laboratoire attentionné et m'a permis de composer avec l'administration sans en subir trop les pesanteurs.

Ensemble, ils sont parvenus, malgré les vicissitudes de l'exercice, à composer pour moi, un jury pertinent : Antigone Mouchtouris, Jean-Yves Causer et Patrick Legros. Je voudrais les remercier tous les trois d'avoir accepté de me lire, dans des contraintes de temps pour le moins rigoureuse. Leur retour me sera, j'en suis sûr, des plus profitables.

Je remercie l'université de Franche-Comté pour l'accueil que j'ai reçu à travers les personnes de M. Jeannin, Mme Rousseaux, Mlle Gaborel et M. Mensch.

Les deux premières années de mon doctorat, j'ai bénéficié du regard d'Éric Athénot, alors professeur en civilisation américaine à l'université de Tours et spécialiste de l'œuvre de Walt Whitman ; son influence a été considérable.

C'est sans doute un lieu commun du genre, mais je ne peux pas ne pas remercier ma famille – dans laquelle j'inclus, bien sûr, Blandine qui m'a hébergé pendant deux ans. Je pense en particulier à mes parents qui ont supporté une grande partie de la charge financière que représente le doctorat, et ma sœur cadette qui a dû composer avec mes humeurs. Ils ont tous toujours répondu présent et souvent même devancé mes besoins.

Puisque j'ai travaillé pour financer ma thèse, je remercie mes collègues du U-Express Liberté à Lyon, notamment Jean-Philippe, Béatrice et Sabrina, mes responsables, qui ont su aménager mes horaires pour que je puisse au mieux concilier mon travail et mes devoirs universitaires.

Je remercie enfin de tout cœur mes très chers relecteurs : M. Jacky Réault, qui s'est gentiment rendu disponible et à qui je dois un bon nombre de références et de bonnes idées ; Hadrien, le Flip de tous mes écrits, et Sandrine, dont le regard n'est pas sans donner sens à tout ça. Merci à eux trois pour m'avoir soutenu et encouragé.

Enfin, merci à tous les personnages de bandes dessinées qui ont été des compagnons fidèles et des modèles de vertu.

TABLE DES MATIERES :

GLOSSAIRE – 13

I. INTRODUCTION – 17

I.A. Préhistoire du choix du sujet – 17

I.A.1. La bande dessinée en amateur : plaisir de la narration efficace **– 17**

I.A.2. Rencontre avec Winsor McCay – 21

I.B. De motif de curiosité à choix de sujet de thèse – 23

I.B.1. Ce que l'on choisit de prendre au sérieux – 23

I.B.2. Établissement du corpus – 25

I.C. Une étude de la modernité new-yorkaise – 28

I.C.1. Où le doctorant étoffe sa problématique (partie 1) – 28

I.C.2. Le lieu commun de la modernité – 30

I.C.3. Paysage de la modernité – 33

I.C.4. La ville et la modernité – 34

I.C.5. L'américanisme est une modernité – 41

I.C.6. La modernité du philosophe – 48

I.C.7. La modernité intéresse-t-elle le sociologue ? – 51

I.C.8. Quel rapport le sociologue peut-il entretenir avec la modernité ? – 53

I.C.9. Où le doctorant étoffe sa problématique (partie 2) – 58

II. CONSTRUCTION D'UNE SOCIOLOGIE DE L'ŒUVRE EN SONGES DE WINSOR McCAY – 61

II.A. Qu'est-ce qu'une sociologie qui s'intéresse à l'œuvre de McCay ? (partie 1) – 61

II.B. Sociologie de la création ou des créateurs – 63

II.B.1. Les pourfendeurs d'une sociologie de la création – 63

II.B.2. Le Mozart d'Élias, la personne-outil du sociologue-historien – 67

II.B.3. Jacques Offenbach pour centre du second Empire – 69

II.B.4. Comment la voix d'Édith Piaf impose une double subjectivité – 72

II.C. Sociologie de la bande dessinée – 75

II.C.1. À propos des *cultural studies* – 75

II.C.2. La bande dessinée au regard de la sociologie – 78

II.C.3. Essences et histoires de la bande dessinée – 81

II.C.3.a. Où la bande dessinée naît avec la victoire de la bulle – 81

II.C.3.b. Histoire de l'art séquentiel – 86

II.C.3.c. Le bon sens de l'Histoire – 88

II.C.3.d. Conséquences des positions historiennes sur rôle de Töpffer – 90

II.C.4. Ce qui définit l'œuvre finalement – 96

II.D. Sociologie de la production artistique – 101

II.D.1. Brève définition – 101

II.D.2. Perspectives – 101

II.E. Sociologie de l'industrialisation – 103

II.E.1. Devenir de l'aura à l'ère de la reproductibilité technique – 103

II.E.2. Les valeurs du bien culturel produit industriellement – 105

II.F. Mercatique – 107

II.G. Sociologie de la réception – 109

II.G.1. Défaut de données – 109

II.G.2. La place des *cultural studies* et des théories médiaculturelles – 110

II.G.3. Trois angles de recherche majeurs pour une sociologie de la réception – 112

II.H. Qu'est-ce qu'une sociologie qui s'intéresse à l'œuvre de McCay ? (partie 2) – 116

II.H.1. Programme d'une sociologie de l'œuvre – 116

II.H.2. Rapport à la modernité – 117

III. L'ŒIL EN SONGES DE WINSOR McCAY – 119

III.A. Parcours biographique d'un homme moderne – 119

III.A.1. Little McCay – 119

III.A.2. Les années d'apprentissages – 121

III.A.3. New-York finalement – 126

III.A.4. La postérité – 133

III.A.5. L'œuvre en case – 136

III.A.6. L'œuvre en mouvement – 139

III.A.7. Mythèmes de l'artiste-génie – 143

III.B. L'œil du dessinateur – 147

III.B.1. L'instinct – 147

III.B.2. L'intelligence – 149

III.B.3. Le sacerdoce – 151

IV. ANALYSE STRUCTURÉE DE L'ŒUVRE – 153

IV.A. Méthodologie – 153

IV.A.1. Principes de l'analyse et phases de lecture – 153

IV.A.2. Confection de la grille d'analyse – 155

IV.A.3. Problèmes rencontrés au cours de l'entrée des données – 162

IV.A.4. Quelques premiers résultats – 174

IV.B. Les cases – 177

IV.B.1. Les éléments de la case – 177

IV.B.2. L'écriture de la voix – 178

IV.B.3. Calligraphie et forme des phylactères – 180

IV.B.4. Les traits du dessin – 182

IV.B.5. Les teintes – 184

IV.B.6. L'expressivité des personnages – 184

IV.B.7. L'imagier ou le dessinateur – 186

IV.C. L'entre-case – 191

IV.C.1. Analyse des raccords – 191

IV.C.2. Représentation du mouvement – 194

IV.C.3. Effets de style – 195

IV.D. Les planches – 197

IV.D.1. Logique globale – 197

IV.D.2. Forme du gaufrier – 201

IV.D.3. Sélection de planches – 203

V. MODERNITÉS DE L'ŒUVRE – 213

V.A. L'œuvre en songes – 213

V.A.1. Une œuvre au-delà de la planche – 213

V.A.2. Ce qui dure – 214

V.A.3. La forme en rêve – 216

V.B. Ligne claire de la narration – 219

V.B.1. Qu'est-ce que raconte *Little Nemo in Slumberland* ? – 219

V.B.2. La disparition du personnage – 225

V.B.3. Le récit d'élection – 228

V.B.4. Fin du récit, histoire sans fin – 229

V.C. Rêves et cauchemars de la production en série – 233

V.C.1. Micro-invention de l'artisanat sériel – 233

V.C.2. Le sériel en défi – 236

V.C.3. Le cycle et le progrès – 238

V.C.4. Esthétique de la saute – 239

V.D. Naturalistes de l'extraordinaire – 242

V.D.1. Le paradis perdu de l'avant Freud – 242

V.D.2. Médecine savante et infini de la souffrance – 245

V.D.3. L'atlas et l'encyclopédie – 249

VI. CONCLUSION – 253

VI.A. Poursuite du vivant – 253

VI.B. Little Nemo vs Superman – 256

VI.C. McCay, notre contemporain ? – 257

BIBLIOGRAPHIE – 259

TABLE DES ILLUSTRATIONS – 271

ANNEXES – 273

GLOSSAIRE

Bulle, ballon, phylactère : Zone de texte, généralement ovale avec une pointe, qui contient le discours d'un personnage (ou de plusieurs personnages en chœur). Sa forme varie pour exprimer le ton du personnage et prend le plus souvent des airs de nuage quand le texte est monologué ou pensé. Il est souvent convenu de reconnaître en Richard F. Outcault l'inventeur de la bulle, mais Thierry Smolderen explique, preuve à l'appui, qu'elle était déjà *« omniprésente dans les satires graphiques du monde anglophone depuis le XVII*[e] *siècle. »*[1] La bulle est une invention capitale dans l'histoire de la bande dessinée sur plusieurs plans : le texte devient plus graphique, il se fond dans le dessin et le mélange texte-dessin s'homogénéise ; la case devient une petite saynète où le dialogue prend une importance parfois capitale, au point que le narrateur disparaît généralement ; la lecture est plus vivante et plus intuitive. La bulle est souvent prise comme symbole de la bande dessinée, parfois de manière péjorative ou réductrice.

Cartouche : Zone de texte extradiégétique, souvent rectangulaire. Il est utilisé généralement pour donner une information géographique ou temporelle, ou pour décrire la situation.

Case : La case est une sous-partie de la bande dessinée : une planche contient généralement un gaufrier de plusieurs cases plus ou moins bien alignées. Thierry Groensteen rapporte que Pierre Sterckx considérait *« la case comme l'atome de base dans la matière dont est constituée une bande dessinée »*[2] Elle est le plus souvent séparée des autres sous-parties par un cadre, lui-même entouré d'un espace vide. Le cadre peut varier en taille et en forme, voire disparaître parfois, le dessin est alors juste entouré de vide. Le plus souvent la case est une unité temporelle de l'histoire, elle est tantôt un moment, tantôt un instant, mais elle peut parfois être une unité géographique, ou plus rarement un passage du discours. Dans le corps du texte, j'utiliserai parfois les crochets ([…]) pour décrire le contenu d'une case.

***Comic book* :** Les *comic books* sont une des formes éditoriales prises par la bande dessinée. Même origine grecque et signification que le français « comique », le terme « *comic book* »

[1] Thierry SMOLDEREN, *Naissances de la bande dessinée de William Hogarth à Winsor McCay*, Les impressions nouvelles, 2009, p.119.
[2] Gilles CIMENT, Thierry GROENSTEEN, *100 cases de maîtres ; un art graphique, la bande dessinée*, Éditions de la Martinière, 2010, Paris, p.14.

conserve assez mal à propos le « *comic* » du « *comic strip* » précurseur, avec la connotation futile qu'il contient. Jean-Paul Gabillet les définit ainsi : *« Aux États-Unis, les* comic books *sont un secteur du monde de l'édition et un phénomène culturel. C'est dans les années 30, au cœur de la Dépression économique, qu'apparurent les fascicules agrafés qui prirent le nom de "*comic books*" »*. En France, on parle le plus souvent de *comics* pour dire *comic books*. Si, à ses débuts, le *comic books* s'attaque à de multiples sous-genres du récit d'aventure (policier, pirate, western, guerre, fantastique), l'apparition dans le premier numéro d'*Action Comics* en juin 1938 de *Superman*, sous la plume Jerry Siegel et Joe Shuster, ouvre la voie aux super-héros qui ne tarderont pas à devenir les stéréotypes de la bande dessinée américaine.

***Comic strip* :** Aux États-Unis, le *comic strip* est une courte bande dessinée souvent humoristique. Elle tient son nom du fait qu'elle est généralement composée de trois ou quatre cases alignées en une bande. Le plus souvent les *comic strips* sont publiés dans des journaux ou des revues spécialisées, ils sont parfois édités, par la suite, dans des formats qui compilent les bandes. Par extension, on appelle *comic strip*, toutes les bandes dessinées qui paraissent épisodiquement dans les journaux, qu'il ne s'agisse que d'une bande ou d'une planche entière. En France, on prend parfois *comic strip* comme synonyme de bande dessinée. Au cours de cet écrit, je parlerai, pour ma part, de *strip* pour distinguer, entre la planche et la case, une troisième échelle : la bande. Ainsi, le *strip* est à la bande dessinée ce que la ligne est au texte écrit. Cette échelle intermédiaire a son importance car elle se coordonne au mouvement prévisible du regard du lecteur de gauche à droite. Le dessinateur en joue parfois pour rythmer sa planche.

Gouttière : Zone de vide entre les cases qui matérialise l'appel à l'imagination du lecteur pour combler ce qui est tu dans le récit. C'est le lieu de l'ellipse, du raccord, de la séquence, de la suggestion. Je choisis pour ma part de parler d'entre-case plutôt que de gouttière, parce que certains auteurs collent leurs cases les unes aux autres sans laisser de place au vide. L'absence de gouttière ne signifie pas pour autant que rien ne se passe entre les deux images. La gouttière est donc une forme appuyée de l'entre-case, elle permet un souffle et modifie l'impression générale de la planche.

Planche : Page originale[3] d'une bande dessinée. On parle parfois de *« multicadre »* pour évoquer la planche, cela exprime bien, en effet, le caractère sous-divisé de cette échelle de lecture, et l'aspect segmentaire de ce qui fait face au regard du lecteur. L'œil circule librement sur la planche. On pourrait même la définir ainsi : la planche est tout ce qui se livre simultanément à l'œil du lecteur dans une bande dessinée. Une planche peut être lue par le début ou par la fin, dans un sens ou dans l'autre. Certains auteurs réalisent parfois une grande image qui s'étale sur l'ensemble de la planche, comme pour cristalliser un instant dramatique ou spectaculaire de l'histoire. D'autres auteurs font aussi le choix de ne faire qu'une grande case par planche tout le long de leur bande dessinée, cela donne à leur histoire un rythme particulier, constant. L'image du gaufrier est souvent convoquée pour souligner le caractère ordonné et standardisé d'une planche (cases nombreuses, alignées et de même dimension).

Roman graphique : Le roman graphique est une forme de bande dessinée dont l'origine est souvent attribuée à Will Eisner qui publia *Un contrat avec Dieu* en 1978. Il est difficile de nier cependant que le terme pourrait convenir aux « romans sans parole » de Frans Masereel ou aux « romans en estampes » de William Hogarth. Le terme est principalement employé pour souligner l'ampleur du récit développé. La biographie (parfois auto-) est un genre qui s'épanouit avec l'essor des romans graphiques (*Louis Riel* par Seth, *La guerre d'Alan* par Emmanuel Guibert, ou le récent *L'arabe du futur* par Riad Sattouf). Le choix du terme n'est pas sans refléter une ambition militante : l'appellation *« roman graphique »* est souvent une manière de se démarquer des *« petits mickeys »* standards, pour proposer une bande dessinée délivrée de ses engagements auprès des petites têtes blondes, et montrer aux bédéphobes les plus hermétiques, que la bande dessinée peut aussi être autre chose. Pour ma part, j'entame mon écrit avec la proposition que le roman graphique a amené un nouveau lectorat vers la bande dessinée.

[3] Je précise « originale » car, au moment de l'édition, le choix peut être fait d'insérer plusieurs planches par page (parfois en réduisant le format). Il faudrait alors distinguer la planche conçue originellement et la nouvelle formée par le support édité. *Gaston Lagaffe*, dont le format à l'italienne des gags facilite ce choix, est souvent édité en bande dessinée avec deux planches de gags par page.

I. INTRODUCTION

I.A. Préhistoire du choix du sujet

I.A.1. La bande dessinée en amateur : plaisir de la narration efficace

J'ai le sentiment que de plus en plus de personnes âgées de 20 à 35 ans, souvent diplômés, deviennent des « lecteurs actuels »[4] de bandes dessinées sans en avoir été, quand ils étaient enfants ou adolescents, de grands lecteurs. Ces lecteurs n'ont jamais lu avec assiduité les aventures de Tintin, d'Astérix, de Spirou ou de Lucky Luke. Ils les ont rencontrés chez les grands-parents, à la bibliothèque de l'école ou en dessin animée, mais ils ne se sont jamais sentis de proximité particulière avec ce type de lecture et n'ont jamais cherché à en faire la collection. Depuis les années 1990, de nouvelles maisons d'édition comme l'Association ou Cornélius ont vu le jour. Elles ont réussi à rendre populaire une bande dessinée souvent présentée comme « plus adulte ». L'autobiographie, le journal de voyage, le drame social ou le reportage sont des genres aujourd'hui économiquement viables, à tel point que plusieurs gros éditeurs traditionnels ont monté leurs collections spécialisées dans le roman graphique, ou dans « la bande dessinée d'auteur ». Nous citerons, par exemple, Casterman[5] et la collection Écritures, Gallimard et la collection Bayou, Delcourt et la collection Shampooing, etc[6]. Ce sont ces romans graphiques, avec un certain nombre d'auteurs-phares comme Marjane Satrapi, Craig Thompson, Étienne Davodeau, Riad Sattouf, Guy Delisle, Lewis

[4] Le terme « lecteurs actuels » est tiré de l'enquête de 2012 sur « La lecture de bandes dessinées » réalisée par C. Evans et F. Gaudet et menée par le Département des Études, de la Prospective et des Statistiques et la Bibliothèque Publique d'Information. Rien dans cette étude n'atteste l'observation que je livre ici ; il semble que l'hypothèse n'a pas été pressentie et qu'ainsi rien n'a été fait pour en mesurer la justesse. De mon côté, je n'ai rien pour appuyer définitivement mon hypothèse sinon :

- L'observation sans méthode des gens de mon entourage,
- L'apparition et la popularisation du roman graphique (parution du premier volume de *Maus* d'Art Spiegelman en France en 1992, et du tome 1 de *Persepolis* de Marjane Satrapi), genre qui s'adresse assez nettement aux adultes, et qui est souvent présenté dans les médias comme de la bande dessinée que peuvent lire même ceux qui n'aiment pas la bande dessinée.
- Le graphique 6 de l'enquête sur les genres de bandes dessinées lues selon l'âge, qui montre tout de même que les jeunes « lecteurs actuels » de la catégorie d'âge que j'évoquais, se démarquent de toutes les autres catégories d'âge quant à la lecture de romans graphiques et d'albums traditionnels. La population des 20 - 35 ans est à la fois celle qui lit le moins d'albums traditionnels (souvent ceux qu'on lit depuis l'enfance) et celle qui lit le plus de romans graphiques (ceux qu'on ne lit pas avant un certain âge).

[5] Notons au passage que les éditions Casterman font partie du groupe Flammarion.

[6] Ce phénomène est au centre de l'essai *Plates-bandes* de Jean-Christophe Menu publié par L'Association en 2005.

Trondheim ou Joann Sfar, qui attirent à mon avis un lectorat nouveau, et différent du lectorat traditionnel.

Mon intention n'est pas de construire une hiérarchie, ou de laisser penser que le discours sur la bande dessinée est le domaine réservé des lecteurs qui baignent dans les bulles depuis l'enfance. J'aimerais simplement commencer par expliquer que je ne fais pas partie de ce nouveau lectorat. J'ai lu mes premières bandes dessinées, il y a un peu plus de 25 ans, avant de savoir lire. J'attendais, assis au rayon BD du supermarché, que ma mère finisse les achats pour la maison, en compagnie des *Tuniques Bleues* ou de *Spirou*. J'ai lu et beaucoup relu mes collections d'*Astérix*, *Tintin* ou *Lucky Luke*. J'ai découpé dans la revue *Astrapi* chaque épisode de *L'inspecteur Bayard* pour les ranger dans un classeur. Mes goûts ont évolué avec l'âge, j'ai découvert des auteurs, des courants, des dessins que j'ai collectionnés pendant des années sans pour autant abandonner le noyau dur de mes lectures de jeunesse.

Si je devais analyser ce qui m'attire dans ce medium, je répondrais immédiatement que c'est son efficacité à produire des histoires et des personnages, et à les introduire dans un rythme. La bande dessinée, peut-être plus que le cinéma, a la capacité de nous faire entrer en empathie avec les personnages. La forme en série, abondante dans les albums, permet au jeune lecteur de créer une relation de complicité avec ses personnages préférés[7]. Au cours de l'histoire de la bande dessinée, on a vu des auteurs chercher à bousculer les habitudes et à faire reculer les frontières ; parfois, en quête de légitimité artistique, certains auteurs ont essayé de renier avec plus ou moins de bonheur l'aspect narratif. Ainsi, la bande dessinée d'auteur a pu souvent donner l'impression qu'elle affrontait la bande dessinée commerciale (ou *mainstream*) en mettant un bémol aux récits d'aventure ou d'action, genres où l'aspect narratif est plus saillant. C'est un penchant qui ne fait pas long feu, et rares sont ceux qui tiennent durablement le parti de minimiser l'aspect narratif à moins de se tourner vers l'art contemporain (c'est le cas de certaines œuvres de Jochen Gerner ou de Killofer qui sont présentées dans des foires de dessin contemporain comme Drawing Now en 2014).

Dans *La bande dessinée et son double*, Jean-Christophe Menu, citant Stéphane Blanquet, propose lui aussi d'envisager deux lectorats de la bande dessinée, mais, contrairement à la dichotomie que je proposais plus haut, il choisit d'en faire la séparation en mettant l'attachement au personnage et à la narration d'un côté, et l'attachement à la

[7] Chris Ware, l'auteur de *Jimmy Corrigan* raconte qu'enfant, il considérait les personnages de *Peanuts* comme ses propres amis dans le documentaire *Chris Ware, un art de la mémoire* de Benoît Peeters (2004). Il conviendrait de s'interroger en d'autres lieux sur la raison de cette puissance d'empathie. Serait-elle liée à quelque chose d'essentielle dans la bande dessinée, ou à un type prédominant de personnages auxquels les auteurs donnent des traits sympathiques et attachants pour fidéliser le lecteur ?

singularité de l'auteur de l'autre. *« […] pour cinquante lecteurs passionnés par les* personnages *et les* aventures*, on aura du mal à en trouver un à s'intéresser au graphisme, à la singularité de l'auteur ou à la façon particulière qu'il aura de s'approprier le médium »*[8]. On retrouve ici l'écho des reproches que les « jeunes turcs » de la Nouvelle Vague pouvaient adresser à ce qu'ils nommaient le « cinéma de papa » et la revendication d'un genre de *politique des auteurs*. Cette affirmation radicale d'une coupure entre les bandes dessinées à personnages (entendons par là avec des personnages aux caractères plus ou moins stéréotypés et dont la narration suit les actions et les aventures) et les bandes dessinées à univers (entendons ici dans lesquelles l'auteur réussit à entraîner le lecteur dans quelque chose qu'il maîtrise pleinement et librement loin des contraintes d'un genre), comme cette mise à l'écart de leur lectorat respectif, ne mène pas bien loin. D'ailleurs, dans une interview qu'il fait de Mokeït dans le tome 3 de l'Éprouvette[9], Jean-Christophe Menu tient un propos plus dialectique. Mokeït (ou Mokeït Van Linden) est un des membres fondateurs de L'Association[10]. Menu le questionne pour savoir pourquoi il a arrêté la bande dessinée et ensemble, ils reviennent sur les raisons de son départ de la maison d'édition, très peu de temps après sa création. On comprend que Mokeït a quitté L'Association, vexé d'un reproche que ses collègues lui firent à propos d'une lithographie qu'il leur proposait. Le dessin, taxé de *« cageot de patates »*, avait le défaut, selon eux, d'être *« non figuratif, non narratif »*. Avec le recul, J.-C. Menu reconnaît qu'ils avaient, à l'époque, manqué de clairvoyance et de courage : *« Rétrospectivement, je trouve qu'il y a eu une frilosité de notre part. En même temps peut-être que tu allais trop loin, trop vite. C'est vrai que, pour l'époque, non figuratif, non narratif… C'était un peu mettre la charrue avant les bœufs. C'est aujourd'hui avec l'Asso, que j'ai envie de ce genre de croisements ! Je pense que tu étais en avance par rapport à ce genre de choses. »* Il semble reconnaître ici que la bande dessinée doit effectivement beaucoup à la narration et que, même si elle peut éventuellement se sentir le désir de s'en écarter, l'opération n'est pas si simple. Plus loin, c'est Mokeït qui renchérit : *« Mais je n'ai pas vraiment abandonné la BD. La BD m'a abandonné gentiment… Et puis, j'avais rien à raconter. C'est ça le gros problème de la BD, il faut être à la fois écrivain et dessinateur, ou au moins se démerder pour qu'il y ait un lien entre les deux, vraiment efficace – ça a été le cas avec* La Chute vers le haut*. Après… (sic)»* Mokeït, ici, semble aller plus loin que Menu, la narration ne serait pas seulement capitale dans la bande dessinée sur le plan historique, il la

[8] Jean-Christophe MENU, *La bande dessinée et son double*, L'Association, Paris, 2011, p.225.
[9] Jean-Christophe MENU, MOKEÏT, « Le Septième Fondateur », in *L'Éprouvette*, n°3, L'Association, 2006.
[10] L'Association est une maison d'édition fondée par sept dessinateurs de bande dessinée dont J.-C. Menu qui joue un rôle-phare dans la bande dessinée indépendante depuis les années 1990-2000.

décrit comme franchement essentielle ! Ainsi, puisqu'il n'y a plus rien qu'il ait envie de raconter, Mokeït préfère quitter la bande dessinée et faire du dessin. Il conserve de la bande dessinée le goût du sériel, puisqu'il choisit des motifs qu'il développe pendant des mois sur des centaines de dessins, mais il s'affranchit de la narration et, par là même, du figuratif. Car le figuratif n'est nécessaire à la bande dessinée que parce qu'il est le moyen le plus efficace de développer une narration. Lewis Trondheim avec *Bleu* et Alex Baladi avec *Petit Trait* ont pu proposer des évasions dans l'abstrait (chez L'Association aussi d'ailleurs) seulement parce qu'il y a une narration. Et elle y est d'autant plus présente que l'enjeu semble être pour le lecteur d'y chercher l'histoire en se demandant tout du long *« qu'est-ce qu'on me raconte »*. Pour en finir avec le propos de Menu, on peut tout à fait être attaché à l'histoire et aux personnages lorsque l'on lit de la bande dessinée sans que ça n'empêche d'aimer les univers de certains auteurs plus que d'autres. Le parcours d'un auteur que l'on suit à travers les histoires qu'il raconte et les séries qu'il développe finit d'ailleurs par se présenter comme une méta-histoire[11].

Une des particularités de la bande dessinée est que l'œil évolue non pas d'un signe vers l'autre, mais le plus souvent d'un temps à l'autre de l'histoire (même si ces temps sont divisibles en signes graphiques ou scripturaux). Le temps spatialisé fait que, regardant une case, l'œil cherche où en est le personnage, dans quelle situation, ce qu'il fait ou dit, ce qui l'attend. Quand il passe à la case suivante, l'œil cherche immédiatement l'évolution, le changement[12] ; si l'arrière-plan est identique à celui de la case précédente, il sera laissé de côté. L'œil discrimine, et parfois il passe à côté d'un gag ou d'un effet qui se dissimule dans un arrière-plan, faisant le bonheur d'une seconde lecture moins galopante.

Lire une bande dessinée est une action anodine complexe (certains reconnaissent d'ailleurs avoir beaucoup de mal à en lire), le regard peut saisir à la fois la page (voire la double-page), une partie des cases, ou bien s'appliquer à suivre méthodiquement l'ordre de la narration case après case. Même dans ce dernier cas, il n'est pas rare que le regard hésite et se demande vers quelle case s'orienter ensuite. À l'intérieur de la case, l'œil doit souvent choisir entre le texte et les dessins, se demander quel phylactère il faut lire en premier. Si les conventions facilitent ce travail, il subsiste par endroits quelques zones de doute. Par ailleurs,

[11] Le parcours d'Hergé est souvent lu à travers la rupture que constitue *Le Lotus Bleu* et l'essoufflement que certains soulignent dans les *Bijoux de la Castafiore*. On pourrait aussi parler de Lewis Trondheim, dont on suit l'évolution du dessin de *Lapinot et les carottes de Patagonie* jusqu'à ces carnets de croquis. Ces changements, ces sinuosités du parcours de l'auteur sont la méta-histoire qui surplombe les aventures des personnages.

[12] Dans son recueil intitulé *L'étang et les spasmes dans la bande dessinée*, Pierre Yves Lador compare avec beaucoup de justesse la lecture de la bande dessinée au petit jeu où il est demandé de retrouver les huit différences ou erreurs entre deux dessins presque semblables.

le texte et le dessin envoient un message contradictoire : si l'image fixe suggère l'instantanéité photographique de la case, le texte et son énonciation implique nécessairement une durée.

Par ces considérations sur le déplacement spatial du regard et sur l'interprétation relativement libre du temps, je voudrais pointer du doigt l'essentiel aspect ludique de la bande dessinée, qui me semble être une des causes de sa capacité à raconter des histoires et à emporter le lecteur en le sollicitant activement. Tout se passe comme si les aventures du personnage se déroulaient dans une sorte d'écho avec les actions et les décisions du lecteur.

Cette partie doit me permettre de faire comprendre au lecteur que si les œuvres de Winsor McCay n'ont jamais compté parmi les lectures de mon enfance, et que si je n'ai lu ni *Little Nemo in Slumberland*, ni les *Cauchemars des amateurs de fondue au chester*, à l'époque de leur parution hebdomadaire dans la presse, j'ai néanmoins l'expérience intime de la lecture suivie de bandes dessinées, et les codes propres au médium me sont familiers. C'est une manière de montrer que, bien que ma lecture des œuvres de McCay se soit toujours déroulée, et je vais le détailler tout de suite, avec une sorte de distance, qui a tout de même pu s'effacer par moment devant la force du récit ou de la composition, la lecture de bandes dessinées au premier degré, pour le seul plaisir du transport, ne m'est pas étrangère.

I.A.2. Rencontre avec Winsor McCay

Il y a une dizaine d'année, je découvrais un vieil album des *Cauchemars de l'amateur de fondue au chester* de Winsor McCay (édition Pierre Horay, 1976). Je n'avais jamais rien lu de lui, je ne le connaissais que de réputation ; je savais qu'il était considéré comme un pionnier. Je l'ai acheté pour deux raisons : l'idée que j'avais entre les mains quelque chose d'assez rare et méconnu, qui enrichirait ma collection, et la considération qu'il est important pour un amateur de bandes dessinées d'en connaître l'histoire, et donc les pionniers. Ainsi, quand je découvre Winsor McCay, je ne suis plus dans un rapport tout à fait immédiat de lecteur porté par les aventures, mais dans quelque chose de plus distancié.

La question du rapport à la collection est importante dès qu'on s'intéresse à la bande dessinée. Comme le souligne Xavier Guilbert, on parle de « bibliothèque » pour des livres alors qu'on parle plus facilement de « collection » pour les bandes dessinées[13]. Il convient

[13] Xavier GUILBERT, « Circulations de la bande dessinée : achat, emprunt, collection » in BERTHOU Benoît (dir.), *La bande dessinée : quelle lecture ? quelle culture ?*, Édition de la Bibliothèque Publique d'Information, 2015, Paris.

aussi d'ajouter que nous pouvons sans difficulté aligner un certain nombre d'exemples de dessinateurs de bande dessinée (particulièrement outre-Atlantique) qui sont des collectionneurs notoires de toutes sortes de choses : Robert Crumb, Chris Ware, Joe Matt, Seth, Hergé,… Le travail du collectionneur, particulièrement celui de bandes dessinées, tient tout à la fois du fétichisme de l'objet, d'une esthétique de la pratique culturelle, et de la présentation de soi. La collection de bande dessinée tient du fétichisme de l'objet, parce qu'il s'agit d'ajouter au carton et au papier qui composent les livres une patine symbolique qui leur est procurée par leur rareté, les traces de vécu qui les émaillent, ou les interférences que produit l'union des objets collectés. Par « esthétique de la pratique culturelle », j'entends la tentative de construction d'un sens, quelque chose qui tiendrait à la fois de la domestication et de l'ordonnancement des produits de l'industrie culturelle. Corollairement, la collection tient aussi de la présentation de soi. Elle se présente à soi non seulement comme l'expression d'une singularité dans les choix des pièces de la collection, et comme l'insertion au sein de la biographie personnelle des diverses acquisitions, mais en plus, elle se présente assez fréquemment aux autres sous la forme d'une réponse à un « dis-moi ce que tu collectionnes, je te dirais ce que tu es » plus ou moins fantasmé.

Outre la volonté d'ajouter ce vieux volume à ma collection, il y a eu dans mon achat d'alors, je l'ai dit, la curiosité de mieux connaître l'histoire de la bande dessinée. Donc ma première lecture d'une bande dessinée de Winsor McCay n'était plus tout à fait la lecture au premier degré d'une aventure, c'était déjà une forme de recherche, puisqu'il s'agissait de découvrir les prémisses de la bande dessinée américaine. Lire une œuvre dans ce contexte, c'est l'enrober *a priori* de respect et d'indulgence : le respect imposé par la capacité à perdurer et à s'inscrire dans une postérité, et l'indulgence ethnocentrée et condescendante d'un « pour l'époque, c'est drôlement inventif », qui fait mine de croire qu'une évolution rend l'art de plus en plus fort ou surprenant. Passé ce point de départ, trois choses m'ont sauté aux yeux dès cette première lecture.

Tout d'abord, l'actualité de l'humour, qui fonctionnait sur moi cent ans après avoir été lu par le public qu'il visait. Ensuite, je n'ai pas pu m'empêcher d'en trouver le trait assuré et inventif, sans manquer d'être spontané et réaliste. Enfin, peut-être influencé parce que je suis alors en première année de licence de sociologie, ce qui me saute aux yeux, c'est l'impression d'être face à un témoignage. Par la lecture de cette bande dessinée, j'ai accès à une époque, à des mentalités, des habitudes, comme s'il ne faisait aucun doute que McCay avait su croquer avec vérité les humains de son temps et les jeux sociaux dans lesquels ils se débattaient.

I.B. De motif de curiosité à choix de sujet de thèse

I.B.1. Ce que l'on choisit de prendre au sérieux

Assez rapidement après la lecture des *Cauchemars de l'amateur de fondue au chester*, je laissais en l'état mes réflexions, pris dans le courant alternatif mou de la vie étudiante. Automne 2010, je validais mon mémoire final d'un Master Culture et Société, deuxième volet d'un genre de diptyque qui s'essayait à relever des traces d'existence et les conditions de possibilité d'un Art africain (burkinabè, en l'occurrence). L'exercice avait été aussi éprouvant que jubilatoire. Durant l'année 2010-2011, je profitais d'une année en philosophie pour prendre du recul et réfléchir au doctorat entre peur et envie. D'une part, j'étais séduit par l'idée de faire de la recherche et d'aboutir sur un écrit tout en sachant que je pourrais bénéficier à la fois de la contrainte du cadre doctoral et du soutien stimulant de maîtres, et d'autre part, je ressentais une sorte d'inachèvement à mettre fin à mon parcours universitaire sans ce qui semble en être un bout, le doctorat.

Une fois prise la décision de faire un doctorat, il ne m'a pas fallu beaucoup tergiverser pour choisir mon sujet. L'impression d'avoir vu en McCay un observateur aigu et précis de la société américaine du début du XX^{e} siècle avait été suffisamment forte, quelques années plus tôt, pour qu'elle me revienne immédiatement en tête.

Pourquoi ne pas utiliser le temps de mon doctorat pour examiner de plus près ce savoir flou que la simple lecture de loisir m'avait déposé en l'esprit ? Qu'y a-t-il à découvrir d'un point de vue cognitif et réflexif dans les œuvres de Winsor McCay ? Et surtout, cela concerne-t-il le sociologue ?

Le doctorat peut être vu de plusieurs façons, et l'une d'elles l'envisage prosaïquement comme un temps accordé à une étude. Faire un doctorat sur un sujet, c'est se donner pour trois-quatre ans (plus pour ce qu'il convient désormais d'appeler des chanceux) le statut social de chercheur sur ce sujet. Le statut est reconnu par l'administration, l'entourage proche, voire, avec une déperdition de netteté dans l'intelligibilité dudit statut, par l'environnement social[14]. Les proches se mobilisent d'ailleurs dès qu'ils entendent de près ou de loin évoquer quelque chose qui se rapproche du sujet. En cela, faire ce doctorat sur Winsor McCay m'intéressait,

[14] J'ai développé ce sujet au cours de mon intervention à la journée d'étude sur *le métier de doctorant en science sociale* organisée en septembre 2014 par l'Institut de Recherche Interdisciplinaire sur les enjeux Sociaux (I.R.I.S).

j'étais curieux de voir ce qu'allait devenir cette question soulevée au passage de la lecture, quand elle deviendrait un véritable sujet d'étude.

Ainsi le premier enjeu de ma thèse est-il de **prendre au sérieux l'impression de vérité** qui peut naître à la rencontre d'une œuvre. Je ne parle pas ici de romantisme, il ne s'agit pas de dire que Winsor McCay a fait une œuvre vraie avec toute la sincérité dont est capable un artiste habité par le feu d'une création qui le dépasse et le contient. Je parle d'y reconnaître une certaine dose de vérité, une justesse de l'observation et de la retranscription. La part de mystère dans l'art, c'est de faire sentir cette justesse au lecteur ou au spectateur, alors même qu'il n'a pas la possibilité de la vérifier réellement. Il n'y a pas besoin d'avoir connu la Grèce Antique ou d'en être un expert pour sentir, à la lecture de l'*Odyssée*, qu'Homère nous en dévoile quelque chose de la vérité ; Bruegel l'Ancien nous laisse entrevoir, sans l'ombre d'un doute, la rudesse d'une Renaissance paysanne dans ses *Saisons* et, par le Rameau d'*Hippolyte et Aricie*, nous entrons sans hésiter un instant dans Versailles à l'heure du tournant des Lumières. De même, sans avoir vécu à New-York au début du XX^{e} siècle, ni même avoir étudié assidûment cette époque, il apparaît comme une certitude que l'on est face à une part de sa vérité quand on lit les *Cauchemars de l'amateur de fondue au chester*.

Cela établi, il nous faut préciser tout de suite qu'il ne s'agit pas de réduire Winsor McCay à ce qu'il a été en mesure de transmettre de son époque. Bien qu'il se soit parfois présenté comme un chroniqueur de son temps, il est fort probable qu'il se soit, la plupart du temps, appuyé sur ce qui l'entourait pour construire des histoires, et sur ces histoires pour trouver des occasions de dessiner ce qu'il avait envie de dessiner. D'autre part, *Little Nemo* ou *Les cauchemars*[15], deux œuvres qui, ensemble, font plus de 1300 planches, nous raconte évidemment bien plus que New-York au début du XX^{e} ; elles produisent des images, des histoires, des personnages, qui font naître des idées, des rêves, des opinions, des théories, de nouvelles images, qui dépassent largement la contenance de cent thèses universitaires.

[15] Pour ne pas avoir à réécrire le long titre *Les cauchemars de l'amateur de fondue au chester*, et surtout pour ne pas obliger le lecteur à le relire trop souvent, je prendrai la liberté d'utiliser *Les cauchemars* (le sigle *C.A.F.C.* est vraiment trop laid) quand cela me semblera opportun. De la même façon, j'emploierai souvent *Little Nemo* pour parler de *Little Nemo in Slumberland* et de *In the Land of Wonderful Dreams* (le titre donné à la série quand elle fut publiée chez Hearst).

I.B.2. Établissement du corpus

La problématique s'est dessinée plus nettement quand j'ai réduit mon corpus à *Little Nemo* et aux *Cauchemars de l'amateur de fondue au chester* sous les conseils de mes directeurs de recherches. Les deux œuvres fonctionnent sur le même procédé de la planche qui se finit par une dernière case où le personnage se réveille et annonce que toute la planche qui précédait n'était qu'un rêve : c'est pour cela que je parle à propos de mon corpus de « l'œuvre en songes » de Winsor McCay. J'exclus du même coup ses toutes premières œuvres, ses nombreux dessins éditoriaux, *Hungry Henrietta*, *Little Sammy Sneeze*, *Poor Jake*, *A Pilgrim's Progress* et l'ensemble des films d'animation qu'il a réalisés. Ce choix est motivé par cinq raisons :

— D'abord, bien sûr, puisque la curiosité était née à la lecture des *Cauchemars de l'amateur de fondue au chester*, leur place dans le corpus n'était pas à mettre en question.

— Ensuite, il semblait assez raisonnable d'écarter les dessins éditoriaux du corpus car leur analyse demande un minutieux travail d'historien pour redonner à chaque dessin son contexte[16]. On peut aussi écarter les films d'animation puisque la plupart étaient pensés pour être projeté dans le contexte très particulier des vaudevilles[17], qui non seulement est difficile à se représenter près d'un siècle plus tard pour un européen, mais qui en plus s'avère très différent du contexte de la presse.

— Il m'a aussi semblé plus intéressant de travailler sur des œuvres produites dans la durée. La première planche des *Cauchemars de l'amateur de fondue au chester* date du 10 septembre 1904, alors que la dernière date du 20 mai 1924 ; dans le cas de *Little Nemo*, ses aventures démarrent le 15 octobre 1905 et s'achèvent le 9 janvier 1927. *Little Sammy Sneeze* et *Hungry Henrietta* ont été publiés respectivement pendant deux ans et demi et six mois[18]. D'ailleurs, au-delà de la question de la durée, il y a aussi le fait que les deux séries retenues

[16] Il y a déjà une partie des planches des *Cauchemars* qui font référence de façon plus ou moins lointaine à une actualité. On peut citer celle du 23 décembre 1905 dans laquelle un homme continue de lire son journal en s'agitant sur son « walking-chair », malgré les mises en garde de sa femme. Les nouvelles qu'il commente, alors que son fauteuil l'emmène à son insu à travers la ville, font référence au scandale des grandes mutuelles américaines qui éclata en 1905. On peut également citer la planche du 1er mars 1905 où, en conformité avec la loi Osler, un vieil homme doit se faire chloroformer malgré lui, et contre l'avis de sa famille en pleurs. La presse faisait à cette période un écho déformé d'un propos du Docteur William Osler en lui attribuant l'idée de faire mourir en douceur les personnes quand elles arrivaient à la soixantaine. Et je ne fais pas état, ici, des nombreuses planches où sont caricaturées des personnalités qui leur sont contemporaines comme J.P. Morgan, J.D. Rockefeller ou W.H. Taft.

[17] Pour la projection de *Gertie le dinosaure*, McCay était sur scène et interagissait avec le dinosaure animé. Il n'y a très probablement jamais eu de captation du spectacle.

[18] Ces durées de publication, issues des travaux du biographe John Canemaker, sont à prendre avec du recul, on aurait retrouvé dans une collection suisse des planches de *Little Sammy Sneeze* datant de 1907.

dans le corpus sont les seules à avoir suivi McCay quand il est passé du *Herald* à l'équipe de Hearst. Ces deux séries sont donc, en quelque sorte, plus fortement inscrites dans sa biographie, il a eu le temps de traverser différentes périodes plus et moins créatives, parfois inventives, parfois plus bavardes et moins graphiques, parfois carrément laborieuses. Cet étalement dans la durée de l'œuvre parle du processus de création, de la façon dont une œuvre se bâtit, c'est aussi cela qui m'intéresse dans ce corpus.

— Nous l'avons dit, ces deux séries ont la même trame avec le final en réveil. Le choix d'utiliser le motif du rêve était une belle trouvaille de McCay, puisque cela lui permettait de laisser libre cours à son imagination et à ses humeurs graphiques. Pour notre lecture, qui se concentre sur New-York au début du XX^{e}, la forme en rêve assure une sorte d'accès direct aux désirs, aux fantasmes et aux angoisses des américains. Là encore, il ne s'agit pas de dire que cet inconscient new-yorkais est le sujet réel de toute l'œuvre en songes (ce serait particulièrement faux pour *Little Nemo*), mais simplement que la forme en rêves astreint fréquemment McCay à utiliser ce qu'il pense déceler comme étant le fond de subconscient de ses pairs pour inventer ses histoires. Le thème d'*A Pilgrim's Progress* – le récit d'un homme qui porte, dans une valise, tout le poids de son existence et cherche à s'en arranger au mieux des situations – touche quelque chose de plus vaste, de plus profond peut-être aussi, qui se prête plus explicitement à une étude philosophique.

— Enfin, les deux séries de mon corpus m'intéressent particulièrement parce que, comme je le disais, elles ont suivi Winsor McCay presque toute sa carrière. Il conviendrait même de dire qu'il les a continuées coûte que coûte, puisque leur succès n'a pas été constant et que ces employeurs – Hearst en particulier – l'ont parfois encouragé à se consacrer aux dessins éditoriaux et à abandonner ses séries. Tout comme la réalisation de ses films d'animation qu'il a dû poursuivre sur son temps libre, on voit qu'il y a un lien fort entre McCay et ses deux séries. On peut d'autant plus justement parler de paternité, que le personnage de Little Nemo est à l'origine inspiré par les traits de son fils, Robert Winsor. On peut donc assez légitimement penser que, ses vaudevilles mis à part, l'œuvre en songes de Winsor McCay fait partie de ses travaux les plus personnels. Or, c'est aussi une question qui m'intéresse. S'il arrive que la sociologie mette l'accent sur l'aspect collectif de la réalisation d'une œuvre avant de l'étudier (avec l'intégration d'un acteur ou d'un agent dans un monde ou dans un champ), j'avais, de mon côté, envie d'étudier une œuvre à l'origine de laquelle une personne jouait un rôle clairement décisif. Cela excluait par exemple les dessins éditoriaux de McCay pour lesquels il est difficile de déterminer le rôle du dessinateur au-delà de la réalisation du dessin même, et certaines œuvres des débuts.

Une fois exposées les cinq raisons de mon choix de corpus, il subsiste tout de même une interrogation : pourquoi n'avoir pas choisi de ne travailler que sur *Les cauchemars de l'amateur de fondue au chester* ? D'abord, l'étude simultanée des deux œuvres fait pleinement sens puisque l'une et l'autre opèrent une certaine forme de jeu dialectique. Il serait bien trop hâtif de réduire *Les cauchemars* à une version pour adulte de *Little Nemo* et vice-versa. Dans *Little Nemo*, un enfant normal infiltre un monde fantastique pendant son sommeil alors que les amateurs de fondue au chester, qui se succèdent de planches en planches, restent bien arrimés à leur univers urbain, c'est le fantastique qui viendra s'y glisser avec des conséquences plus ou moins catastrophiques. On a donc les parcours croisés de l'anodin plongé dans le fantastique, et de l'infiltration plus ou moins subtile du réaliste par le fantastique.

Les deux séries diffèrent aussi dans leur construction. Dans l'une, les planches sont souvent à envisager comme les épisodes d'une longue histoire, alors que dans l'autre, les planches sont totalement indépendantes les unes des autres. Il semble donc permis d'envisager *Les cauchemars*, dont la forme est plus libre, comme le laboratoire où McCay pouvait expérimenter des figures, des effets et des thèmes, avant de les insérer dans *Little Nemo*, sans qu'il n'y ait derrière cela quoique ce soit de systématique. Il serait tentant de voir en *Little Nemo* une forme aboutie des *Cauchemars*, mais ce serait inscrire de force le travail de création dans une démarche progressive trop simpliste, et bien des planches des *Cauchemars* sont des chefs-d'œuvre qui ne requièrent aucun prolongement. Les deux séries sont donc assez fortement nouées pour rendre leur étude conjointe fructueuse.

I.C. Une étude de la modernité new-yorkaise

I.C.1. Où le doctorant étoffe sa problématique (partie 1)

Penser l'œuvre en songes de Winsor McCay revient à en convoquer toutes les images mentales. Cette constellation au garde-à-vous change plus ou moins de composants au fur et à mesure des lectures, des évocations rapprochées ou de leur oubli. S'il fallait communiquer cette pensée, on pourrait le faire sur plusieurs modes. Alain Badiou nous en propose deux et un troisième[19].

— Le jugement normatif indistinct donne une idée du plaisir ressenti pendant la durée du contact avec l'œuvre. « J'ai beaucoup aimé » ou « c'est plutôt ennuyeux ». On dira que ce jugement mentionne prioritairement les personnages, *« ou les effets, ou une scène frappante, ou l'histoire racontée »*. Il n'y a pas vraiment de quoi en faire une thèse.

— Le jugement diacritique *« argumente pour la considération du film comme style. Le style est ce qui est opposé à l'indistinct. Liant le style à l'auteur, le jugement diacritique propose qu'on sauve quelque chose du cinéma, qu'il ne soit pas voué à l'oubli des plaisirs. »* À la mention des personnages et de l'action, on préférera ici la mise en avant de l'auteur. On retrouve là derrière ces deux jugements, un écho aux deux types de lecteurs que J.-C. Menu proposait et dont il a été question plus tôt. Un discours de ce type permettrait éventuellement de replacer McCay au milieu des auteurs qui lui ressemblent, dans un mouvement artistique, mais c'est là, le travail du critique ou de l'historien de l'art, pas du spécialement celui du sociologue.

— Si nous laissions un instant de côté la typologie d'Alain Badiou, nous pourrions aussi envisager un discours qui ne soit pas un jugement, mais un rapprochement biographique. C'est celui qui consiste à faire le récit de la résonance intellectuelle et émotionnelle qu'une œuvre a pu avoir sur son propre cheminement. Par exemple, on pourra entendre : « je crois que j'ai vraiment perdu ma vision idéalisée de la révolution dans l'amertume d'*A fistfull of dynamite* de Sergio Leone », ou encore « je me suis construit ma représentation de l'amitié en lisant *Tintin au Tibet* et *La Vallée des bannis*[20] ». Ce discours est indistinct parce que l'émotion ou la réflexion peut éclore quel que soit le style, mais, comme le jugement diacritique, il permet un ancrage dans l'histoire, qui ouvre à l'œuvre la possibilité d'être remémorée avec plus ou moins de fidélité ou d'idéalisation. La tâche d'écrire ce genre

[19] Alain BADIOU, *Cinéma*, Nova éditions, 2010, Paris.
[20] La centième aventure de Spirou et Fantasio.

de texte revient à l'essayiste ou au romancier, on serait ici assez proche de l'exercice auquel je me suis prêté dans la partie I.A.2 sur ma rencontre avec McCay.

— La troisième voie que propose Badiou dépasse en quelque sorte celle que nous proposions, il parle de jugement axiomatique et en dévoile deux caractéristiques. D'une part, il ne s'agit plus de juger la qualité d'une œuvre, ni en fonction du plaisir, ni de la place qu'on veut lui accorder dans l'histoire, mais plutôt de se demander *« quels sont pour la pensée les effets de tel ou tel film* [ou bande dessinée dans notre cas]*»*. D'autre part, il convient de garder à l'esprit la nature de l'œuvre qui est la cause de l'effet. *« Parler d'un film examine les conséquences du mode propre sur lequel une idée est ainsi traitée par ce film. Les considérations formelles, de coupe, de plan, de mouvement global ou local, de couleur, d'actants corporels, de son, etc., ne doivent être citées qu'autant qu'elles contribuent à la « touche » de l'idée et à la capture de son impureté native. »* Nous n'avons pas de mal ici à transcrire ce qu'Alain Badiou dit du cinéma pour notre œuvre en bande dessinée ; les septième et neuvième arts ont l'*impureté native* en partage : si le premier n'en finira jamais de citer le théâtre, la danse, la peinture, la musique et le roman, le second s'appuie sur l'impureté du texte et de l'image mêlés[21].

Retenons donc cette idée de jugement axiomatique et voyons ce qu'il produit dans notre cas. Ainsi, nous nous demandons quels sont, pour la pensée, les effets de cette constellation d'images mentales que nous gardons en tête et qui provient d'une bande dessinée, c'est-à-dire non pas d'un texte ou d'une suite de dessins. Bien sûr, Alain Badiou parle de discours sur des films qu'on a vu et desquels on est sorti, j'ai sur lui cette sorte d'avantage qui consiste à pouvoir me replonger dans mon corpus chaque fois qu'il me faut vérifier une idée. Néanmoins, il reste que le temps où l'idée est récoltée, détachée, délimitée est toujours nécessairement hors du temps de lecture. Seule l'éclosion de l'idée peut en être contemporaine. Puisque ces temps sont séparés, c'est donc toujours à un concept de l'Œuvre en songes de Winsor McCay que j'ai affaire quand je raisonne et non plus à l'œuvre même.

C'est un concept mouvant, aussi modifiable que le réseau d'images mentales qu'il contient, mais cela reste un concept. Car, c'est bien là le travail du chercheur, il transforme le monde en concept et réfléchit aux liens qui les unissent les uns aux autres. Ainsi, les concepts astronomiques de Terre et de Soleil ont entraîné des considérations scientifiques qui ont trouvé une résolution avec le concept géométrique de Rotation. Le travail de Copernic a été

[21] Notons que ces deux arts « impurs » se sont bien trouvés et ne cessent aujourd'hui de dialoguer ensemble. Par exemple, selon le box-office produit par le site www.cinemondial.com, parmi les vingt films qui ont fait le plus de recettes au monde dans l'histoire, sept sont tirés de bandes dessinées.

de démontrer qu'il y avait bien un lien entre ces trois concepts et de déterminer lequel. Il n'est pas de travail réflexif qui puisse se dispenser d'un certain degré de conceptualisation.

Nous sommes encore trop vagues, il nous faut nous rapprocher encore de quelque chose qui serait notre problématique. Or, il ne s'agit non pas de nous demander ce que sont pour la pensée les effets de la conceptualisation de l'œuvre en songes de Winsor McCay, mais de nous demander : que sont-ils pour la pensée sociologique ? Nous traitons finalement des apports pour la sociologie d'une pensée de l'œuvre, or, l'apport en question s'est très vite présenté comme un éclairage sur le concept de Modernité.

I.C.2. Le lieu commun de la modernité

Nous voici, dès à présent, dans le paradoxe qui est au cœur de notre situation de réflexion. Si nous décrétons que penser sociologiquement l'œuvre en songes de McCay, c'est éclairer le concept de Modernité, c'est que nous savons reconnaître quand ledit concept est éclairé. Or, à quoi sert d'éclairer quelque chose que nous savons déjà reconnaître à coup sûr ? Puisque reconnaître quelque chose, c'est pouvoir en retrouver l'essence quelle que soit la forme qu'elle prend, la capacité à définir est corrélative de la capacité à reconnaître. Par exemple, nous savons qu'un carré est un quadrilatère dont les angles sont droits et les côtés égaux, nous pouvons, armés de cette définition reconnaître tous les carrés, et les discriminer de toutes les autres choses. En l'occurrence, comme c'est souvent le cas en mathématiques, la définition est ici une méthode de construction, plus qu'une détermination de l'essence. Que reste-t-il à éclairer, quant au carré, quand nous avons posé sa définition ? Nous pouvons développer la liste des sous-propriétés géométriques qui découlent de ses propriétés essentielles[22] ; nous pouvons éventuellement développer l'histoire de la forme, de son invention au développement de ses usages géométriques. Peut-être aurions-nous aussi l'occasion de réfléchir à sa symbolique dans les différentes sociétés. Ces éclairages sont utiles et louables, mais ils ne portent pas réellement sur le concept, ils viennent, en aval, épuiser encyclopédiquement les existences de la forme dans tous les domaines. Le carré tout entier avait déjà été dit par sa définition.

Si nous savions définir la modernité comme nous savons définir le carré, nous pourrions nous passer de Winsor McCay, et tout ce que nous ferions en le lisant

[22] Notons pour être tout à fait exact, que pour faire un carré, il n'est pas nécessaire d'avoir quatre angles droits et quatre côtés de même longueur, il suffit d'avoir : ou bien quatre côtés de la même longueur et un angle droit ; ou bien trois angles droits et deux côtés consécutifs égaux ; ou bien deux diagonales perpendiculaires et de même longueurs. Les autres propriétés découlent de fait de ces propriétés nécessaires.

sociologiquement serait de pointer du doigt les occurrences de son idée. Au mieux, au sortir de cette lecture, nous aurions le plaisir idiot d'annoncer que Winsor McCay évoque un certain nombre de fois la modernité, et qu'ainsi le sujet est, soit récurrent, soit rare dans son oeuvre en songes. Mais, et tout le sel est là, la modernité ne se laisse pas définir comme les formes géométriques.

La modernité est un lieu commun, le mot court les rues et les sujets de thèses. Le concept de Modernité fait le pari que tous les usages du mot « moderne » ont une chose en partage. Or tout est moderne ou s'en réclame, donc le concept, qui doit être repensé à chaque occurrence, puisqu'il doit permettre de les saisir toutes, finit par couvrir une chose vague.

Le brouillard de la Modernité vient pour partie de ce qu'elle est bâtie sur le champ de bataille d'une opposition. « Les temps modernes », « le confort moderne », « l'esclavage moderne », « le monde moderne » se définissent par une opposition à un avant, dans une suite logique de la Querelle des Anciens et des Modernes. L'idée relativiste qu'on est toujours l'Ancien de quelqu'un et le Moderne d'un autre est amoindrie par les historiens, qui ont , avec les Temps Modernes, proposé à la modernité, un socle pérenne dans l'historiographie courante.

Il est convenu de faire débuter l'Époque Moderne avec la chute de Constantinople en 1453, qui marque la fin de l'Empire romain d'Orient, ou avec le doublon de la découverte de l'Amérique par Chrisotphe Colomb et de la libération de Grenade qui met fin à la Reconquista en 1492. Les historiens – français en tête – arrêtent la période en 1789, avec la Révolution Française, qu'ils font suivre par l'Époque Contemporaine[23]. Ainsi les Temps Modernes couvrent-ils une succession de sous-période qui semblent sur certains plans suivrent des trajectoires différentes, voire opposées. La Renaissance ouvre le mouvement avec les grandes découvertes maritimes, l'invention de l'imprimerie, la Réforme et la renaissance artistique (découverte d'un nouvel effet de perspective avec le point de fuite, entre autres). La Monarchie absolue suit, avec la création des États-nations. Pour finir par la contestation de l'Absolutisme et la fin de l'Ancien Régime sous l'influence des Lumières. Sur le plan existentiel, on peut dire (même si le propos est bien trop expéditif pour qu'on ne m'oppose pas un devoir de nuance) que les Temps Modernes débutent avec l'homme rendu seul à lui-même (le *cogito* de Descartes et l'individualisation du salut de l'âme avec Martin Luther) et finissent avec le mariage du libéralisme et l'humanisme qui fonde l'individualisme démocratique (Hobbes, Adam Smith, Voltaire, notamment).

[23] L'historiographie anglo-saxone repousse parfois la fin de la période à l'entrée dans la Première Guerre mondiale.

Cette périodisation de l'historiographie, toute viable qu'elle soit pour l'historien, n'est pas sans poser problème pour l'indigène à qui la modernité *« semble moins une période chronologiquement définie qu'une "idée régulatrice" (ou dé-régulatrice), une culture, un état d'esprit (ensemble d'aspirations, de recherches, de valeurs) qui s'impose à la fin du XVIIIe siècle et qui s'inscrit ainsi dans l'époque que les manuels d'histoire nomment contemporaine. Mais l'Histoire avance plus vite que les historiens, et il est devenu difficile de considérer Napoléon et Victor Hugo comme des contemporains, et tout autant Ronsard et Bossuet comme des modernes. »*[24] Si l'on accepte la périodisation historiographique, l'invention du mot « modernité » (Théophile Gautier et Charles Baudelaire) se retrouve elle-même postérieure à l'Époque Moderne.

Le lieu commun est donc plus prudent quant à la clôture de la modernité. Il peut dire avec certitude que la danse moderne n'est pas la danse classique, et que la technique moderne fait rougir la technique ancestrale, mais le reste est maintenu dans un ressenti flou. Il est par exemple difficile de savoir si la modernité est la rupture avec le passé (cela semble être le choix de l'historiographie) ou si c'est la période qui la suit. Dans le premier cas, la modernité se fond généralement avec la rupture, elle fait corps avec la fin de l'état passé et les bases de l'état nouveau, elle se présente comme une période plus ou moins transitoire. Ainsi, on peut dire que l'art moderne, c'est à peu près le Musée d'Orsay entre le Louvre antique et classique et le contemporain du Centre Pompidou. L'art moderne est en germe dans certains Vélasquez, et la chronophotographie de Muybridge se fond sans mal dans des expositions d'art contemporain[25]. Cela paraît démontrer que la modernité n'est rien qu'un entre-deux. Pourtant, entériner la période en la nommant, fait d'elle plus qu'un entre-deux. Dans cette acception, la modernité est une phase transitoire où un présent a été si riche en bouleversements, qu'il a fallu stopper le temps. Elle est le jour où l'on eut raison de la tradition. La densité événementielle que contient le geste d'arrêter ce qui scandait le temps longs de l'avant est telle, qu'elle finit par figer un présent. La modernité dans ce sens n'est plus liée à un temps présent, mais à un temps d'agitation intense, d'instabilité. Dans le second cas, la modernité ne s'est pas refermée, l'instabilité continue ne s'essouffle pas et s'apparente à une incapacité à lire le présent, ne percevant que les directions qu'on souhaite lui voir prendre. La modernité est là encore duale, soit le temps semble s'y dilater, comme dans l'expectative d'une raison immanente, soit la raison est tout trouvée dans la prolongation inlassable du jeu de la

[24] Jean-Marie Domenach, *Approches de la modernité*, Édition Marketing / Ellipses, 1995, Paris, p.16.
[25] Voir par exemple l'exposition *Collection à l'étude à Villeurbanne, Expériences de l'œuvre*, proposée par le Laboratoire espace cerveau et l'Institut d'Art Contemporain, Villeurbanne/Rhône-Alpes, 2014 - 2015.

nouveauté avec la croyance dans le progrès. Pour le progressiste, toutes les voies de la nouveauté sont bonnes à prendre, les seules erreurs serait le demi-tour, l'arrêt ou le ralentissement.

La particularité du concept de Modernité est de revêtir ce caractère paradoxal et fragmentaire. Il semble que rien de définitif ne puisse jamais être avancé sur la modernité. Chaque emploi du terme tient du défi, de l'essai orgueilleux. Pourquoi un mot qui couvre une notion, dont il est rapide de voir qu'elle est tout sauf simple, est pourtant si usité ? S'il est employé si souvent, c'est sûrement que nous nous satisfaisons de sa performance communicationnelle. Nous trouvons pertinentes et appropriées les images qu'il véhicule de notre esprit à celui de notre auditoire. Et, puisque nous avons vu qu'il revêtait quelque chose de paradoxal et de fragmentaire, c'est sans doute que ce que nous avons à transmettre est, dans notre imaginaire, du même ordre.

Dans ce lieu commun de la modernité, le concept prend la forme d'un réseau dont les liens sont brisés ; une sorte de paysage, dont nous serions encore dans l'incapacité de relier les éléments, les plans avant et arrière. C'est là, dans cette union mal sensée, que devient criant le besoin d'invoquer la modernité.

I.C.3. Paysage d'une modernité

Au premier plan est un homme. On ne sait pas s'il est garçon de ferme ou vagabond, peut-être est-ce l'homme moyen. Il avance vers un point de fuite infini. Il est tourné vers sa destination et semble ne pas voir les fourrés désordonnés et les rocailles malhabiles. Son exode semble le conduire vers ces tours bandées, ces cheminées monotones et ses enseignes joyeuses. Il a franchi le dernier cabanon dont le toit vétuste abrite mal un cheval et deux poules qui s'adonnent à leur caquetage rituel. À présent, s'il a de la chance, il pourra monter en douce dans un wagon de marchandise d'un train inopiné ou profiter du siège passager d'un automobiliste courtois qui rentre d'une escapade dominicale au grand air.

Pendant la course, au second plan, il jouit de la vitesse et du fouet qu'elle donne à ces prés dociles et pitoyables. Il s'enthousiasme sans retenue des *VRAOUMS* et des cliquetis, et se prend d'une passion pour le mystère de ce mécanisme dont la précision lui semble inatteignable. La grande ville se rapproche et il ne sait plus qui, de lui ou elle, est en mouvement vers l'autre. La seule certitude, c'est qu'il devient petit et que la ville grandit d'autant, comme pour tuer toute illusion d'être quelqu'un.

En arrière-plan, il y a les rues et ses divisions, pour la circulation des piétons, pour celle des véhicules. Il n'y a plus ni eau, ni terre, ni verdure, il y a du stuc, du béton et de l'asphalte. Les arbres qui restent sont disciplinés, muselés. Les hommes possèdent l'espace tout entier. Aucun, pris à partie, ne peut expliquer ce qui se passe, mais il n'y a nul doute, dans l'ensemble, qu'une raison gouverne. Ils se croisent ou se massent, se bousculent sans se toucher ; ils sont costumés ou sales. La quantité d'argent qu'ils ont en poche discipline leurs attitudes. Toutes les langues du monde fusent de quartiers adjacents et donnent à l'endroit des airs de centre du monde, chacun communique par échange de billets verts *« E pluribus unum »*. La multitude est séparée, éclatée et ne partage plus que les transports en commun et la presse. Sur une de ces feuilles de journal, on lit : *« Les murs de la loge n'étaient que de gigantesques vitres par lesquelles on voyait la foule qui défilait dans le vestibule aussi nettement que si l'on eût été au milieu de ces flots qui s'affrontaient. Il semblait même qu'il n'y eût là aucun coin où l'on pût se cacher aux yeux des gens. Quelque hâte que parussent avoir ces clients qui passaient, le bras tendu et la tête baissée, cherchant des yeux pour trouver leur chemin et brandissant des sacs de voyage, nul d'entre eux ne manquait de jeter un coup d'œil sur la loge, car toutes les vitres étaient ornées de nouvelles et de renseignements aussi importants pour les clients que pour le personnel. La loge communiquait, en outre, directement avec le vestibule par deux grandes fenêtres à guillotine derrière lesquelles se tenaient assis deux portiers sans aucun grade, constamment occupés à renseigner les clients sur les questions les plus diverses. »* L'extrait est tiré de *L'Amérique* de Franz Kafka, il est entouré de réclames pour des pilules miracles, de scandales et de cancans dans une mise en page quadrillée au millimètre.

En arrière-plan aussi, mais comme réservé à l'oisif qui lève la tête, dans un petit coin de ciel bleu que les façades vertigineuses n'ont pas mangé, le soleil est rouge. Il ne nous appartient pas de déterminer s'il se lève ou se couche.

I.C.4. La ville et la modernité

J'ai donné à la ville un rôle central dans le paysage que je viens de proposer de la modernité. Les villes ne sont pourtant pas une invention moderne. On trouve chez Weber, par exemple, des villes antiques et des villes médiévales[26]. Il choisit, pour envisager la ville en Occident, de commencer par évoquer la concentration d'habitations. Mais, jugeant que les

[26] Max WEBER, *La ville*, Les belles lettres, 2013, Paris.

critères de taille et de densité ne sont pas suffisants, il va se lancer dans un travail minutieux de définition, où les critères de reconnaissance s'emboîtent comme des poupées gigognes. Ainsi, dans une ville, *« la plupart des habitants vivent non pas de l'agriculture mais de l'industrie ou du commerce »*[27], et nous ajouterons qu'on doit y trouver *« une certaine "multiplicité" des métiers exercés »*[28]. Plus loin encore, on ajoutera que *« la population qui y réside [devra satisfaire] une part économiquement substantielle de ses besoins quotidiens sur le marché local, surtout grâce aux produits que la population locale et celle des environs immédiats ont fabriqués ou qu'elles se sont procurées pour les vendre sur le marché »*[29]. On tient là le projet économique de la ville, mais nous n'avons encore rien dit du projet politico-administratif. *« Dans les villes, au sens économique du terme, [le mode de réglementation des rapports de propriété foncière] est conditionné par la spécificité de la rentabilité de la propriété foncière urbaine : la propriété immobilière, auprès de laquelle la terre, quelle qu'elle soit, n'est qu'accessoire. Administrativement, la position privilégiée de la propriété foncière urbaine est liée avant tout à des différences dans les principes d'imposition, mais aussi, généralement, à une caractéristique décisive pour le concept politico-administratif de la ville qui se situe bien au-delà d'une analyse purement économique. »*[30] Et cette caractéristique décisive apparaît dans le chapitre suivant, comme le moyen d'échapper à l'insécurité à travers l'établissement de remparts ou le choix de proximité avec une forteresse et une garnison. Weber résume finalement en proposant *« la ville comme ensemble unifié de citadelle et de marché »*[31].

Telles que définies, des villes antiques et médiévales sont parfaitement envisageables et s'il distingue trois types principaux de villes occidentales, il n'envisage pas de donner à l'un d'eux, le nom de villes modernes. *« C'est plutôt la situation d'ensemble de la ville dans le champ des organisations politiques et sociales du Moyen Âge qui fut décisif. Sur ce point, la ville médiévale typique se sépare non seulement très nettement de la ville antique, mais encore elle se différencie elle-même en deux sous-types reliés par des formes de transitions fluides, quoiqu'ils soient très différents dans leurs expressions les plus pures. L'un, que l'on rencontre surtout dans le sud de l'Europe, spécialement en Italie et en France méridionale, reste, en dépit de toutes les différences, essentiellement plus proche du type de la cité antique*

[27] Max WEBER, *La ville*, Les belles lettres, 2013, Paris, p.23.
[28] *ibid.*, p.24.
[29] *ibid.*, p.25.
[30] *ibid.*, p.35.
[31] *ibid.*, p.41.

que l'autre, avant tout du nord de la France, de l'Allemagne et de l'Angleterre, qui à cet égard est homogène malgré toutes les différences mises côte à côte. »[32]

Pour Max Weber, il n'est pas nécessaire de relier la ville avec la modernité. Il semble bien que Fernand Braudel, quant à lui, rapproche les deux choses. Sans doute faut-il y voir une conséquence de la différence entre un regard horizontal et un regard vertical : sa vision de la ville est bien plus dynamique qu'idéaltypique. Cette dimension dynamique apparaît dès ce qui peut bien sembler être sa définition de la ville : *« Finalement, la contrainte élémentaire de toute agglomération urbaine, la condition aussi de son efficacité, c'est son étroitesse. Il lui faut accumuler, entasser boutiques, marchés, maisons, artisans, habitants… Mais avant tout une ville, c'est une domination. Et ce qui compte pour la définir, pour la jauger, c'est sa capacité de commandement, l'espace où elle l'exerce. »*[33] La ville est effectivement rattachée à des termes dynamiques ; elle est accumulation, entassement, d'ailleurs, on parle justement d' « agglomération ». Elle a un objectif d'efficacité, c'est-à-dire de croissance de rendement quel qu'il soit (production de marchandises, circulation des flux, …), et d'augmentation de son aire de domination.

Braudel est plus explicite sur cette question dans la partie qu'il réserve à l'Europe dans sa *Grammaire des civilisations*[34]. *« Les villes sont des moteurs toujours en mouvement. Du premier essor de l'Europe, elles ont été seules à prendre la charge. Elles ont retiré le bénéfice de leurs "libertés". […] Quand le flux économique change de sens avec la montée matérielle du XI^e^ au XIII^e^ siècle, il inaugure* une vive renaissance urbaine*. Tout se passe comme si, à l'occasion de cette remise en marche, les villes prospéraient plus vite que les lourds États territoriaux. Ceux-ci ne commenceront guère à émerger avec leurs caractères* modernes*, ou déjà modernes, qu'avec le XV^e^ siècle, au plus tôt. Les villes, elles, font éclater les cadres des États féodaux où elles se mettent à pousser, dès les XI^e^-XII^e^ siècles. Modernes, en avance sur leur temps, elles annoncent l'avenir. Elles sont déjà cet avenir. »*[35] Braudel place leur dynamisme comme essentiel, les villes deviennent des moteurs de l'histoire occidentale et nouent là un lien fort avec la modernité.

La ville apparaît comme étant un objet d'étude important chez l'historien parce que ce rôle d'avant-garde l'installe à une place centrale dans le concept d' *« Économie-monde »* : *« Une économie-monde accepte toujours un* pôle*, un* centre*, représenté par une ville dominante, jadis un État-ville, aujourd'hui une capitale, entendez une capitale économique*

[32] Max WEBER, *La ville*, Les belles lettres, 2013, Paris, p.178.
[33] Fernand BRAUDEL, *L'identité de la France ; espace et histoire*, éditions Flammarion, 1990, Paris, p.179.
[34] Fernand BRAUDEL, *Grammaire des civilisations*, Editions Arthaud, 1987, Paris.
[35] *ibid.*, p.353.

[…] En 1929, le centre du monde, avec un peu d'hésitation, est passé ainsi, sans ambiguïté, de Londres à New York. »[36]

Si Weber et Braudel s'accordent pour dire que les villes ont existé bien avant la modernité, l'historien leur découvre une essence dynamique qui les lie profondément à celle-ci. *« Quant aux villes, elles existent dès la Préhistoire. Ce sont là [la ville et la monnaie] des structures multiséculaires de la vie la plus ordinaire. Mais ce sont aussi des multiplicateurs, capables de s'adapter au changement, de l'aider puissamment. On pourrait dire que les villes, que la monnaie ont fabriqué la modernité, mais aussi, selon la règle de réciprocité chère à Georges Gurvitch, que la modernité, la masse en mouvement de la vie des hommes, a poussé en avant l'expansion de la monnaie, a construit la tyrannie grandissante des villes. »*[37] Le lien est alors entériné totalement puisque la modernité se définit comme *« masse en mouvement de la vie des hommes »*, la ville, et particulièrement la ville comme cœur économique, est à la fois la création humaine qui va accélérer les évolutions de la société, les poussant dans la modernité et le théâtre privilégié de ses jeux. Nous quittons, ici, l'historien pour le poète qui nous guidera dans la case pour visiter les décors.

On s'imagine assez facilement Baudelaire comme le paradigme du poète arpenteur des villes modernes. Il accorde à ses *« Tableaux parisiens »* une section des *Fleurs du mal*, et intitule ses *petits poèmes en prose*, *Spleen de Paris*. Pourtant, Walter Benjamin a sans doute raison de dire que l'on trouve peu de descriptions de la ville chez Baudelaire. Victor Hugo – à qui Baudelaire dédit, non sans ironie très probablement, trois de ses tableaux parisiens – a décrit Paris plus longuement que Baudelaire ne le fit. Ces tableaux parisiens sont abstraits, allégoriques.

Dans son cours au Collège de France[38], Antoine Compagnon nuance et reconnaît que si l'on n'a pas, en effet, de description précise de la ville chez Baudelaire, on trouve tout de même cité une galerie de « mobiliers urbains ». Macadam, faubourg, boulevard, passante, vitrier, gazetier, mendiante, fiacres, trottoirs et pavés se mêlent. C'est ainsi, dans une confusion des objets et des êtres, que Compagnon analyse les « innombrables rapports » que la ville fait éclore. *« C'est surtout de la fréquentation des villes énormes, c'est du croisement de leurs innombrables rapports que naît cet idéal obsédant. »*[39] Le poète est, dans la

[36] Fernand BRAUDEL, *La dynamique du capitalisme*, éditions Flammarion, 1985, Paris, p.84.
[37] *ibid.*, p.21.
[38] Antoine COMPAGNON, *Comme la presse et la photographie, la ville est double : bonne et mauvaise.*, in Baudelaire moderne et antimoderne, Collège de France, 14/02/12, Paris.
[39] Charles BAUDELAIRE, « À Arsène Houssaye » in *Le spleen de Paris, Petits poèmes en prose*, Gallimard, 2006, Paris.

fréquentation des villes, le sujet du croisement. Il croise ce tissu d'hommes entre eux et d'objets.

Compagnon s'arrête aussi sur ces *« villes énormes »* rappelant d'abord que la ville chez Baudelaire, si elle est rarement décrite, est en revanche souvent accompagnée d'un épithète. « Énorme » est à prendre, ici, au sens de monstrueux, disproportionné et, plus fortement, d'innombrable. La ville baudelairienne est hors de toute mesure du rythme et du vers ; de là, elle fait naître cet idéal obsédant qu'est le miracle d'une prose poétique.

Mais la ville énorme renvoie aussi au *« rire énorme de la mer »*[40] que l'on trouve dans *Les Fleurs du mal*. La ville dans son énormité rejoint alors les puissances telluriques de l'océan et de la forêt effrayantes et tumultueuses. L'idée de retour, de réapparition par la ville d'une origine n'est pas surprenante chez Baudelaire : Compagnon rappelle combien le poète l'appuie en évoquant le tohu-bohu, le chaos, le capharnaüm ou Babel. La ville moderne, au moment datable de sa rupture[41] avec la ville ancienne, défait l'ordre divin et nous renvoie au chaos primitif. Il convient de relier cette idée avec le postmodernisme maffesolien et le retour à l'archaïque qui s'y produit.

La Capitale devient alors le centre d'un combat intérieur, d'une dualité indépassable. Le poète dans la ville est dans son élément, mais il ne cherche qu'à s'en évader. *« Tout à l'heure, comme je traversais le boulevard, en grande hâte, et que je sautillais dans la boue, à travers ce chaos mouvant où la mort arrive au galop de tous les côtés à la fois, mon auréole, dans un mouvement brusque, a glissé de ma tête dans la fange du macadam. Je n'ai pas eu le courage de la ramasser. J'ai jugé moins désagréable de perdre mes insignes que de me faire rompre les os. Et puis, me suis-je dit, à quelque chose malheur est bon. »*[42] Il faut se demander où espérait aller cet homme à l'auréole. Il a, à coups sûrs, changé de direction une fois que la perte de son auréole lui a fait cadeau de l'anonymat. La surprise de l'interlocuteur ne laisse aucun doute sur la nouveauté de la situation. L'homme à l'auréole devrait être ailleurs : *« Vous ici, mon cher ? Vous, dans un mauvais lieu ! vous, le buveur de quintessences ! vous, le mangeur d'ambroisie ! »* La perte de l'auréole à la traversée du boulevard est une perte de vocation, un enlèvement de l'ambition. Il y a dans l'âme de Baudelaire toute la mémoire de la Querelle des Anciens et des Modernes, mais si Tassoni, Gramigna, Perrault ou Swift semblaient devoir faire face au choix d'être moderne ou de rester

[40] Charles BAUDELAIRE, « Obsession » in *Les Fleurs du mal*, Pocket, 1998, Paris, p.99.
[41] Antoine Compagnon annonce 1841-1861 et évoque le renouveau de Paris avec Hausmann. Il s'arrête aussi longuement sur le moment où le Boulevard, qui court de la Madeleine à la Bastille, remplace le Palais-Royal comme lieu de la vie parisienne.
[42] Charles BAUDELAIRE, « Perte d'auréole » in *Le spleen de Paris, Petits poèmes en prose*, Gallimard, 2006, Paris.

dans la tradition des écrits anciens, la modernité apparaît comme un décor installé au temps du poète au spleen. La ville est là, elle enlaidit, elle est le retour à la soupe primordiale, où le poète, déresponsabilisé, s'enlève à lui-même.

Il semble alors se détacher deux faces de Baudelaire. La première dévoile le poète des beautés fugaces de la ville moderne, celui qui sait y circuler et composer au cœur des foules : *« Il n'est pas donné à chacun de prendre un bain de multitude : jouir de la foule est un art […] Multitude, solitude : termes égaux et convertibles pour le poëte actif et fécond. Qui ne sait pas peupler sa solitude, ne sait pas non plus être seul dans une foule affairée. »*[43] La ville moderne implique une adaptation, un savoir-faire, une manière d'être particulière, il faut soi-même n'être plus le même pour survivre dans la ville tentaculaire. Au poète attentif et qui accepte, même à reculons, de boire jusqu'à la lie la coupe de la modernité : *« La vie parisienne est féconde en sujets poétiques et merveilleux. Le merveilleux nous enveloppe et nous abreuve comme l'atmosphère ; mais nous ne le voyons pas. »*[44] Localiser la beauté dans la modernité est un thème important dans l'œuvre de Baudelaire, en particulier quand il étudie l'œuvre de Constantin Guys dans *Le Peintre de la vie moderne*[45], ou qu'il recherche *l'héroïsme de la vie moderne* dans le Salon de 1846[46]. La rupture apparaît ici dans un rapport au temps entre l'éternité des *« vrais pays de Cocagne […]d'où le désordre, la turbulence et l'imprévu sont exclus »*[47] et la fièvre citadine qui ne dure pas plus qu'une étincelle.

« Un éclair… puis la nuit ! – Fugitive beauté
Dont le regard m'a fait soudainement renaître,
Ne te verrai-je plus que dans l'éternité ?
Ailleurs, bien loin d'ici ! trop tard ! jamais peut-être ! »[48]

Il y a, me semble-t-il, une forme de jubilation baudelairienne à ce que le beau puisse éclore du laid. Et peut-être que l'éclair de beauté, parce qu'il meurt à l'instant vaut plus que les éternelles gloires antiques. Là, dans les interstices inattendus, la ville moderne paye au poète une compensation pour son développement sinistre.

---

[43] Charles BAUDELAIRE, « Les foules » in *Le spleen de Paris, Petits poèmes en prose*, Gallimard, 2006, Paris.
[44] Charles BAUDELAIRE, « Salon de 1846, XVIII.- De l'héroïsme de la vie moderne », *Curiosités esthétiques, L'art romantique et autres œuvres critiques*, Classiques Garnier Multimédia, 1999, Paris, p.198.
[45] Charles BAUDELAIRE, « Le peintre de la vie moderne », *Curiosités esthétiques, L'art romantique et autres œuvres critiques*, Classiques Garnier Multimédia, 1999, Paris, pp. 453-502.
[46] Charles BAUDELAIRE, « Salon de 1846, XVIII.- De l'héroïsme de la vie moderne », *Curiosités esthétiques, L'art romantique et autres œuvres critiques*, Classiques Garnier Multimédia, 1999, Paris, pp. 195-200.
[47] Charles BAUDELAIRE, « L'invitation au voyage » in *Le spleen de Paris, Petits poèmes en prose*, Gallimard, 2006, Paris.
[48] Charles BAUDELAIRE, « À une passante » in *Les Fleurs du mal*, Pocket, 1998, Paris, p.118.

Et c'est l'autre face de Baudelaire, la plus visible peut-être, qui attend une heure du matin pour, chez lui, être enfin tranquille : *« Enfin ! la tyrannie de la face humaine a disparu, et je ne souffrirai plus que par moi-même. »*[49]. Ce poète-là n'a de cesse que de s'échapper, il nous parle constamment d'un ailleurs qui se mélange à l'avant :

« Je n'ai pas oublié, voisine de la ville,
Notre blanche maison, petite mais tranquille ;
Sa Pomone de plâtre et sa vieille Vénus »[50]

Il écrit des invitations aux voyages en prose et en vers et s'impatiente à vouloir être *Anywhere out of the world*. Paris est sombre, Paris est gris, la ville n'invite qu'au vide et à l'ennui. Il y a peut-être là la raison de l'absence d'amples descriptions de la vie urbaine chez Baudelaire : la ville prise dans son énormité n'est que laideur et difformité. Sa beauté ne peut être ailleurs que dans le fragment fugace. Alors qu'elle s'impose dans son entièreté comme symbole d'un étouffement et d'une excitation dictée.

« Paris change ! mais rien dans ma mélancolie
N'a bougé ! palais neufs, échafaudages, blocs,
Vieux faubourgs, tout pour moi devient allégorie,
Et mes chers souvenirs sont plus lourds que des rocs. »[51]

La ville intime l'ordre d'un mouvement, d'une avancée perpétuelle, elle impose le Progrès (*« fanal obscur »*, *« fanal perfide »*[52]) et, comme un torrent, elle emporte sur son passage même les plus récalcitrants.

Nous voyons ici combien Braudel est proche de Baudelaire dans sa façon de lier la ville et le mouvement historique des hommes. Le même entremêlement existe chez Braudel au sujet de la ville et de la modernité et chez Baudelaire entre la *ville* moderne et la *vie* moderne. La première est le miroir tendu à la seconde, et dans les allégories, l'une et l'autre joue un jeu de masque. *« Horrible vie ! Horrible ville ! »*[53] résonnent comme en écho. Antoine Compagnon note justement, toujours dans son cours, que *vie* et *ville* sont interchangeables dans *Mademoiselle Bistouri* : *« Quelles bizarreries ne trouve-t-on pas dans*

[49] Charles BAUDELAIRE, « À une heure du matin » in *Le spleen de Paris, Petits poèmes en prose*, Gallimard, 2006, Paris.
[50] Charles BAUDELAIRE, « Sans titre, n°XCIX » in *Les Fleurs du mal*, Pocket, 1998, Paris, p.126.
[51] Charles BAUDELAIRE, « Le cygne » in *Les Fleurs du mal*, Pocket, 1998, Paris, p.110.
[52] Charles BAUDELAIRE, « Exposition universelle, 1855 – De l'idée moderne du progrès appliquée aux Beaux-arts, Déplacement de la vitalité », *Curiosités esthétiques, L'art romantique et autres œuvres critiques*, Classiques Garnier Multimédia, 1999, Paris, p.217.
[53] Charles BAUDELAIRE, « À une heure du matin » in *Le spleen de Paris, Petits poèmes en prose*, Gallimard, 2006, Paris.

une grande ville, quand on sait se promener et regarder ? La vie fourmille de monstres innocents. »[54]

Nous arrêterons ce développement sur la ville et la modernité par un lien avec Winsor McCay dont une citation semble en totale contemporanéité avec ce poème en prose qui la précède pourtant de plus d'un demi-siècle : *« Les auteurs de bandes dessinées n'inventent pas leurs personnages. Des gens drôles, il y en a tout autour de vous, sur les trottoirs, dans les autobus, partout. Il suffit de garder ses yeux ouverts. Où que vous regardiez, vous verrez un homme ou un enfant présentant un aspect comique. Je connais pas mal de types qui, s'ils apparaissaient sur une scène, feraient rire le public aux larmes, mais qui dans la rue passent inaperçus. »*[55]

I.C.5. L'américanisme est une modernité

« Un temps viendra,
dans les dernières années du monde, où l'océan desserrera les liens des choses. Une terre immense se révélera, car un navigateur surviendra, tel celui nommé Tiphis, guide de Jason, et il découvrira un nouveau monde.
Et Thulé ne sera plus la fin des terres. »

Sénèque, *Médée*

Il s'agirait de ne pas laisser croire qu'on a tout dit du concept de Modernité quand on a simplement évoqué la ville baudelairienne. Nous avons vu avec Braudel que les villes étaient non seulement liées par leurs mouvements de croissance et de concentration, mais aussi par les rapports de pouvoir et de concurrence qui se disputent entre elles. Si la modernité est en relation intime avec le destin des villes, elle ne peut pas se contenter d'en dire la vie interne, elle doit aussi porter la signification des échanges que celles-ci entretiennent entre elles.

Nous retrouvons alors le concept d'États-villes dont il était question chez Braudel à propos du premier développement des *« économies-mondes »*. Les grandes villes – majoritairement portuaires – jouent un rôle capital dans la première phase du développement

[54] Charles BAUDELAIRE, « Mademoiselle Bistouri » in *Le spleen de Paris, Petits poèmes en prose*, Gallimard, 2006, Paris.
[55] Winsor McCAY, « l'animation aujourd'hui et demain », Thierry Groensteen (dir.), *Little Nemo au pays de McCay*, CNBDI-Éditions Milan, 1990, Toulouse.

de ces *« économies-mondes »*, mais le XIX[e], sous l'influence de l'Angleterre, voit naître les nations et, avec elles, les marchés nationaux. *« Une économie nationale, c'est un espace politique transformé par l'État, en raison des nécessités et innovations de la vie matérielle, en un espace économique cohérent, unifié, dont les activités peuvent se porter ensemble dans une même direction. Seule l'Angleterre aura réalisé précocement cet exploit. On parle à son sujet de révolutions : agricole, politique, financière, industrielle. Il faudra ajouter à cette liste, en lui donnant le nom que l'on voudra, la révolution qui a créé son marché national. »*[56] Nous devons reconnaître que la modernité tisse un lien particulier avec la circulation des marchandises et de capitaux à travers le monde. Rappelons que 1492, début des Temps Modernes, est marqué par la découverte de l'Amérique qui est avant tout la conséquence inattendue d'un objectif commercial.

Peut-être Christopher A. Bayly, avec *La naissance du monde moderne (1780-1914)*[57] est-il l'historien qui insiste le plus évidemment sur cette relation : son livre insiste à la fois sur une vision mondiale, panoptique, de l'histoire – un peu à la matière de la *Grammaire des civilisations* de Braudel, ce sera sûrement le seul rapprochement qu'on pourra faire entre les deux –, et il replace cette vision dans la dynamique qui aboutit au monde moderne. Son livre paraît bien plus tard que ceux de Braudel, les sciences sociales et humaines ont reçu de plein fouet les théories post-coloniales. Par ailleurs, britannique, Bayly pense au milieu des courants multiculturalistes et relativistes qui réécrivent une histoire parfois polémique, mais dont on ne peut pas nier qu'elle influence de manière importante la vie universitaire anglo-saxonne.

Son livre s'inscrit dès l'introduction non pas comme une étude de la modernité, mais des modernités. *« Dès 1980, les "théoriciens de la modernisation" de l'après-guerre se retrouvèrent exposés aux critiques […]. Les démographes regardaient d'un œil circonspect cette idée d'un passage d'une famille étendue à une famille mononucléaire. Les spécialistes d'histoire économique commençaient à douter que l'histoire des sociétés humaines doivent "nécessairement" inclure une phase d'industrialisation. Les sociologues [remirent] en cause l'idée d'un triomphe de la sécularisation. Après 1980, les chercheurs se mirent à parler de "modernités multiples", impliquant par là même que la modernité avait pu être quelque chose de très différent en Occident et, par exemple, au Sénégal ou en Indonésie. »*[58] De fait, le

[56] Fernand BRAUDEL, *La dynamique du capitalisme*, éditions Flammarion, 1985, Paris, p.103.
[57] Christopher A. BAYLY, *La naissance du monde moderne (1780-1914)*, Les éditions de l'Atelier/éditions Ouvrières, 2007, Paris.
[58] ibid., p.31.

livre n'a de cesse de voir interagir le local et le mondial d'une part, et les événements populaires avec les décisions des dirigeants (politiques ou financiers) d'autre part.

Il s'agit donc de montrer que la modernité n'est pas une invention occidentale qui est exportée par un effet de domination au reste du monde. L'auteur semble nuancer fortement – voir oublier proprement – son idée de modernités plurielles, en parlant alors de *« "retard", stagnation et conjoncture »* pour expliquer des différences qui ne sont pas de l'ordre de l'essence. Ces « modernités multiples » semblent dès lors n'être plus qu'un seul et même modernité, dans laquelle les peuples entreraient à leur tour.

Il explique en tout cas que divers courants de pensée millénaristes déferlèrent en vagues un peu après 1720 partout dans le monde et met l'accent sur le fait que : *« Les historiens ont désormais conscience que les principaux atouts que leurs prédécesseurs attribuaient aux Européens et aux Américains du Nord pour mieux expliquer leur supériorité à l'échelle planétaire au XIX*[e] *siècle, étaient également présents pour la plupart après 1850, sous une forme ou sous une autre, dans de nombreuses régions d'Asie et d'Afrique. »*[59] Le monde moderne de Bayly se construit sur les échanges d'ordre militaire, commercial ou spirituel entre les continents. Son histoire est bâtie sur un nouage fragile de répercussions mondiales, de suprématies, de convergences et de particularismes, si bien que la modernité semble s'apparenter à un mouvement qui voit naître les États et passe d'une mondialisation archaïque à un internationalisme. La modernité est alors cette courses aux progrès des nations, à la fois commune et particulière, qui les nouent ensemble dans une interdépendance toujours plus forte.

Le livre s'achève sur le mois d'août 1914 et l'entrée dans la Première Guerre mondiale, et, se refusant à donner un rôle prépondérant à l'économie, Bayly ne donne pas la même importance que Braudel aux centres des marchés mondiaux. Sans doute que chez le français plus que chez l'anglais, le capitalisme vient se mêler à l'ouverture du monde pour marquer la modernité. Chez Braudel, l'histoire de la modernité passe par des moments importants de décentrage-recentrage des *« économies-mondes »*. Ainsi, en Europe, on passe de Venise en 1380, à Anvers vers 1500, puis Gênes, une cinquantaine d'années après, Amsterdam au XVIII[e], Londres entre 1780 et 1815 et New-York en 1929. *« Le capitalisme reste fondé sur une exploitation des ressources et des possibilités internationales, autrement*

[59] ibid., p.139.

dit il existe aux dimensions du monde, pour le moins il tend vers le monde entier. Sa grosse affaire présente : reconstituer cet universalisme. »[60]

Capitalisme, ouverture du monde et ampleur des villes profitent ensemble d'un même appétit. Le capitalisme n'est pas simplement l'aspect économique des relations internationales, il en est le *« superlatif »* et Braudel cherche à montrer que le capitalisme n'est pas l'économie de marché, mais simplement son sommet, sa tension vers le sommet. *« Tous les moyens, procédés et ruses de l'argent ne naissent pas en 1900 ou en 1914, ai-je besoin de le dire ? Le capitalisme les connaît toutes et, hier comme aujourd'hui, sa caractéristique et sa force sont de pouvoir passer d'une ruse à une autre, d'une forme d'action à une autre, de changer dix fois ses batteries selon les circonstances de la conjoncture et, ce faisant, de rester assez fidèle, assez semblable à lui-même. »*[61]Ainsi, si les marchés élémentaires marquent une limite basse de l'économie, le capitalisme en figure l'explosion par le haut dans la modernité.

On en vient ainsi au rôle prépondérant de l'Amérique et de New-York en particulier puisque c'est la ville qui bénéficie, sur le temps de l'existence de McCay, du décentrage-recentrage de l'*« économie-monde »* occidentale. Il peut sembler, à la lecture de ces lignes, que New-York, et finalement l'Amérique du Nord, n'occupent qu'une place circonstancielle dans la modernité, nous nous occuperons à présent de montrer que sa place est au contraire toute particulière.

Pour nous faire une idée de la singularité de la position américaine, comparons avec Tocqueville deux modernités : la démocratie française et la démocratie américaine. Si la modernité s'installe en France par une méfiance croissante à l'égard du religieux, il n'en va pas de même aux États-Unis, bien au contraire. Les Lumières françaises ont montré une voie vers la liberté qui ne s'emprunte que dans un effacement du religieux. Ce courant s'entérine en 1905 avec la loi concernant la séparation des Églises et de l'État et trouve de nouvelles accélérations en 1968 avec la vulgarisation du mot de Bakounine *« Si Dieu existait, il faudrait le supprimer »* jusque dans notre actualité la plus brûlante (la guerre aux signes ostentatoires dans la rue, le retrait des crèches dans les mairies, …).

L'affaire est si bien entendue que le conflit de l'Église catholique et de l'esprit moderne en France semble toujours sans issue pour Raymond Aron qui relit Tocqueville plus d'un siècle plus tard. *« [Il y a des gens en France] qui voient dans la république un état permanent et tranquille, un but nécessaire vers lequel les idées et les mœurs entraînent chaque jour les sociétés modernes, et qui voudraient sincèrement préparer les hommes à être*

[60] Fernand BRAUDEL, *La dynamique du capitalisme*, éditions Flammarion, 1985, Paris, p.115.
[61] Fernand BRAUDEL, *La dynamique du capitalisme*, éditions Flammarion, 1985, Paris, p.118.

libres. Quand ceux-là attaquent les croyances religieuses, ils suivent leur passion et non leur intérêt. C'est le despotisme qui peut se passer de la foi, mais non la liberté. »[62] Tocqueville est présenté par Aron comme *« à la fois démocrate, favorable ou résigné aux institutions représentatives, et hostile aux passions antireligieuses. »*[63] Le modèle américain l'intéresse à cet endroit parce qu'il parvient, lui, à concilier liberté et religion. L'une et l'autre sont si bien intriquées outre-Atlantique qu'il est difficile d'imaginer qu'ils puissent être séparés ailleurs. Finalement, si la modernité est une course sans frein, la France parce qu'elle est tiraillée entre liberté et religion semble moins moderne ou en tout cas différemment moderne. Elle est moderne au sens de Baudelaire et du spleen, prise dans un tourment entre ce qu'elle perd et ce qu'elle gagne. À côté, l'Amérique fait figure d'autoroute.

Walt Whitman, que l'on peut considérer sans mal comme le « faux jumeaux » américain de Baudelaire[64], pourrait à lui seul incarner l'image du prophète démocrate américain. Éric Athenot montre que de nombreuses références stylistiques à la Bible émaillent *Feuilles d'herbe* (parallélisme, anaphore, apostrophe) et font de Whitman *« le barde idéal de l'Amérique »*[65].

Le monde littéraire américain a longtemps cherché sa voix. *« L'éveil littéraire des États-Unis fut le résultat d'un long processus de maturation. Si des auteurs aussi passionnants que James Fenimore Cooper et Washington Irving, pour ne citer qu'eux, s'attachent, dès les années 1820, à situer leurs fictions romanesques sur le territoire américain, force est de constater que leurs canons esthétiques et leur imaginaire sont encore et avant tout empreints d'européanisme. […] Emerson qui oeuvra tant pour libérer le continent américain de son carcan culturel, ne se désolait-il pas de cette situation en déclarant en 1844 : "Nous écoutons depuis trop longtemps les muses courtoises de l'Europe" ? »*[66] Il ne suffisait pas de faire une littérature qui parlât des États-Unis, il fallait trouver une façon américaine de raconter l'Amérique. C'est finalement Walt Whitman plutôt qu'Emerson qui endossa le rôle du prophète.

---

[62] Alexis de Tocqueville, *Œuvres complètes, t.1 De la démocratie en Amérique*, Gallimard, 1951, Paris, vol.1, p.308

[63] Raymond Aron, *Les étapes de la pensée sociologique*, Tel/Gallimard, 1967, Paris, p.235

[64] L'expression est employée par Éric Athenot. Walt Whitman publie son œuvre majeure en 1855, l'année où Baudelaire publie ses *Fleurs du mal*. C'est d'ailleurs, comme par une communauté de pensée mystique, ce même titre que l'américain avait pensé donner à son recueil avant d'opter pour *Feuilles d'herbe*. L'un et l'autre sont considérés dans leur nation respective comme des figures modernes capitales de par leur rapport viscéral à la ville notamment.

[65] Éric Athenot, *Walt Whitman, Poète-cosmos*, Belin, 2002, Paris, p.38.

[66] *ibid.*, p.19.

Contemporain des auteurs du mouvement de la Jeune Amérique, il fait ses premiers pas dans le magazine *Democratic Review*, la revue-phare du courant. La préface en forme de manifeste de *Feuilles d'herbe* va plus loin qu'une déclaration d'indépendance de la poésie américaine : elle fait de l'Amérique LA nation d'une poésie idéale. *« Les Américains, de toutes les nations, quelle que soit l'époque sur la terre, sont probablement dotés de la nature poétique la plus parfaite. Les États-Unis eux-mêmes constituent par essence le plus grand des poèmes. »*[67] Et plus loin, *« D'entre toutes les nations, les États-Unis, dont les veines sont gorgées de matière poétique, ont le plus grand besoin de poètes et engendreront sans aucun doute les plus grands, dont ils feront le plus bel usage. Ce sont moins leurs Présidents que leurs poètes qui seront les arbitres communs. »*[68] Whitman fait du poète, un prophète qui guide et embrasse le peuple, qui entre dans une empathie absolue, avec chaque visage de la foule, chaque corps de travailleurs, de paysans, chaque regard d'homme, de femme ou d'enfant. Pour lui, il semble ne pas y avoir de peuple qui soit *plus peuple* que celui d'Amérique. Ni de nature plus nature, ou de ville plus ville. Tout est *superlatif* comme disait Braudel du capitalisme. Il semble donc nécessaire que le poète qui transcende sa nation soit lui-même supérieur.

Sans doute Whitman est-il parvenu à embrasser toutes les causes de son pays. *« Et pourtant, Whitman appartient à tous, au républicain protectionniste comme au militant tiers-mondiste, au consommateur de sensations New age comme à l'universitaire « postmoderne », au défenseur des minorités sexuelles comme à l'apôtre acharné des valeurs établies. Il est en cela l'icône la plus parfaite d'un pays-continent que l'on aime et que l'on déteste toujours de façon viscérale… »*[69] Il est facile de s'imaginer Whitman vivre dans des espaces où la nature est rude. On se le représente assez bien traverser les grandes étendues, les torrents, ou chercheur d'or au Klondike, mais Whitman passe la majeure partie de sa vie à New-York, entre Long Island, Brooklyn et Manhattan. *« Brooklyn »* et la date *« 1855 »* sont d'ailleurs les principales inscriptions de la première édition de *Feuilles d'Herbe* comme si la dispersion, le démembrement, l'*étherité* du poète devait se raccrocher à ce *hic et nunc* minimal. Il semble que New-York soit le promontoire d'où le poète peut percevoir et exprimer l'ensemble du *« pays-continent »*, le nectar du nectar. La célébration du poète est une célébration de son acuité à ressentir et à interagir avec un tout épars et rassemblé.

« Ne sais-tu pas comment sont repliés les bourgeons sous terre ?

---

[67] Walt Whitman, *Feuilles d'herbe*, José Corti, 2008, Paris, p.11.
[68] *ibid.*, p.17.
[69] Éric Athenot, *Walt Whitman, Poète-cosmos*, Belin, 2002, Paris, p.8.

Ils attendent dans l'obscurité à l'abri du gel,
Le sol cède sous mes cris prophétiques,
Moi, cause de toute cause, je fais enfin contrepoids,
Mon savoir, mes organes vitaux…. il concorde avec le sens de toute chose,
Le bonheur…. qu'il parte à sa recherche en ce jour celui qui m'entend. »[70]

La modernité de Whitman n'a pas la mélancolie de celle de Baudelaire. Elle n'a pas à choisir entre un passé idéal et un présent de spleen. Toutes choses communiquent entre elles une harmonie profonde, il semble n'arriver que ce qui doit arriver, comme sous le contrôle d'un bienfaiteur aimant. Le poète *« arbitre »* frôle parfois l'effroi sensuel à être partout et jouir en toute chose, mais c'est parce qu'il encaisse les coups du cosmos (lui qui en est capable) et les redistribue avec un amour et une fidélité sans borne. L'événement savoureux n'est donc pas exclu, il est recueilli comme le reste et le suc de sa beauté nous est donné à voir. S'agissant de l'Amérique : *« ... elle voit que l'on emporte lentement le cadavre hors de la salle à manger et des chambres de la maison.... qu'il attend un moment sur le seuil.... qu'il était le plus approprié à son époque… que son action s'est transmise à l'héritier vigoureux et bien fait qui approche… qui sera à son tour le plus approprié à son époque. »*[71] Le poète n'a donc peur du progrès, ni des changements au contraire, il est l'ami de la science et des explorateurs en tout domaine. Il n'a pas peur du libre-échange ou des inventions.

On trouve chez Baudelaire une réponse à cette passion insatiable : *« Demandez à tout bon Français qui lit tous les jours son journal dans son estaminet ce qu'il entend par progrès, il répondra que c'est la vapeur, l'électricité et l'éclairage au gaz, miracles inconnus aux Romains, et que ces découvertes témoignent pleinement de notre supériorité sur les anciens; tant il s'est fait de ténèbres dans ce malheureux cerveau et tant les choses de l'ordre matériel et de l'ordre spirituel s'y sont si bizarrement confondues ! Le pauvre homme est tellement américanisé par ses philosophes zoocrates et industriels qu'il a perdu la notion des différences qui caractérisent les phénomènes du monde physique et du monde moral, du naturel et du surnaturel. »*[72] Après avoir vu dans la partie précédente, la modernité du côté de la ville et teintée du spleen baudelairien, nous avons donc cherché cette fois à montrer la modernité dans sa marche mondiale vers un idéal américain – qui réunit cosmopolitisme, capitalisme et innovation technologique dans un même geste de libération des individus –

[70] Walt Whitman, *Feuilles d'herbe*, José Corti, 2008, Paris, p.101.
[71] *ibid.*, p.11.
[72] Charles BAUDELAIRE, « Exposition universelle, 1855 – De l'idée moderne du progrès appliquée aux Beaux-arts, Déplacement de la vitalité », *Curiosités esthétiques, L'art romantique et autres œuvres critiques*, Classiques Garnier Multimédia, 1999, Paris, p.218.

portée par une épiphanie whitmanienne du trivial. La dichotomie semble entérinée par le *« américanisé »* de la citation.

Il me semble avoir démontré avec les exemples de Whitman et Baudelaire que la Modernité était un concept esthétique. La question qui sous-tend chez Baudelaire, c'est finalement comment peut-on trouver encore du Beau, de l'Idéal, dans la vie/ville moderne ? De son côté, dans une forme épiphanique de conciliation entre un stoïcisme qui ne laisse rien de côté et un hédonisme qui jouit de chacune de ses sensations, Whitman pose la question différemment : tout, dans la profusion de la vie moderne, est sujet à nous enivrer de sa puissance poétique, mais comment faire face au geyser et lui être fidèle ?

La Modernité, en tant que concept esthétique, a trouvé bien d'autres voies par la suite ; on pense bien évidemment à l'Art Nouveau, aux futurismes et aux successions accélérées des avant-gardes qui courent de la deuxième moitié du XIX^{e} aux années 1960. On peut aussi penser au roman noir et à la chanson noire[73] qui ne sont pas sans faire écho au regard baudelairien sur la ville moderne.

Les historiens auxquels nous avons recouru sont restés plus allusifs, en revanche, dans leur emploi du concept. À la fois causalité et conséquence, période et processus, la modernité historienne obscurcit ce qu'elle veut éclairer. On l'a vu, il est beaucoup question chez les historiens de différents processus ou phénomènes qui ont cours pendant ce que l'on nomme les Temps Modernes (étatisation, industrialisation, révolution, rationalisation, libéralisation, urbanisation), et il est implicite que ces changements entretiennent un rapport avec la modernité. Nous avons cité Braudel qui faisait un lien entre villes, monnaies et modernité, mais c'était un lien rendu flou par son mouvement dialectique. Sans doute, l'historien préfère user des causalités claires que des concepts malléables.

I.C.6. La modernité du philosophe

La philosophe Hannah Arendt propose une autre vision de la Modernité. Alors qu'elle pense les apports respectifs de Galilée, de Martin Luther et des explorateurs de l'âge des Grandes découvertes, elle va montrer que, s'ils suggèrent au monde le passage dans la modernité, ils n'en font eux-mêmes pas encore partie et restent liés au monde prémoderne. Dans l'opposition qu'elle fait entre ces précurseurs et ceux qui les suivent, on lira sa

[73] Voir à ce sujet : Joëlle DENIOT, « Les œuvres noires de l'art et de la littérature » in PESSIN Alain, VANBREMEERSCH Marie-Caroline (dir.) *Les chansons de la vie en noir, tome II*, Éditions L'Harmattan, 2002, Paris, pp.159-184, ou son article « Chanson française, chanson noire » disponible sur le site http://www.chansons-francaises.info/parole.chanson.htm

définition de la modernité. *« Bien plus : l'étrange passion de la nouveauté, la prétention presque brutale de la plupart des écrivains, savants et philosophes depuis le XVIIe siècle d'avoir vu ce que personne n'avait aperçu, pensé ce que nul n'avait pensé – voilà ce qu'on ne trouve chez aucun de ses hommes, pas même chez Galilée. Ces précurseurs ne sont pas des révolutionnaires ; leurs motifs et leurs intentions sont encore fermement enracinés dans la tradition. »*[74]

« L'étrange passion de la nouveauté », *« la prétention presque brutale »* d'être le premier entrent en résonance avec l'impression d'être moderne, *« l'aspiration à être en phase avec son époque »*. Chez la philosophe, la modernité parle d'un rapport que l'homme entretient avec son temps, de la place qu'il occupe dans l'histoire. L'événement est d'abord philosophique, il s'agit de retrouver une place qui subitement ne va plus de soi. Ces propositions d'intelligibilité du concept de Modernité nous renvoient au projet philosophique tel qu'énoncé par Alain Badiou[75].

Le projet philosophique consiste à éclairer le choix, à mesurer la distance entre l'action qui découle de sa pensée propre et le champ d'action d'un pouvoir qui fait autorité et penser la place qui revient à l'exception. Or, nous retrouvons ces trois situations philosophiques (le choix, la distance et l'exception) dans les propositions sur la modernité. Il y a le choix d'être *« en phase avec son époque »* ou de rester dans sa marge, d'y aller à contre-cœur – de façon un peu caricaturale, on pourrait voir ici les positions respectives de Whitman et Baudelaire. Le choix d'accélérer le pas en avant ou de freiner la machine (voire de faire un pas de côté comme le préconise Gébé). Un peu corollairement au choix vient la distance, celle qui se creuse où se réduit avec la marche de la société. Nous avons dit que la modernité, c'est d'abord une place perdue qu'il convient de retrouver, la distance est dans ce décalage originel : je ne suis plus à ma place. Vient enfin, l'exception qu'on reliera au projet de faire date. Arendt nous parle de la volonté d'être premier, d'être dans le nouveau, il s'agit finalement de faire exception. Seul l'exceptionnel a une bonne raison de n'avoir pas sa place, on fait place nette pour lui. Encore faut-il être exceptionnel de l'à-venir et non pas du désuet. Pour trouver sa place dans la vie moderne, il convient toujours d'être premier plutôt que dernier.

Au regard de ce travail de correspondance, il me semble pouvoir dire sans trop d'hésitation que, d'après les situations philosophiques que nous propose Badiou, la Modernité

[74] Hannah ARENDT, *Condition de l'homme moderne*, Pocket, 2014, Paris, p.316.
[75] Alain BADIOU, « Le cinéma comme expérimentation philosophique » in *Cinéma*, Nova éditions, 2010, Paris, pp.323-373.

est un concept philosophique. Il nous reste à être plus précis sur ce qu'il signifie sur ce plan. Là encore, nous aurons recours à Alain Badiou, mais dans un écrit où il aborde directement le sujet : son *Manifeste pour la philosophie*[76]. La question est de savoir, puisque la philosophie n'a pas existé dans toutes les configurations historiques, si la modernité est une configuration historique qui permet la philosophie.

Il montre d'abord comment de nombreux philosophes contemporains se sont, par péché d'orgueil, interdit de philosopher sous prétexte que leur pensée rend possible des holocaustes. Puis il décrit les conditions de possibilité de la philosophie : *« Ce qui conditionne une grande philosophie, au plus loin des savoirs institués et consolidés, ce sont les crises, percées et paradoxes de la mathématique, les tremblements de la langue poétique, les révolutions et provocations de la politique inventée, les vacillations du rapport des deux sexes. »*[77] À ce stade, il peut examiner les périodes de l'histoire de la philosophie en fonction de leur manière de combiner ces *« procédures génériques »*. Chaque période est bâtie sur une forme de combinaison différente et on change de période quand une procédure de vérité prend le pas sur celle qui dominait. À la lumière de ce postulat, il résulte que ce que l'on appelle généralement les temps modernes ne sont pas une période philosophique, mais recouvre plusieurs périodes. *« Il est en effet évident :*

— qu'à l'âge classique, celui de Descartes et de Leibniz, c'est la condition mathématique qui est dominante, sous l'effet de l'événement galiléen, lequel a pour essence d'introduire l'infini dans le mathème ;

— qu'à partir de Rousseau et de Hegel, scandée par la Révolution française, la compossibilité des procédures génériques est sous la juridiction de la condition historico-politique ;

— qu'entre Nietzsche et Heidegger, c'est l'art, dont le cœur est le poème, qui fait retour, par une rétroaction anti-platonicienne, dans les opérateurs par lesquels la philosophie désigne notre temps comme celui d'un nihilisme oublieux. »[78]

Les renversements des référents principaux qui ont lieu pendant la période des temps modernes laissent d'abord penser que la période historique ne raconte rien de précis quant à l'histoire de la philosophie.

S'arrêter là reviendrait à passer à côté d'une catégorie qui occupe une place centrale dans ces trois périodes, quel que soit le référent à partir duquel s'organise *« la compossibilité*

[76] Alain BADIOU, *Manifeste pour la philosophie*, Éditions du Seuil, 1989, Paris.
[77] *ibid.*, p.19
[78] Alain BADIOU, *Manifeste pour la philosophie*, Éditions du Seuil, 1989, Paris, p.23.

de procédures génériques ». C'est le *« Sujet »* qui est vu par Badiou comme catégorie centrale de la modernité. *« Toutefois, ce déplacement ne doit pas dissimuler l'invariance, au moins jusqu'à Nietzsche, mais poursuivie et étendue par Freud et Lacan comme par Husserl, du thème du Sujet. Ce thème n'endure une déconstruction radicale que dans l'oeuvre de Heidegger et de ceux qui lui succèdent. Les refontes auxquelles il est soumis par la politique marxiste comme par la psychanalyse (laquelle est le traitement moderne de la condition amoureuse) relèvent de l'historicité des conditions, et non de la résiliation de l'opérateur philosophique qui traite cette historicité. Il est commode de définir la période moderne de la philosophie par l'usage organisateur central qui y est fait de la catégorie de Sujet. »*[79]

L'entrée en modernité de la philosophie, dont on peut admettre qu'elle a lieu avec Montaigne et Bacon avant d'irradier par le « Cogito, ergo sum » de Descartes, est attachée à l'apparition du Sujet et cela confirme le propos que nous tenions avec Arendt. Il ne peut pas y avoir de « je pense donc je suis », s'il n'y a pas avant une mise en doute sur la place que l'on occupe. Le sujet existe avant Descartes, son *« je »* n'est pas le premier de l'histoire humaine, la nouveauté c'est qu'il devient objet de questionnement, d'inquiétude. « Qui suis-je ? », « Comment trouver ma place par rapport à l'Autre ? » sont les questions modernes de la philosophie.

Il m'apparaît de fait que la Modernité soit, en premier lieu, un concept esthétique et philosophique. Reste maintenant à savoir s'il intéresse le sociologue et, si oui, de quelle façon il l'intéresse. Pour ce qui est de McCay, nous verrons en temps voulu, combien la question de trouver sa place est répétée tout au long de l'œuvre.

I.C.7. La modernité intéresse-t-elle le sociologue ?

À présent que nous avons apporté un certain éclairage sur le concept de Modernité, il nous reste, pour entériner notre décision de l'introduire dans notre problématique à en regarder le lien avec la sociologie. Nous n'avons pas besoin, pour montrer que la modernité intéresse le sociologue, de prouver qu'elle existe sous la forme d'un concept sociologique. Nous avons vu que les historiens usaient du mot et pouvaient s'intéresser à sa signification sans pour autant en faire un véritable concept de leur discipline. Pour montrer qu'il y a un concept sociologique de la Modernité, nous devrions montrer, non pas que la sociologie s'intéresse aux effets de son phénomène, mais qu'elle prend à sa charge d'en étudier le mode

[79] *ibid.*, p.23.

d'existence. Nous avons montré qu'il y avait une question esthétique et philosophique d'un comment être moderne, nous n'aurons pas à aller jusque-là en ce qui concerne la sociologie. Nous nous contenterons de montrer que le concept esthétique et philosophique de Modernité permet des choses à la sociologie, qu'il lui ouvre des champs de pensée, comme c'est le cas pour l'histoire, et même, beaucoup plus largement que c'était le cas pour l'histoire.

La première des choses à dire dans ce sens, c'est que la sociologie, dans sa forme actuelle, naît dans la modernité. On pourrait même dire que la sociologie trouve sa *« condition de possibilité »* dans la modernité. Pour que la sociologie puisse naître, il faut bien que celui qui la fait commence par laisser une certaine distance entre lui-même et la société dans laquelle il évolue. Cette distance n'a lieu que dans la conscience d'une place à tenir. Un des objectifs majeurs de la sociologie va être de relever les métamorphoses que la modernité a produites sur le plan social, de déceler les éventuels dangers conséquents, et de proposer des solutions pour garantir un certain maintien.

D'autres sociologies, dont le projet est moins global (ce qui ne les dévalue d'aucune façon), se rapprochent du travail ethnographique. Ces sociologies, comme l'ethnographie, consistent à observer une société (ou un groupe social) et à enregistrer les récurrences et les comportements. Elles repèrent les éléments qui la composent et décrivent la façon avec laquelle ils s'articulent les uns par rapport aux autres. Sur ce point, ces sociologies ne font rien d'autre que de l'ethnographie, la seule différence qui les sépare, c'est le type de société qu'elles étudient : l'ethnographie est, à l'origine, plutôt attachée à des sociétés éloignées, alors que, par tradition, le sociologue trouvait plutôt son terrain d'étude à proximité. Ce partage disciplinaire découle moins de justifications épistémologiques, que de l'effet des exigences institutionnelles. Néanmoins, la contingence originelle de la séparation a produit des effets concrets comme la distinction de concepts propres aux disciplines. Ainsi, il n'est pas trop imprudent d'envisager l'anthropologie comme l'étude des sociétés, en ce qu'elles gardent des structures anciennes, traditionnelles – soit dans un saisissement de la durée. Au contraire, la sociologie, par son inscription dans le présent, étudie plus généralement les sociétés à travers leurs mouvements de modernisation. Ce partage, assez grossier, montre tout de même une tendance de la discipline :

La sociologie est la science moderne du moderne. Elle toujours environnée par lui, s'y sent chez elle comme un enfant qui, dans son jardin, connaît chaque cachette et sait quel arbre se prête le mieux à l'escalade. Nous pourrions nous contenter de cela sur le plan de la logique, mais pour le cadre de la thèse, nous irons un peu plus loin et regarderons ce que certains sociologues-clés nous disent de la modernité

I.C.8. Quel rapport le sociologue peut-il entretenir avec la modernité ?

Nous nous appuierons ici principalement sur *Sociologies de la modernité* de Danilo Martuccelli[80] qui ne prétend pas à l'exhaustivité, mais s'avère assez efficace pour qui veut y voir plus clair. L'auteur prend quatorze sociologies majeures (Durkheim, Parsons, Bourdieu, Luhmann, Weber, Élias, Marcuse, Foucault, Habermas, Simmel, l'École de Chicago, Goffman, Touraine et Giddens) et montre la place que chacune fait à la modernité. Comme le suggère le titre, le livre laisse entrevoir une pluralité de façon de se positionner par rapport à la modernité. Cette pluralité est réductible à trois voies principales : la différenciation sociale, la rationalisation et la condition moderne.

Avant d'aller plus loin, nous pouvons d'ores et déjà noter une première divergence forte. Si les deux premières sociologies, dont les chefs de file[81] sont respectivement Émile Durkheim et Max Weber, voient dans la modernité un processus (différenciation, rationalisation), la troisième, menée entre autres par Georg Simmel, semble la considérer tout entière, comme une situation de fait (condition moderne).

Nous tenons déjà, là, peut-être une explication de la forme assez fragmentaire des œuvres de Simmel. Saisir l'origine de la modernité lui paraît hors de portée : *« Et manifestement l'économie monétaire qui domine dans les grandes villes, qui en a chassé les derniers restes de la production personnelle et du troc et qui réduit de jour en jour le travail à la demande, est en collaboration si étroite avec cette objectivité rationnelle que personne ne saurait dire si ce fut d'abord cette conception issue de l'âme, de l'intellect, qui exerça son influence sur l'économie monétaire, ou si celle-ci fut le facteur déterminant pour la première. »*[82] On ne peut pas définir plus au-delà l'essence de la modernité ; elle n'existe qu'en tant que théâtre de l'individu poursuivant son autonomie qui s'oppose avec son environnement. Comme si finalement, le chercheur en sociologie ne pouvait pas saisir tout le social d'un seul geste et qu'il ne lui restait plus qu'à être un témoin, un observateur d'une multitude de phénomènes modernes qu'il collecte patiemment dans les œuvres d'art, en

[80] Danilo MARTUCCELLI, *Sociologies de la modernité, l'itinéraire du XXe siècle*, Folio/Gallimard, 1999, Paris.

[81] Martuccelli désapprouverait sûrement l'emploi de ce raccourci. Si les sociologues sont répartis en trois « familles », on ne peut tout de même pas dire que leurs pensées sont reliées par une même filiation. Il n'est pas exact de dire que Parsons est dans la continuation de Durkheim, ni Foucault dans celle de Weber. Néanmoins, je maintiendrais ici une lecture simplifiée et je crois qu'il est à propos de parler de chef de file à propos de Durkheim, Weber et Simmel, même si les auteurs sélectionnés par Martuccelli ne font pas tous nécessairement partie de ces files.

[82] Georg SIMMEL, *Philosophie de la modernité*, Payot, 2004, Paris, p.172.

parcourant les villes architecturées et en observant les façons des femmes. La démarche simmelienne est assez familière du projet baudelairien, il s'agit de maintenir un effort d'ordonnancement esthétique dans un contexte qui s'y refuse de plus en plus farouchement. Chaque trajectoire décelée est une maigre et éphémère victoire sur le tohu-bohu qu'est la modernité.

Les travaux d'Émile Durkheim sont peut-être ceux qui correspondent le plus nettement à une sociologie avec un objectif global dont je parlais plus haut. À la manière du médecin, il y a, dans son œuvre, l'observation, le diagnostic et le traitement ; et le mal moderne décelé par Durkheim, c'est l'anomie. Plus la société avance dans l'âge moderne, plus elle lâche la bride autour des hommes et les laisse seul porter leur responsabilité. On comprend ici que le concept philosophique de Modernité est tout à fait suffisant pour faire le lien. L'épanouissement du sujet se confond souvent, sur le plan sociologique, avec la tentation de s'individualiser[83]. Devenir un individu implique de mettre la société au premier plan :

— soit pour la nier absolument, c'est l'individualisme qui refuse l'autre[84] pour mieux se concentrer sur son propre vouloir,

— soit pour se dissoudre totalement en elle, acceptant d'être totalement agi, c'est le socialisme[85].

Le développement de l'anomie paraît plus évident dans les sociétés où l'individualisme conduit au libéralisme et où toutes les normes sociales portent le soupçon d'être des freins à la libre entreprise et au libre-échange. Pourtant, elles n'en ont pas l'exclusivité, la différenciation touche toutes les sociétés modernes, individualistes ou socialistes, l'incommunicabilité se répand dans les organes professionnels comme une traînée de poudre[86]. L'État se retrouve dans l'incapacité de fédérer l'ensemble des individus spécialisés et une autre forme d'anomie advient dans la solitude du spécialiste qui est le seul à connaître

[83] Dans les années 30, le personnalisme d'Emmanuel Mounier et Denis de Rougemont pointe du doigt la duperie de l'amalgame entre sujet et individu, en proposant une philosophie pratique qui refuse de façon principielle l'objectivation de la personne.

[84] L'autre est d'autant mieux refusé qu'il n'existe pas, il n'y a que des *mêmes* muent par la même poursuite de leur vouloir propre. L'individualiste se déculpabilise derrière l'idée que le *chacun pour soi* est partagé par tous et que la liberté qu'il ne prend pas pour lui, un autre la prendra à son détriment.

[85] La volonté d'être agi par un État socialiste répond à un renoncement de la liberté en ce qu'elle rend l'homme auteur de ces actes. Le socialisme non-accompli dans sa forme étatique porte déjà la déresponsabilisation dans sa dissolution de l'homme dans la classe sociale.

[86] De même, les sociétés individualistes comme les sociétés socialistes ont produit les mêmes effets puisqu'en substituant les individus aux hommes, ils ont changé les peuples en masses. La masse est le succédané du peuple, rendu à la fois inoffensif et profitable (producteur et consommateur de premier ordre). Comme dit Denis de Rougemont, la foule des sociétés totalitaires ou capitalistes est *« le lieu par excellence où l'on peut toujours dire : c'était l'autre ! »* p.144, La part du Diable, Idées/Gallimard, 1983, Paris.

les règles qui cadrent son statut. Sans développer plus loin sur Durkheim, nous voyons que son rapport passe par l'observation de la différenciation sociale, le diagnostic de l'anomie comme mal des sociétés modernes et la recherche d'une voie de consolidation du social pour survivre à la modernité.

Le thème du processus moderne de la rationalisation chez Weber est complexe et prend des formes diverses selon qu'on l'aborde sous l'angle du capitalisme, de la bureaucratie, de la vocation du savant. Là encore, notre objectif n'est pas de résumer la pensée de Weber, ni même de vouloir être exhaustif sur son rapport avec la rationalisation qu'il développe transversalement. Nous montrerons simplement que ce thème de la rationalisation, que nous esquisserons à grands traits, concorde bien avec la modernité. Le lien entre la modernité philosophique en tant que pensée du sujet et la rationalisation apparaît avec force dans ce qu'écrit Weber à propos de la notion de *« Beruf »* chez Luther, ce que le français traduit à peu près par « profession-vocation »[87]. Elle apparaît avec la considération qu'il y a de l'égoïsme à se donner à Dieu et à s'extraire de la vie séculière. La notion de *« Beruf »* introduit au contraire une destinée commune entre l'ascétisme du croyant et une liberté pour l'homme de se consacrer pleinement à l'édification de sa situation matérielle. Et puisque nous sommes chez Weber, permettons-nous d'appuyer la suite de notre réflexion sur les écrits exemplaires de celui qui a tout de l'idéaltype en la matière : Benjamin Franklin[88]. L'homme-orchestre américain (imprimeur, auteur, politicien, savant) fait dans ses mémoires[89] la liste des treize vertus morales dont il espère, par l'exercice consciencieux, être un jour porteur :

*« 1- **Sobriété**. Ne mangez pas jusqu'à être appesanti ; ne buvez pas jusqu'à ce que votre tête soit affectée.*

*2- **Silence**. Ne dites que ce qui peut être utile aux autres et à vous-même. Évitez les conversations frivoles.*

*3- **Ordre**. Que chaque chose ait chez vous sa place, et chaque partie de vos affaires son temps.*

*4- **Résolution**. Soyez résolu de faire ce que vous devez et faites, sans y manquer, ce que vous avez résolu.*

[87] C'est en tout cas le choix que fait Jean-Pierre Grossein dans l'édition avec laquelle je travaille : Max WEBER, *L'éthique protestante et l'esprit du capitalisme*, Tel/Gallimard, 2004, Paris.
[88] Le choix est d'autant plus légitime que Weber cite lui-même Benjamin Franklin à titre d'exemple dès le début de son livre.
[89] Benjamin FRANKLIN, *Avis nécessaire à ceux qui veulent devenir riches ; Mémoires et propos au fondement de l'Amérique marchande*, Lux éditeur, 2012, Montréal.

*5- **Économie**. Ne faites aucune dépense que pour le bien des autres ou pour le vôtre, c'est-à-dire ne dépensez rien mal à propos.*

*6- **Application**. Ne perdez point de temps, soyez toujours occupé à quelque chose d'utile, abstenez-vous de toute action qui ne l'est pas.*

*7- **Sincérité**. N'usez d'aucun déguisement nuisible ; que vos pensées soient innocentes et justes, conformez-vous-y quand vous parlez.*

*8- **Justice**. Ne nuisez à personne, soit en lui faisant du tort, soit en négligeant de lui faire le bien auquel vous oblige votre devoir.*

*9- **Modération**. Évitez les extrêmes ; gardez-vous de vous ressentir des torts autant que vous croyez qu'ils le méritent.*

*10- **Propreté**. Ne souffrez aucune malpropreté sur votre corps, sur vos habits et dans votre maison.*

*11- **Tranquillité**. Ne vous laissez troubler ni par des bagatelles, ni par des accidents ordinaires ou inévitables.*

*12- **Chasteté**. Livrez-vous rarement aux plaisirs de l'amour, n'en usez que pour votre santé ou pour avoir des descendants, jamais au point de vous abrutir ou de perdre vos forces et jusqu'à nuire au repos et à la réputation de vous ou des autres.*

*13- **Humilité**. Imitez Jésus et Socrate. »*[90]

La citation est longue, mais mettre l'intégralité de ce *triskaidecalogue* du protestantisme américain permet bien, je crois, d'en mesurer l'ascétisme et de voir combien la globalité de la vie quotidienne est couverte par ce sens de la parcimonie. Tout le sujet est contenu, il apprend à se dominer et à rationaliser chacune de ses tendances. Dans la suite immédiate de cette liste des vertus morales, Franklin propose une technique pour s'assurer de leur acquisition. Reconnaissant qu'il est difficile d'exceller dans tous ces domaines en même temps, il propose de se faire un tableau et, par semaine, de ne se concentrer que sur l'une ou l'autre jusqu'à ce qu'on l'ait intériorisé. Chaque mise en application sera répertoriée dans le tableau au jour le jour et l'on pourra suivre les progrès effectués dans le temps.

En plus d'avoir des liens avec la pensée du sujet, la rationalisation wébérienne, telle qu'on la voit en marche dans *L'éthique protestante et l'esprit du capitalisme*[91], est à

[90] Benjamin FRANKLIN, *Avis nécessaire à ceux qui veulent devenir riches ; Mémoires et propos au fondement de l'Amérique marchande*, Lux éditeur, 2012, Montréal, p.122.

[91] Rappelons que le thème de la rationalisation apparaît ailleurs chez Weber et qu'il traite de sujet différent. Martuccelli divise la pensée wébérienne de la modernité en trois temps dont le premier est celui où il réfléchit au protestantisme. Il est important de noter que la part de sa pensée que nous parvenons à faire communiquer avec notre définition esthétique et philosophique de la modernité est celle qui lui sert de point de départ. Ainsi quand

IF BENJAMIN FRANKLIN SHOULD COME BACK TO EARTH.

Figure 2 : Winsor McCay, *If Benjamin Franklin should come back to Earth*

rapprocher à la fois de l'observation que Tocqueville fait du rapport entre foi et liberté, mais aussi de l'américanisme de Whitman. Si le poète jouisseur semble d'abord loin du puritanisme de Franklin, il faut admettre qu'ils ont en partage certaines valeurs. Whitman est clairement un poète de l'emphase et du débordement tant ses sens paraissent le dépasser et son acuité confine à la démesure, mais, nous le disions plus tôt à son propos, c'est aussi le poète de l'équilibre instable toujours fragilement maintenu. La chasteté et la modération ne sont pas des vertus qui nous renvoient directement vers son œuvre, par contre, dans le rythme, comme mesure observée, et dans la sincérité, Whitman peut tout à fait être le successeur de Franklin. Le poète américain, dont il fait l'éloge dans la préface-manifeste de *Feuilles d'herbe*, ressemble en tout cas à une sorte de Benjamin Franklin qui, ayant parfaitement réussi à intérioriser ses vertus, se trouve libéré de la dureté de son ascèse. *« De tous les hommes, il n'en est de plus égal que le poète. Ce n'est pas en lui mais loin de son influence que les choses sont grotesques, excentriques ou malsaines. Rien n'est bon qui n'est pas à sa place, et rien n'est mauvais qui est à sa place. Le poète confère à chaque objet et à chaque qualité ses justes proportions, ni plus ni moins. Il est l'arbitre du divers, il est la clé. Il est l'égalisateur de son époque et de son pays…. il fournit ce qui fait défaut et modère ce qui doit être modéré. Si la paix est l'ordinaire, en lui parle l'esprit de paix, vaste, riche, frugal, qui construit de grandes cités populeuses, qui encourage l'agriculture, les arts et le commerce – qui éclaire l'étude de l'homme, de l'âme et de l'immortalité – le gouvernement fédéral, régional ou municipal, le mariage, la santé, le libre-échange, les voyages terrestres ou maritimes…. Rien n'est trop proche, rien n'est trop éloigné… »*[92]

L'esquisse de la rationalité wébérienne à partir de son analyse du protestantisme permet de faire le lien entre la pensée du sujet, dont on a vu qu'elle pénétrait le concept philosophique de Modernité, et l'américanisme, dont on a montré qu'il était consubstantiel du concept esthétique de Modernité.

Nous aurions tout aussi bien pu citer le Weber du *Savant et le Politique* qui redit à sa façon le projet esthétique de Baudelaire : *« Le destin de notre époque, caractérisée par la rationalisation, par l'intellectualisation et surtout par le désenchantement du monde, a conduit les humains à bannir les valeurs suprêmes les plus sublimes de la vie publique. Elles ont trouvé refuge soit dans le royaume transcendant de la vie mystique soit dans la fraternité des relations directes et réciproques entre individus isolés. Il n'y a rien de fortuit dans le fait*

---

bien même il développerait un vision plus vaste ou complexe des processus modernes, sa pensée trouve bien son origine dans quelque chose que nous avons saisi.

[92] WHITMAN Walt, *Feuilles d'herbe*, José Corti, 2008, Paris, p.17.

que l'art le plus éminent de notre temps est intime et non monumental, ni non plus dans le fait que de nos jours on retrouve uniquement dans les petits cercles communautaires, dans le contact d'hommes à hommes, en pianissimo, quelque chose qui pourrait correspondre au pneuma *prophétique qui embrasait autrefois les grandes communautés et les soudait ensemble. »*[93] On peut saisir dans ce désenchantement la tragédie baudelairienne où l'homme arpente les villes comme une ombre sans espérer plus que saisir dans un fragment d'instant l'Idéal, ou dans une chevelure, un hémisphère.

Des sociologues plus récents développent un rapport neuf avec la modernité, soit qu'ils la considèrent dépassée par une postmodernité (courant maffesolien), soit qu'ils considèrent son projet comme inachevé et finalement la réduisent à un slogan mensongé (voir Bruno Latour).

I.C.9. Où le doctorant étoffe sa problématique (partie 2)

Introduire le concept de modernité dans la problématique relève de la constatation et du choix. La constatation, c'est la reconnaissance que Winsor McCay, quand il dessine ses planches, a en tête un certain nombre d'images du monde qui le guide et l'inspire. Ces images sont une partie de la culture et il la partage avec plus ou moins de force avec des groupes sociaux différents. Puisqu'il a vécu de la fin XIX^{e} aux années 30, en ayant passé une grande partie de sa vie dans le nord des États-Unis et dans des grandes métropoles comme Chicago et surtout New-York, on peut envisager qu'il partage, avec les nord-américains, new-yorkais, du début du XX^{e}, une culture. Or, cette culture, à ce moment et dans ce lieu – la ville, la ville américaine et New-York en particulier – comme nous l'avons vu avec Braudel, Baudelaire et Whitman, est viscéralement moderne. Nous aurons l'occasion toute au long de notre développement d'étoffer cette relation intime entre le concept esthétique et philosophique que nous avons essayé de problématiser et l'œuvre en songes de Winsor McCay.

Le choix, c'est la décision d'entériner le fait que **faire de la sociologie de l'œuvre en songes de Winsor McCay, c'est (re)construire le concept de la Modernité**. Nous n'avons rien clos dans notre tentative d'énoncer un propos sur la modernité, nous n'avons fait que poser un certain nombre de balises sémantiques. De cela, nous tirons une description suffisante pour reconnaître quelque chose qui serait lié à la modernité. Or, partant de l'idée que les concepts étaient les outils de base du chercheur, j'ai toujours trouvé primordial, dans

[93] Max WEBER, *Le savant et le politique*, Éditions 10/18, 1963, Paris, p.120.

les recherches que mon parcours universitaire m'a conduit à faire, d'être clair dans les concepts que j'utilisais ; ceux qui ne m'apparaissaient pas totalement intelligible ou trop coupés des mots qui étaient censés pouvoir les porter, je m'efforçais de les étudier jusqu'à pouvoir en tracer une délimitation suffisante pour qu'il me devienne utilisable. C'est dans ce cadre que j'avais travaillé sur l'art africain et le rapprochement des concepts de l'Utilité et de l'Esthétique et c'est aussi, dans le cadre de cette thèse, ce qui m'a poussé à faire entrer dans ma problématique le concept de Modernité. On voit signifier par le mot « modernité » tant de choses que je ne suis plus en mesure de mobiliser aucun concept de Modernité efficace et les balises sémantiques que nous avons élaborées ne suffisent pas en l'état.

D'abord, il s'agira donc de réduire le concept en annonçant que nos recherches ne pourront porter que sur la modernité états-unienne, voire new-yorkaise. En effet, il semble que si la modernité est une chose, elle soit à même de se couvrir d'apparences distinctes selon les sociétés. Qu'on visite Paris ou New-York, ou bien qu'on lise Walt Whitman ou Baudelaire, notre représentation de la modernité ne sera pas plus vraie ou plus fausse, mais elle aura une forme différente. Nous l'avons vu, il y a plus d'engouement chez Whitman, plus de réserve chez Baudelaire, les pavés et les passages sinueux d'un Paris haussmannien contre les buildings et l'asphalte new-yorkais tout en rectitudes et perpendiculaires. Nous prendrons donc en amont la précaution qu'il convient en indiquant que notre recherche s'intéresse au concept de Modernité dans sa réalité new-yorkaise.

Ensuite, il faut franchir le pas entre la constatation que Winsor McCay a vécu et construit son œuvre au cœur de la modernité new-yorkaise et le choix d'entériner que l'étude sociologique de ses productions permettra de faire réémerger un concept de Modernité efficace. Il faut avoir confiance dans l'œil du dessinateur, lui accorder la capacité de voir avec justesse des mouvements du monde qui l'entoure. Reste à savoir comment le sociologue doit lire les bandes dessinées de Winsor McCay.

II. CONSTRUCTION D'UNE SOCIOLOGIE DE L'ŒUVRE EN SONGES DE WINSOR McCAY

II.A. Qu'est-ce qu'une sociologie qui s'intéresse à l'œuvre de McCay ? (partie 1)

Choisir de parler de « sociologie de l'œuvre en songes de Winsor McCay » intime l'ordre de se positionner par rapport aux catégories de la discipline. On pense très vite à la sociologie de l'art ou aux *Cultural Studies*, on est renvoyé automatiquement à des auteurs, des concepts, des travaux qui nous ont précédé, même s'ils ne nous touchent que de loin. Ce mécanisme est bénéfique puisqu'il astreint le chercheur à se demander par quel bout prendre son objet d'étude. Le tout étant, comme nous le serine Rouletabille chez Gaston Leroux, de *prendre la raison par le bon bout*. Ce mécanisme montre aussi sa part de danger : la recherche et les réflexes font rarement bon ménage et toute cette taxinomie disciplinaire est prompte à jeter le chercheur vers des concepts prémâchés sans voir que l'objet d'étude exigeait d'être aborder par un chemin détourné.

Choisir sa catégorie disciplinaire implique aussi d'envisager la nature de son matériau d'étude ou au moins de décider de quel point de vue on choisira de le considérer. Va-t-on étudier ce corpus de planches en fonction de ce qu'elles provoquent chez ceux qui les lisent, du dispositif qui les a amenées à exister, du contexte social qui les a vu naître ? Sommes-nous face à une œuvre d'art ou *des* œuvres d'art, face à un produit culturel ou une marchandise ? On retrouve chez d'autres ce problème soulevé : *« L'une des raisons de se passionner pour les* comics studies *est l'ambiguïté de l'objet dont elles traitent. Une ambiguïté sur le plan théorique tout d'abord puisque nous en demeurons à un état assez flou des interrogations épistémologiques : où (à l'intersection de quelles disciplines) et comment (autour de quels concepts) faut-il situer l'objet-BD dans l'analyse de la culture et de la société ? Une ambiguïté axiologique ensuite : la longue vague du débat sur la légitimité de la bande dessinée – de Boltanski (1975) à Maigret (dans ce livre) – n'est pas encore retombée, ce qui est le symptôme d'une difficulté majeure. »*[94] Pour ma part, n'étant pas, contrairement à Matteo Stefanelli, un adepte de *« l'ambiguïté »*, j'aime autant poser les choses clairement : **Winsor McCay produit des planches de bande dessinée qui paraissent dans des**

[94] Matteo Stefanelli, « Conclusion : aux marges d'une ambiguïté médiaculturelle : quatre questions brûlantes pour une théorie culturelle de la bande dessinée » in Éric MAIGRET et Matteo STEFANELLI (dir.), *La bande dessinée : une médiaculture*, Armand Colin, 2012, Paris.

journaux publiés massivement en vue d'être acheté par un public. Voilà, résumé en une phrase, ce qui nous préoccupe, décomposons-la à présent. Le segment *Winsor McCay produit* pose la question de la singularité en sociologie et nous entraîne vers une sociologie de la création ou des créateurs. Le segment *des planches de bande dessinée* somme d'interroger le medium, la discipline artistique, cela relève de la sociologie de la bande dessinée, mais aussi dans une démarche interdisciplinaire de la sémiologie et de l'histoire de la bande dessinée. Puisqu'elles *paraissent dans des journaux*, leur production et leur diffusion sont cadrées par des règles et des codes, toutes sortes de contraintes qui donnent à voir du social dans la création. La réflexion de cet aspect de l'œuvre nous entraîne vers une sociologie du champ ou des mondes, dont on peut dire qu'ils dominent assez largement la sociologie de l'art en France. Le fait que les journaux soient *publiés massivement* nous renvoie à une sociologie qui se préoccupe de la production industrielle de biens culturels. Le segment *en vue d'être acheté* doit être examiné sous l'angle du marché et des théories de l'offre et de la demande, il s'agit de se poser la question de l'évaluation de l'attente du lectorat ciblé par les producteurs et de conséquences que cela aura sur la production. Enfin, évidemment, le *public* et sa rencontre avec l'œuvre doivent être apprécié par une sociologie de la réception.

II.B. Sociologie de la création ou des créateurs

II.B.1. Les pourfendeurs d'une sociologie de la création

Parler de créateur ou de création en sociologie n'est pas sans poser problème et relève même de la prise de position ; Pierre Bourdieu et Nathalie Heinich dont les théories ont laissé une empreinte incontournable sur la sociologie de l'art donnent, pour leur part, peu de crédit aux notions de « création » et de « créateur ». *« Ce que l'on appelle la « création » est la rencontre entre un habitus socialement constitué et une certaine position déjà instituée ou possible dans la division du travail de production culturelle (et, par surcroît, au second degré, dans la division du travail de domination) ; le travail par lequel l'artiste fait son œuvre et se fait, inséparablement, comme artiste (et, lorsque cela fait partie de la demande du champ, comme artiste original, singulier) peut être décrit comme la relation dialectique entre son poste qui, souvent, lui préexiste et lui survit (avec des obligations, par exemple la « vie d'artiste », des attributs, des traditions, des modes d'expression, etc.) et son habitus qui le prédispose plus ou moins totalement à occuper ce poste ou – ce qui peut être un des préréquisits inscrits dans le poste- à le transformer plus ou moins complètement. »*[95] Nous le voyons ici, le point d'entrée dans la notion de création que Bourdieu offre au sociologue est bien étroit. La création se fait à la rencontre entre le champ artistique ou littéraire d'où elle est issue et l'habitus de l'artiste. Autrement dit, tout se passe dans le social. D'ailleurs, il débute bien par *« Ce que l'on appelle la "création" »*, c'est-à-dire que la création n'existe que dans les représentations collectives. Et qu'est-ce que cette chose qui nous fait apparaître de la création en mirage ? C'est la cristallisation de la rencontre entre les déterminations que l'individu reçoit de son histoire sociale, et celles qui découlent de sa position dans son champ de production. On voit ici un problème fondamental de la sociologie ; la sociologie pose comme pétition de principe que son objet a nécessairement une cause sociale et que celle-ci surplombe et rend caduque toutes les autres causes.

Si Nathalie Heinich parle plus volontiers de création, la question du créateur et donc d'un sujet créateur est chez elle plus délicate. Tout d'abord, la singularité est décrite chez elle comme une transformation historique du statut de l'artiste[96]. Cette transformation, qu'elle relie à la modernité, passe par la génération d'artistes « *créateurs de statut* » ; soit une

[95] Pierre Bourdieu, « Mais qui a créé les créateurs ? », in *Question de sociologie*, 1984, Les Éditions de Minuit, Paris.
[96] Nathalie Heinich, *Être artiste*, 50 questions / Klincksieck,1996, Paris.

succession d'individus (Vincent Van Gogh, Marcel Duchamp, Salvador Dali, Pablo Picasso,…) qui, par leurs stratégies de carrière ou par l'adéquation de leur parcours avec l'époque, deviennent des moteurs du changement de statut. Plus loin, elle s'attarde sur la solitude de l'artiste et devient un peu confuse. *« La solitude de l'artiste deviendra l'un des lieux communs les plus répandus, selon le nouveau paradigme auquel Van Gogh donna sa forme la plus pure dans l'imaginaire de notre siècle. Mais cette solitude est aussi une réalité : ne serait-ce que parce que le créateur désormais est, physiquement, seul dans son espace de travail ; et parce que l'absence de commandes précises, de thèmes ou de motifs imposés de l'extérieur, rend souvent difficile la communication ou le partage de ce qui se projette ou s'élabore dans l'atelier. Certes, le* « monde de l'art » *est rempli d'êtres – humains et objets – qui participent à la fabrication, à la circulation et à la valorisation de la création. Mais ce n'est pas cette dimension collective, propre à la plupart des activités professionnelles, qui fait sa spécificité : c'est au contraire le fait qu'elle soit perçue et, assez souvent, vécue comme nécessairement individuelle. Ignorer cette particularité, au nom de la réduction objectiviste et positiviste à la condition générale, c'est se condamner au sociologisme, qui ne vit dans un objet que sa dimension réelle et matériellement observable, au détriment des dimensions imaginaire et symbolique qui sont, justement, au fondement de son identité. »*[97] Contrairement à Bourdieu, Heinich ne semble pas gênée à l'idée de parler de création, on voit que l'enjeu est ici de déterminer dans quelle mesure il est possible de parler de créateur, c'est-à-dire d'une personne responsable de la création. Là, on voit tout au long de la citation qu'elle oscille entre ce qui se produit selon l'imaginaire collectif et ce qui se passe dans la réalité. En premier lieu, la solitude de l'artiste est apparue dans l'imaginaire avec la figure de Van Gogh, puis elle nous dit que « *cette solitude est aussi une réalité »* car l'artiste, désormais seul dans son atelier, est aussi moins lié aux contraintes des commandes depuis la deuxième moitié du XIX^{e}. Elle fait ensuite un pas en arrière en replaçant l'artiste, sa création, son atelier et sa solitude dans son statut de maillon de la chaîne étiquetée à la mode beckerienne, avant de réaffirmer que la spécificité de la création artistique au XXe est d'être *« perçue et, assez souvent, vécue comme nécessairement individuelle ».* La bizarrerie de la citation vient ensuite alors qu'elle prévient des risques de réduction objectiviste et positiviste qui sont aveugles aux *« dimensions imaginaire et symbolique »* pour ne garder que celle « *réelle et matériellement observable ».* A-t-elle oublié qu'elle vient de nous expliquer quelques lignes plus tôt en quoi « *cette solitude* [était] *aussi une réalité »* ? Le problème du sociologisme n'est donc pas

[97] Nathalie Heinich, *Être artiste*, 50 questions / Klincksieck,1996, Paris, p.102.

seulement d'être aveugle à ce qui relève de l'imaginaire et de la symbolique, c'est surtout de refuser de voir ce qui compose en partie la réalité, en l'occurrence : la part solitaire de l'homme social. Cela reflète combien la question de la création peut mettre mal à l'aise une partie de la sociologie.

Dans un des chapitres de son livre *Art et société*[98], Roger Bastide se demande, lui aussi, si les créations dans le domaine de l'art sont collectives. C'est, de son point de vue, la condition nécessaire à pouvoir *« faire entrer le problème dans la sociologie »*. Sa réponse pose bien le problème à mon avis. En premier lieu, il démontre l'existence de *« courants qui portent les individus »*, que ce soit la tradition qui précède une création ou les *« idées qui sont en l'air à un moment donné »*. Dans un deuxième mouvement, il nuance et s'oppose à l'idée d'un *« déterminisme collectif »* mettant en question la possibilité même d'une sociologie du producteur d'art : *« Tout travail collectif, tout courant social se réduisent en fin de compte en une série d'initiatives particulières, en une succession de créations individuelles, chacun ajoutant sa petite pierre à l'édifice commun. Il semble donc que la sociologie s'arrête au seuil de la création comme au seuil du génie et ne puisse pas lui apporter même un commencement d'explication. »*[99] À la suite de ce constat d'inaptitude, il va tracer les limites des champs disciplinaires de la psychologie et de l'interpsychologie, mais dans une nouvelle trajectoire, il va montrer que la psychologie n'explique pas tout et va montrer de quel secours la sociologie peut être sur la question de la création artistique. Encore une fois, il s'agira de souligner ce qu'il y a de social dans l'individu ; le créateur, quel qu'il soit, occupe une position sociale, a reçu une tradition en héritage de ses prédécesseurs et ne peut jamais totalement échapper à sa société. Le créateur peut être aussi libre qu'il veut, l'homme derrière lui n'en a pas moins été *« façonné »* par une société et son inspiration en conservera l'empreinte à coup sûr. Quant à l'idée que le créateur est seul, elle est à relativiser en se rappelant que le créateur a souvent dans l'esprit une représentation fantasmée de son public qui influence ses gestes. Une autre voie pour la sociologie du producteur d'art développée par Bastide consiste à faire l'étude *« des représentations collectives qu'une société donnée se fait de l'artiste »*[100]. Précocité, pouvoirs mystérieux qui flirte avec la sorcellerie, aura mystique et destin tragique sont les attributs récurrents que la société occidentale donne à ses artistes

[98] Roger Bastide, « Sociologie du producteur d'art », in *Art et société*, L'Harmattan, 1997, Paris.
[99] Roger Bastide, « Sociologie du producteur d'art », in *Art et société*, L'Harmattan, 1997, Paris, p.83
[100] *ibid.*, p.87

géniaux[101]. L'étude de ces représentations peut s'avérer très pertinente surtout si elle est accompagnée d'une étude de la réception et de l'influence de cet imaginaire sur les artistes eux-mêmes puisqu'ils tendent souvent à se conformer au regard que la société à d'eux. *« On peut se demander en effet si ce n'est pas pour se conformer à ces représentations collectives que l'artiste cultive en lui tout ce qu'il peut trouver de pathologique, comme Rimbaud dans une* Saison en enfer *jusqu'à ce que l'approche de la folie le fasse reculer, épouvanté, ou de Nerval qui accuse Dumas père d'avoir essayé de le guérir. N'y a-t-il pas volonté de se modeler sur un mythe préalable dans la frénésie avec laquelle Poe s'adonne à l'ivrognerie ou Dostoïevski à la passion du jeu ? N'est-ce pas quasi la société qui force les romantiques brésiliens à un certain genre de vie et à une mort précoce, parce que ceux qui meurent jeunes sont aimés des dieux ? »*[102] Enfin le producteur d'art, parce qu'il est artisan et construit des *« objets dont la collectivité a besoin ou dont elle fera en tout cas usage »*[103] peut enfin être étudié par la sociologie sous un autre angle. Ainsi, la sociologie peut apporter sa notion de division du travail à l'histoire de la création artistique et observer le phénomène de spécialisation qui y a cours. Aujourd'hui, l'art contemporain ne dément pas cette tendance puisque des artistes parmi les plus reconnus actuellement ont délaissé la *technè* et la *praxis* pour la confier à des ingénieurs ou des régisseurs pendant qu'ils se réservent pour eux-mêmes la *poïésis* (et l'ensemble des honneurs).

Finalement, nous voyons que Roger Bastide à la différence de Pierre Bourdieu ne nie pas ce que la sociologie ne lui permet pas d'appréhender. En revanche, si le premier est nettement moins embarrassé que le second à reconnaître aux artistes, une capacité d'initiative et de création, on retrouve chez l'un comme l'autre, comme chez Nathalie Heinich aussi, une limite à peu près similaire quant aux capacités de la sociologie de l'appréhender. Et Pierre Bourdieu rend très explicite cette limite : *« La sociologie ou l'histoire sociale ne peut rien comprendre à l'œuvre d'art, et surtout pas ce qui en fait la singularité, lorsqu'elle prend pour objet un auteur et une œuvre à l'état isolé. En fait, tous les travaux consacrés à un auteur isolé qui veulent dépasser l'hagiographie et l'anecdote sont amenés à considérer le champ de production dans son ensemble, mais faute de se donner cette construction comme projet explicite, ils le font en général de manière très imparfaite et partielle. »*[104] On voit ici que la

[101] Le livre de Bastide paraît en 1977, on peut sans doute considérer que les attributs donnés aux artistes dans les représentations collectives ont été modifié avec l'avènement de l'art contemporain à moins que l'imaginaire populaire n'ait pas changé mais que l'écart entre le peuple et *le monde de l'art* ne se soit simplement accru.
[102] Roger Bastide, « Sociologie du producteur d'art », in *Art et société*, L'Harmattan, 1997, Paris, p.89
[103] *ibid.*, p.90
[104] Pierre Bourdieu, « Mais qui a créé les créateurs ? », in *Question de sociologie*, 1984, Les Éditions de Minuit, Paris.

pensée ne peut aller que dans un sens unique : le sociologue développe une théorie sociale, il la vérifie auprès d'individus ou d'agents forcément régis par le social, puis il installe cette théorie comme valable, donc généralisable à toute la société. Il semble inconcevable de penser à rebours que l'observation, l'écoute de sujets, puissent finir par nous permettre de penser le social. Oublie-t-il que le statisticien interroge d'abord une personne avant d'avoir des données sur l'ensemble d'un échantillon, et que, pour saisir le social en entretien, il devra voir les individus en face ? Le sociologue saisit, à travers la plupart de ses outils, le social par le sujet, il n'y a donc pas lieu d'occulter cette voie ou de se l'interdire. Demandons-nous donc à présent ce que peut apporter au sociologue l'étude du singulier.

II.B.2. Le Mozart d'Élias, la personne-outil du sociologue-historien

Par exemple, que fait Norbert Elias en étudiant Mozart ? Il me semble que deux élans sous-tendent ses recherches. À la fin du propos introductif de *Mozart, Sociologie d'un génie*, il écrit : *« La postérité n'a sans doute pas tout à fait raison de séparer complètement l'homme de l'artiste. N'est-il pas quand même un peu difficile d'aimer la musique de Mozart sans aimer aussi un petit peu l'homme qui l'a créée ? »*[105] Il nous dit ici que Mozart est connu, qu'il est même reconnu assez unanimement comme un génie, que son œuvre a effectivement traversé les époques jusqu'à nous et restera sans doute après nous. Mais il nous dit surtout qu'aveuglés par l'artiste génial, nous n'avons pas cherché à voir l'homme et que notre appréciation de sa musique s'en trouve imparfaite. Derrière l'homme que nous avons oublié, il y a le destin tragique que nous raconte Elias[106]. L'objectif premier de ce que nous conviendrions d'appeler son histoire sociale de Mozart est donc une forme de réhabilitation : l'auditeur enamouré doit voir l'homme, son parcours et le contexte social dans lequel il évolue pour saisir avec une émotion nouvelle l'œuvre du génie.

Quelques lignes après, il nous propose une autre bonne raison pour le sociologue de s'intéresser à Mozart : *« La vie de Mozart illustre de façon très marquante la vie des groupes bourgeois qui faisaient partie d'une économie dominée par la noblesse de cour et y occupaient une place marginale dépendante, à une époque où la supériorité de pouvoir de l'establishment de la cour était encore assez grande, mais plus assez pour réduire complètement au silence les manifestations de contestation, au moins dans le domaine*

[105] Norbert Elias, *Mozart, sociologie d'un génie*, Seuil, 1991, Paris, p.17.
[106] Notons au passage qu'il s'oppose ici à Nathalie Heinich et à Roger Bastide pour qui le tragique de l'artiste est toujours mis en avant puisque c'est ce qui lui attache son statut. Chez Elias, le tragique est une affaire d'homme plutôt que de statut.

culturel, politiquement moins dangereux. Mozart mène avec un courage étonnant, en tant que marginal bourgeois au service des cours, une lutte de libération contre ses maîtres et commanditaires aristocratiques. Il le fait de son propre chef, au nom de sa dignité personnelle et de sa création musicale. »[107] Curieusement, après nous avoir invité à mieux connaître l'homme derrière l'artiste, c'est-à-dire l'homme et son époque pour éclairer le génie intemporel, Elias nous propose d'éclairer une rupture sociétale : le déroulement et la structure *« du long conflit social entre noblesse et bourgeoisie dans les sociétés européennes »*. Cette deuxième ligne de tension qui opère tout au long de l'étude est sans doute plus en résonance avec les travaux antérieurs du sociologue et c'est sans doute pour cette raison que la première facette du livre est souvent laissée de côté par les professeurs qui l'enseignent.

D'un côté, il nous dit cherchons l'homme, suivons-le dans sa vie et dans ses œuvres et essayons juste d'aller au-delà de la simple fascination pour le génie ; de l'autre, il cherche à mettre en lumière le poids que les transformations sociétales font peser sur les individus. S'il n'avait eu en tête que ce deuxième objectif, s'il n'avait fait de Mozart qu'un prétexte, son livre aurait perdu beaucoup. C'est par exemple l'ambivalence de son étude qui permet plus loin à Elias de se détacher du propos purement sociétal et de revenir à son projet de redonner à voir l'homme derrière l'artiste. Dans cette partie, intitulé *« l'artiste en l'homme »*, il ne s'agit pas de détruire le *« secret éternel »* qui sert de voile opaque à ce qui fait la grandeur ou le génie d'un créateur aux yeux des générations ultérieures pour le pur plaisir positiviste de voir la science piétiner ce qu'il reste de mythique. *« Le problème que nous soulevons est d'une bien plus grande pertinence qu'il n'y paraîtrait au premier abord. Il ne se limite pas à la musique et pas même à l'art. L'analyse des corrélations entre la vie d'un artiste et son œuvre est susceptible de nous éclairer aussi sur nous-mêmes et sur les hommes en général. »* Nous le disions plus tôt, parler du singulier, ici de Mozart, peut aussi nous mener au social, voire à l'humain. À condition, bien sûr, de ne pas réduire le singulier à un individu tout entier mû par les fils d'une société qui, à l'instar du *« secret éternel »*, dans la bouche de certains, a tout d'un voile opaque. L'étude de Mozart permet à Elias, non pas de résoudre, mais de se confronter en effet à un problème qui dépasse de loin le compositeur génial ou l'ensemble du monde de la musique. *« En dépit de sa portée sociologique, le problème de la capacité humaine de sublimation a été un peu négligé par rapport à celui de la capacité de refoulement. »*[108] De là, Elias entame une réflexion stimulante sur le génie comme force de sublimation et une interrogation sur la possibilité que cette force soit innée. C'est aussi et

[107] *ibid.*, p.19.
[108] Norbert Elias, *Mozart, sociologie d'un génie*, Seuil, 1991, Paris, p.88.

peut-être surtout cet instinct de sublimation doublé de sa connivence extrême avec la matière musicale qui rend Mozart exemplaire et qui légitime pleinement l'intérêt suscité chez Elias. *« Le sommet de la création artistique est atteint lorsque la spontanéité et la puissance inventive du flot de l'imagination se fondent si bien avec la connaissance de la loi propre au matériau, et avec la capacité de jugement de la conscience artistique, que le flux innovateur du créateur se manifeste en quelque sorte de lui-même sous une forme qui convienne au matériau et satisfasse la conscience artistique. C'est l'un des types de processus de sublimation les plus fructueux sur le plan social. Mozart est un représentant de ce type de processus poussé au plus haut degré. La spontanéité du flot de l'imagination transposé en musique reste chez lui pratiquement intacte »*[109].

Il nous faudra garder en tête les apports de Norbert Elias sur cette question à propos de Winsor McCay, et ils seront d'autant plus pertinents que le dessin compte certainement parmi les disciplines artistiques les plus spontanées que l'homme connaisse. L'artiste dessinant est l'artiste qui parvient à réduire au maximum la distance entre l'idée et sa représentation, sur le plan du temps, mais aussi d'un point de vue matériel, puisqu'une feuille et un crayon suffisent.

II.B.3. Jacques Offenbach pour centre du second Empire

Norbert Elias ne crée pas un genre nouveau avec son *Mozart*. En 1934, alors qu'il était en exil à Paris, Siegfried Kracauer avait écrit un ouvrage sur Jacques Offenbach[110]. Dans un avertissement préliminaire, il dévoile son intention : *« Ce n'est pas seulement la biographie d'une vie privée, c'est la biographie d'une société – une biographie sociale. C'est une biographie sociale en ce sens que si, d'une part, elle fait apparaître avec le personnage d'Offenbach la société qu'il anima – et qui l'anima à son tour – elle s'attache, de l'autre, à souligner les relations qui s'établissent entre Offenbach et son temps. […] Déterminer la fonction sociale d'Offenbach, tel en sera le thème. »* Comme chez Elias, on trouve l'entrée dialectique qui étudie le personnage et la société de front, l'un et l'autre s'éclairant tour à tour. Le titre déjà soulignait cette dualité, *Jacques Offenbach ou le secret du second Empire* tisse un lien quasi organique entre le compositeur et le Paris de son temps. Kracauer, en observant avec une prodigalité de détails, ce qui constitue la fonction sociale d'Offenbach, va bien au-delà des habituels rapports de domination et d'intériorisation. Il va construire un portrait

[109] *ibid.*, p.99.
[110] Siegfried Kracauer, *Jacques Offenbach ou le secret du second Empire*, B. Grasset, 1937, Paris.

vivant du *Boulevard*, sorte de quartier général parisien pour les bohêmes mondains, né des transformations successives de la ville au XIX[e], et faire le récit d'une rencontre. *« Si Offenbach surgit en même temps que le Boulevard, ce ne fut point l'effet d'un hasard : leur essence les prédestinait l'un à l'autre. Offenbach n'était-il pas, lui aussi, un émigré ? Sur le Boulevard, il rencontrait son semblable, et trouvait un espace dans lequel il pouvait planer librement. Sur le Boulevard, il se sentait chez lui, car le Boulevard n'était pas un "chez soi" au sens ordinaire du mot. […] Séparé de la glèbe, le Boulevard était situé dans le voisinage de cette patrie lointaine qu'Offenbach avait déjà évoquée dans sa valse* Rébecca*. C'est cette patrie qu'il chérissait ici. Et il lui suffit de prendre son essor du Boulevard, pour atteindre son but. »* Il fait le récit d'une rencontre, d'une osmose, d'une identité parfaite entre une personne qui a son vécu, ses fantômes, ses ambitions et la société atypique qu'est le Boulevard à cette période. Sa façon de faire de la sociologie démarre par une prise d'appui sur une singularité, Jacques Offenbach. Une singularité qu'il a choisie pour plusieurs raisons : *« Il suffirait donc, pour faire d'Offenbach la figure centrale de ce livre, qu'il ait été le centre de son temps. »* Kracauer nous parle d'effets de résonance, de personnification, d'une continuité si parfaite entre une société et un de ses membres que celui-ci en devient le porte-parole, le cœur, *le centre*. Kracauer écrit sur Offenbach parce qu'Offenbach est la métonymie exacte du Boulevard et que le Boulevard est le type même de société que devait faire naître le second Empire. Offenbach est plus que l'archétype du mondain qui circule sur le Boulevard, il est l'incarnation du Boulevard et c'est en cela qu'il conduit le Boulevard autant qu'il est conduit par lui. *« Il réagit avec une sensibilité extrême aux moindres oscillations de la société qui l'entoure. […] Sous Louis-Philippe, dans un climat social qui n'est pas exactement le sien, Offenbach ne peut atteindre à son plein épanouissement ; c'est pour des raisons similaires qu'il passera après la chute de l'Empire à l'arrière-plan. On peut suivre sur lui comme sur l'instrument de précision le plus perfectionné les moindres variations sociales. »*[111]

Ainsi, l'apport sociologique de ce livre qui s'abreuve à la source du parcours d'un seul homme est de trois ordres : il trace en toile de fond le paysage social du second Empire qui est un moment-clé sur le plan culturel, industriel et économique pour comprendre notre monde ; il pousse très loin la description du rapport qui s'établit entre un sujet et le contexte social qui l'entoure ; et il montre admirablement *« la dépendance de toute forme d'art par rapport à des conditions sociales données »*. Sur ce dernier point, je citerai le passage où Kracauer nous fait le portrait de deux personnalités du Boulevard, Lord Seymour et le marquis de Saint-Cricq :

[111] Siegfried Kracauer, *Jacques Offenbach ou le secret du second Empire*, B. Grasset, 1937, Paris, p.17

« Le lord et le marquis étaient l'un et l'autre des figures connues de la capitale ; d'innombrables histoires circulaient sur leurs aventures, histoires plus savoureuses encore durant le Carnaval et qui revenaient aux oreilles d'Offenbach comme si elles lui avaient été personnellement destinées, car elles contenaient les rudiments d'un monde primitif d'opérette où, parmi les lianes géantes de l'absurde, une faune monstrueuse s'abandonnait librement à ses penchants. »[112] Bien sûr, d'autres passages du livre décrivent des implications différentes du social dans la création artistique, l'épanouissement de l'opérette par exemple est vu comme intimement lié à la dictature, à la suprématie de la haute finance ou à la *« bohême mondaine »* du Boulevard. Si cette thèse s'inscrit bien moins dans une recherche d'histoire sociale, il nous faut garder en tête l'idée d'une collusion possible entre un sujet et une société à un temps donné. Collusion au sens où l'entente entre les deux parties est souterraine, tacite, voire insouciante, mais qu'elle construit dans un sens déterminé par l'un et l'autre. Une des idées les plus intéressantes du livre est de proposer qu' *« un tel concert de circonstances [puisse] s'appeler le bonheur »*. Bien qu'il serait risqué de voir la position de Winsor McCay comme *« centrale »* dans son environnement social, nous pourrons à notre tour nous préoccuper de souligner combien McCay lui aussi est de son temps en commençant alors par expliquer ce que peut bien signifier *être de son temps*.

Pour résumer, nous cherchions ce qu'impliquait pour une sociologie de s'intéresser à l'œuvre en songes de Winsor McCay ; nous en avons déduit que cela devait nécessairement passer par une sociologie qui pense le créateur, Winsor McCay est le sujet qui imagine les histoires et les dessine. Puisque nous affirmions cela, il nous a fallu rendre des comptes vis-à-vis d'une pensée sociologique qui s'oppose de façon plus ou moins évidente à cette idée. Nous avons ainsi proposé contre Pierre Bourdieu, Nathalie Heinich et Roger Bastide de reconnaître pour la sociologie le bien fondé de partir, quand cela semble s'imposer, non pas du social, du groupe, de la société, de l'institution pour comprendre les comportements humains, mais de la personne, et en l'occurrence de la personne comme sujet créateur et responsable. Pour appuyer notre choix, nous avons cité les travaux de Norbert Elias sur Mozart et ceux de Kracauer sur Offenbach qui allait dans le même sens avec des résultats plutôt probants. Chacun d'eux a trouvé dans l'artiste qu'il étudiait une prise suffisamment forte sur le monde pour développer à la fois un important portrait d'une époque charnière, une réflexion sur ce qui lie l'homme et son époque et une analyse du rapport entre l'art et la société. Elias a choisi d'étudier Mozart en raison de sa situation sociale intermédiaire (il est

[112] *ibid.*

bourgeois, il travaille à la cour) et de l'époque à laquelle il vit (un peu en amont de l'apogée du conflit entre la noblesse et la bourgeoisie). Kracauer a choisi d'écrire sur Offenbach pour une raison plus viscérale : il considère qu'il y a une identité parfaite entre lui et le second Empire.

II.B.4. Comment la voix d'Édith Piaf impose une double subjectivité

Nous pourrions nous arrêter là, mais j'aurais l'impression d'un défaut si je ne m'arrêtais pas un moment sur *Édith Piaf, La voix, le geste, l'icône* de Joëlle-Andrée Deniot[113]. En effet, puisque l'auteur s'avère être ma directrice de recherche et que le livre est paru alors qu'elle occupait cette fonction, je serais peu crédible si je faisais mine de ne pas être au courant que le livre existe. Par ailleurs, il est difficile de contester Jacky Réault qui prévient au début de sa préface que la lecture du livre ne nous laissera *« indemne ni dans la science ni dans la vie »*[114]. L'ouvrage est des plus libres (dans le meilleur sens du terme) et sans doute qu'il est, pour cela, à des lieues du travail cadré et policé de l'exercice de thèse ; c'est pour cela que les appuis d'Elias et de Kracauer m'ont semblé plus pertinents dans un premier temps. Mais entre dire après, et taire, il y a un pas que je me refuse à faire. La première liberté de l'*Édith Piaf* de Joëlle-Andrée Deniot est d'être une *« marche »*[115], un *« vertigineux voyage »*[116]. Comme toujours dans ce cas, on sait d'où on part et on ne sait pas où on va, les innocents qui croient voir dans ce cheminement le quotidien évident des chercheurs sont bénis. Tout le monde parcouru de Piaf devient prétexte à curiosité, érudition, réflexions, aucune porte ne restera fermée. C'est une étude qui affirme son choix de l'ouverture, pas la mal nommée « ouverture d'esprit » des bien-pensants qui annihile tout au nom d'un nivellement par le bas, mais l'ouverture à autrui, aux Humanités, aux choses du passé et à leur devenir dans le présent le plus contemporain.

Au-delà de cette structure en chaos organisé de choses savantes, ce qui rend le livre plus audacieux que ceux dont j'ai parlé précédemment, c'est que là où ils osaient aborder la singularité des créateurs qu'ils étudiaient, elle choisit d'assumer deux sujets : Édith Piaf et elle-même, chercheur et auditrice envoûtée dont la vie est jalonnée de rencontres avec des

[113] Joëlle-Andrée DENIOT, *Édith Piaf, La voix, le geste, l'icône, esquisse anthropologique*, lelivredart, 2012, Paris.
[114] Jacky Réault, « Préface » in Joëlle-Andrée DENIOT, *Édith Piaf, La voix, le geste, l'icône, esquisse anthropologique*, lelivredart, 2012, Paris, p.9.
[115] Joëlle-Andrée DENIOT, *Édith Piaf, La voix, le geste, l'icône, esquisse anthropologique*, lelivredart, 2012, Paris, p.71.
[116] Jacky Réault, « Préface » in Joëlle-Andrée DENIOT, *Édith Piaf, La voix, le geste, l'icône, esquisse anthropologique*, lelivredart, 2012, Paris, p.10.

« voix nocturnes »[117] (Marianne Oswald, Anna Prucnal, Damia ou Edith Piaf bien sûr pour ne citer qu'elles). Elle étudie Édith Piaf à travers, sa biographie, son visage, la scène française de la chanson réaliste, ses gestes scéniques, une phénoménologie du chant, l'accueil populaire de ses interprétations jusqu'à son statut d'amante iconifiée ; et étudie donc toutes ces strates de données en y mêlant fréquemment le je qui collecte ou le je qui reçoit. On comprend bien que sans l'acceptation de cette double subjectivité, il n'aurait pas été possible de rendre compte aussi justement du *« débordement de l'émotion esthétique »*[118] et du jeu de miroir qu'elle provoque en un échange de voix parlé et écrite où la chanteuse et l'écrivain se *comprennent*[119] réciproquement. Elias vantait l'intérêt et les qualités de Mozart et Kracauer ceux d'Offenbach, mais ni l'un ni l'autre n'ont franchi le pas de donner leur plaisir d'entendre ses musiciens comme raison de les étudier, Deniot n'a pas cette prudence positiviste (ou faut-il y voir une pudeur).

Bien sûr, aimer la voix et le jeu scénique d'Édith Piaf n'est pas la seule raison pour avoir voulu en faire cette *esquisse anthropologique*. La raison majeure de s'arrêter sur son chant, c'est son exemplarité : qu'est-ce qui fait de Piaf la figure de proue de la chanson réaliste (sans doute même de la chanson française, il est dit *« emblème national »*[120]) et qu'est-ce qui en fait en même temps sa singularité ? Il ne faut pas voir l'exemplarité comme une absence de qualité, mais plutôt un dépassement, une exubérance : Édith Piaf est à la fois l'héritière d'une tradition des chanteuses nocturnes[121] – tradition dans laquelle on peut voir une certaine résurgence du *« théâtre d'ombres de modèles antiques »*[122] – dont elle conserve et explose l'essence par sa manière unique d'être, et d'interpréter à la fois ; et celle qui servira de modèle absolu pour les générations suivantes – au-delà du cercle de plus en plus restreint de la chanson réaliste.

L'exemplarité de Piaf est un thème central du livre et on pourrait la saisir de plusieurs façons, il ne s'agit certainement pas ici de résumer le livre, mais il me semble que cette

[117] Joëlle-Andrée DENIOT, *Édith Piaf, La voix, le geste, l'icône, esquisse anthropologique*, lelivredart, 2012, Paris, p.39.
[118] *ibid.*, p.39.
[119] Il faut lire *comprendre* ici dans son double sens : Piaf, par son chant et ce qu'il provoque, force l'empathie de Deniot, qui ne peut que se sentir incluse dans ce qu'est Piaf, et, ainsi, saisir aussi au mieux ce qui fait sa voix et son icône. Car évidemment l'expérience esthétique d'une chanson chantée par Édith Piaf n'est pas seulement éprouvée par le chercheur, elle est vécue très largement par un auditoire qui se disperse sur des générations. Dans ce passage, Joëlle-Andrée Deniot fait des références à *La prose du monde* de Maurice Merleau-Ponty.
[120] Joëlle-Andrée DENIOT, *Édith Piaf, La voix, le geste, l'icône, esquisse anthropologique*, lelivredart, 2012, Paris, p.27.
[121] On peut citer Fréhel, Damia, mais aussi sa mère, Line Marsa.
[122] *ibid.*, p.297.

citation en dit long : *« Le paradoxe du comédien*[123] *traverse bien sûr et de façon tout à fait singulière, la geste vocale de Piaf. C'est d'abord cela que nous cherchons à comprendre pour celle dont nous voyons l'*Aura vitalis *se conserver intacte, resplendir au plus haut entre constance du transport amoureux et orage précipité de la crise exorciste. »*[124]. L'exemplarité est ici pointée par le « *au plus haut* » qui est à la fois de l'ordre de la comparaison (plus) mais qui crée la mesure (la mesure ne peut exister qu'entre le zéro et le *« plus haut* »). La sociologie qui nous est proposée dans cet extrait, fouille cette relation entre la personne et le statut-miroir que la société lui renvoie. Il est, à plusieurs reprises, question du chaman dans l'ouvrage, et on voit ici l'idée de *« constance du transport »* et de *« crise exorciste »* : l'observation vaut aussi bien pour le psychiatre ou l'ethnopsychiatre que pour le sociologue préoccupé par le public qui perçoit et conserve intacte *« l'Aura vitalis* » de ces phénomènes.

Nous arrêterons là ce développement, retenant que : la personne et tout ce qui la constitue est au sociologue une matière très riche, qu'elle peut s'avérer être un outil d'intelligibilité de son contexte social et historique, qu'elle peut être le point de départ d'un voyage dans une époque ou dans une foule d'idées et de connaissances. Nous n'oublierons surtout pas que, puisque nous voulons travailler sur l'œuvre en songes de Winsor McCay, nous aurons à ne pas effacer Winsor McCay de son œuvre. Il faudra donc analyser pourquoi son œuvre plus que celle d'un autre nous intéresse ; la partie III s'attachera à aller dans ce sens.

[123] Le comédien porte sur lui l'oubli de soi et c'est la monstration de ce don que le public applaudit.
[124] *ibid.*, p.68.

II.C. Sociologie de la bande dessinée

II.C.1. À propos des *cultural studies*

On s'arrêtera en premier lieu sur l'appellation *« comics studies »*. Parler de *« comics studies »* laisse sous-entendre un domaine de recherche particulier ; on parle nécessairement de *« comics studies »* pour établir une niche nouvelle parmi les *cultural studies*, par là, on sous-entend qu'il y a une particularité de la bande dessinée sur les autres domaines de la culture. Je crois que le chercheur qui parle *« comics studies »* doit nécessairement s'astreindre à proposer mieux qu'une définition, une essence de la bande dessinée. Seule la détermination d'une essence de la bande dessinée permettra au chercheur de tirer toutes les conséquences théoriques dont il a besoin pour rendre légitime la constitution d'un nouveau champ de recherche. Si l'on parle de *« comics studies »* alors que l'on n'est pas à même de dire où commence et où s'arrête le domaine de la bande dessinée, on imagine alors que la construction du domaine de recherche « *comics studies* » n'est qu'un raccourci qui doit aider les universités à réaliser leur plateforme de cours et les bibliothécaires à ranger les livres, mais qui dessert le chercheur plutôt qu'autre chose. En effet, le chercheur, ainsi automatiquement catalogué, risque d'avoir dans l'angle mort de sa pensée un certain nombre de chemins de traverse qui lui auraient été très profitables. Je ne m'étonnerais pas, par exemple, que certains écrits sur le cinéma ou la peinture soit plus profitable au sociologue qui étudie la bande dessinée que le strict corpus des *comics studies*. Mais la question doit être élargie aux *cultural studies* dans leur ensemble.

Il ne s'agira pas ici de rejeter en bloc les *cultural studies* ou leurs dérivés, ni même d'en démontrer les erreurs essentielles, mais simplement d'expliquer pourquoi il ne nous paraît pas utile de convoquer ce cercle théorique dans le cadre de notre recherche. Commençons par essayer d'expliquer notre manière de les envisager. Il me semble qu'elles ont, pour objet d'étude, le processus d'appropriation des pratiques du quotidien et des objets de consommation, c'est-à-dire leur inscription comme objet culturel, en tant qu'une culture se construit activement. On y décrit des individus, acteurs de leurs pratiques culturelles et de leur goût, dont l'identité est liée à la consommation et à l'usage des biens culturels. On a taxé les *cultural studies* de se répandre dans un relativisme culturel militant, et, en effet, il faut bien reconnaître que les beaux-arts ou les humanités sont relégués au second plan en apparaissant comme des objets culturels comme les autres, voire, et c'est souvent encore plus mal considéré, comme les pratiques culturelles des dominants. On pourrait citer par exemple

David Chaney qui fait, dans un article[125], le rapprochement architectural entre les colonnes de la devanture du magasin *Selfridge* d'Oxford Street et celles du British Museum pour démontrer que les grands magasins sont des objets culturels comme les autres. Les *cultural studies* nous décrivent les habitudes culturelles de ces groupes, culturellement identifiés, et définis assez fréquemment comme des sous-cultures, voire comme des communautés. On comprend mieux pourquoi, selon Stéphane Van Damme, les promoteurs des *cultural studies* à leur début *« ont été très perméables à l'interactionisme de l'école de Chicago autour de la figure centrale d'Howard Becker dont l'ouvrage* Outsiders *devient une référence constante »*[126]. Éric Maigret décrit le choc théorique que provoqua l'arrivée des *cultural studies*, en particulier en France où leur accueil a dû surmonter de nombreux obstacles. *« Jugée désordonnée, peu productrice de connaissance empirique, cette pensée "bâtarde" parce qu'elle mêle analyse sociologique et description culturelle issue des études littéraires, sans respecter toutes les consignes disciplinaires établies au début du XX*e *siècle, a lancé une politique de visibilité chargée de faire apparaître ce qui n'en avait jusque-là pas le droit : tout le refoulé politique de la modernité, l'ensemble des minorités et des objets eux aussi jugés "bâtards" par le monde universitaire. Comme le remarque Thomas Pavel dans un article[127] couvrant très tôt le collectif dirigé par Grossberg, Nelson et Treichler*[128]*, non sans utiliser la réthorique des limites que j'évoquais précédemment "aucun sujet n'est trop humble pour les spécialistes des études culturelles." De* Tarzan *à* Star Trek *en passant par la pornographie, le tatouage corporel, les* talk-shows*, les* soap operas*, Madonna, les expériences de l'ex-colonisé, les revendications féministes, gays, black, latinos, transsexuelles, rien ne doit être mis de côté, négligé, y compris les perceptions et actions les plus "banales", celles des blancs "petits-bourgeois", faisant sauter le barrage élitiste qui contenait les multiples publics rapetissés, rendus grisâtres ou trop colorés, hystérisés, déviants, et ce que l'on peut nommer le verrou des classes moyennes (intermédiaires). »*[129] La citation nous donne un aperçu du champ immense qui s'ouvre au sociologue sous l'impulsion des *cultural studies*. La légitimation des sujets universitaires accompagne la légitimation des

[125] David CHANEY, « Le grand magasin comme forme culturelle » in *Réseaux*, vol.14 n°80, La découverte, 1996, pp. 81-96.
[126] Stéphane VAN DAMME, « Comprendre les Cultural Studies : une approche d'histoire des savoirs » in *Revue d'histoire moderne et contemporaine*, n°51-4bis, Belin, 2004.
[127] Thomas PAVEL, « Les études culturelles : une nouvelle discipline ? », in *Critique*, n°545, Les éditions de Minuit, 1992.
[128] Lawrence GROSSBERG, Cary NELSON, Paula TREICHLER (dir.), *Cultural Studies*, Routeledge, 1992, New York.
[129] Éric Maigret, « Après le choc *cultural studies* » in Éric Macé, Éric Maigret (dir.), *Penser les médiacultures, nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*, Armand Collin et Institut National de l'Audiovisuel, 2005, Paris, p.28.

objets culturels sur lesquels ils se fondent. L'exemple de la bande dessinée est ici particulièrement efficace : l'apparition d'articles et de thèses, rédigés par des universitaires, sur la bande dessinée en France à partir des années 60, est en corrélation avec le travail de reconnaissance de la bande dessinée comme art à la même époque. On voit donc ici le versant politique avoué des *cultural studies*.

On l'aura compris l'objet culturel intéresse le sociologue des *cultural studies*, en tant qu'il est consommé, récupéré et réapproprié par les masses segmentés en sous-culture ou communauté. Je reviendrais sur cette question en II.G.2, mais je peux déjà dire que je ne souhaite pas et ne crois pas pertinent de mon point de vue de donner trop d'importance à la réception de l'œuvre en songes de Winsor McCay. Ma thèse part du principe que McCay perçoit quelque chose de la modernité et que son œuvre en songes nous le communique, cela ne nécessite absolument pas de s'arrêter trop longuement sur les éventuels *« communautés »* de lecteurs de *comics strip*. D'ailleurs, un processus identitaire lié à la lecture des planches de *Little Nemo* ou des *Cauchemars de l'amateur de fondue au chester* me semble difficile à imaginer et encore plus à étudier aujourd'hui. Les gens achetaient le journal du dimanche (où paraissaient les feuillets spéciaux dédiés aux *comics strips*), et les planches de McCay n'était qu'une partie – certes importante, nous le verrons – de ce que proposait le journal. L'achat du journal était une pratique très populaire qui se rapprocherait sans doute des pratiques *« "banales", celles des blancs "petits-bourgeois" »* évoquées plus haut, quoiqu'elles étaient sûrement encore plus généralement répandues. Il s'avère donc difficile tant d'années plus tard de délimiter un quelconque périmètre identitaire parmi les lecteurs (quoique nous aurons plus tard l'occasion d'évoquer le lectorat du *Herald*).

La seconde raison qui me pousse à ne pas reconnaître dans mon travail une *cultural study*, c'est cette proximité avec le relativisme culturel. Les *cultural studies* sont, parfois involontairement, le cheval de bataille du relativisme culturel. Nous avons évoqué leur capacité de légitimation et leur combat politique pour la reconnaissance de certaines sous-cultures. Qu'elles le veuillent ou non, en mettant côte-à-côte *« la pornographie, le tatouage corporel, les* talk-shows*, les* soap operas*, Madonna, »* et le reste de la culture auquel on inclut l'art, les *cultural studies* choisissent de mettre tout sur le même plan. Ma perspective, ce n'est pas de me battre pour que l'œuvre de McCay soit plus ou moins légitime, mais c'est pour défendre sa singularité, son exemplarité intrinsèque, c'est-à-dire en amont de la réception qui en est faite. Il n'y a pas plus de mal à ce que le sociologue étudie les *soap operas* que les planches de McCay, mais mon opinion est qu'il fait quelque chose de tout à fait différent dans ces deux cas, puisque leur rapprochement dans le fourre-tout des objets culturels ne suffit pas

à effacer leur différence essentielle. J'ai montré qu'Élias avait travaillé sur Mozart parce que c'était Mozart, pas parce que sa musique était un objet culturel signifiant, il en va de même pour Kracauer et Offenbach ou Deniot et Piaf. Je développerais en partie III ce qui fait le sel de la création de McCay et ce qui en impose un traitement particulier. Ainsi, je ne doute pas que *Tarzan* ou Madonna puisse faire des objets d'étude intéressants pour mieux comprendre ceux qui les consomment, mais je pense que l'œuvre de McCay est un objet d'étude intéressant avant même d'être lu par le grand public.

Les *cultural studies* dans leur versant le plus caricatural se font d'ailleurs la spécialité des phénomènes culturels, ce qui rend parfois le sociologue à la merci des *box-office* et autres *best-sellers*. Cette tyrannie du phénomène est bien visible dans le numéro que la revue *Sociétés* consacrait aux bandes dessinées (*L'univers des bandes dessinées*[130]) puisque – si nous omettons l'avant-propos introductif – sur sept articles, trois parlent des super-héros et deux des mangas. Seul un article ose sortir des sujets liés à des phénomènes de consommation actuelle forte, pour, au risque du désuet, nous parler de la réception en Suisse romande des aventures de Tintin ; tandis que Serge Tisseron écrit un article à part sous la forme d'une invitation aux étudiants à passer leur diplôme en rédigeant leurs dossiers, mémoires ou thèses en bande dessinée. La parution de l'œuvre de McCay dans les journaux a été saluée et récompensée de son vivant par une notoriété et un salaire importants, mais il serait abusif de parler de phénomène. Si phénomène social, il y a eu, c'est le *comic strip* dans son ensemble qui doit en porter la signification. Mais la résonance importante de *Little Nemo* ne suffit pas à justifier qu'on veuille s'en servir comme base à une *cultural study*.

II.C.2. La bande dessinée au regard de la sociologie

J'ai expliqué en amont que je me positionnais pour une sociologie du créateur, c'est-à-dire pour une sociologie qui accepte de penser la personne, et donc de la penser avec tous les renforts disciplinaires nécessaires (psychologie, ethnopsychiatrie, morphologie,…). L'ouverture aux autres disciplines est une qualité qu'il faut reconnaître au *cultural studies*, mais il s'agit de ne pas laisser leur en laisser le monopole. L'interdisciplinarité, comme l'ouverture aux humanités, m'apparaît dans bien des domaines comme un a priori à toute intelligibilité ; pour moi, la construction sociologique doit venir ensuite, elle ordonne les connaissances obtenues. Nous verrons que penser ce que signifie pour le sociologue de

[130] Sociétés n°106, De Boeck Supérieur, 2009.

s'intéresser à la bande dessinée en tant que medium ou forme artistique, implique aussi qu'on ait recours à l'interdisciplinarité. Nous avons divisé en différents composants l'objet d'étude l'œuvre en songes de Winsor McCay, et nous sommes là devant des planches, des cases, des bulles et il importe de voir ce que peut en faire le sociologue.

Kracauer[131] expliquait que le cinéma était, par sa nature même (dispendieuse en techniciens de toutes sortes) produit par une société[132] et puisait dans cette essence la qualité du cinéma à donner des images et des récits à l'inconscient des foules ; Duvignaud[133] voyait avant tout, dans le théâtre, une cérémonie et y trouvait son point d'entrée dans une sociologie du théâtre. Quant à elle, la bande dessinée ne bénéficie pas d'une entrée aussi marquée dans le cercle des faits sociaux ; elle serait plutôt marquée par une forme d'anomie.

La solitude du dessinateur devant sa planche est décrite avec force dans le documentaire que nous avons déjà cité *Chris Ware, un art de la mémoire*[134]. Le dessinateur de Jimmy Corrigan explique : *« Je pense que la BD développe une psychose chez les dessinateurs. On est tellement absorbé par ce que l'on fait que lorsqu'on a terminé et qu'on relève la tête, vos amis sont morts ou ont fondé une famille tandis que vous vous croyez encore six ans plus tôt. C'est complètement dément. Le temps passe à toute allure pour un dessinateur de BD, je ne peux pas croire qu'on est samedi, j'ai encore l'impression qu'on est lundi. Parfois, c'est déprimant : on travaille sans arrêt pendant que les autres vivent et s'amusent. On finit par oublier comment on fait. »* Bien sûr, Chris Ware dessine chez lui quand il raconte cela, alors que d'autres auteurs dessinent en atelier. Mais, ceux qui font le choix de travailler en atelier le font le plus souvent pour des raisons économiques ou pour fuir la solitude. Dans son portrait radiophonique de Mathieu Sapin, Christian Rosset sonde l'atmosphère de l'atelier[135] dans lequel il travaille : *« l'esprit du lieu est volontiers facétieux mais le travail s'accomplit dans une ambiance calme et studieuse, il est vrai que dessiner demande de la concentration et que le temps manque toujours. »*[136] Dans l'interview qui suit Mathieu Sapin va plus loin en expliquant que le dessinateur est son premier spectateur et que

[131] Siegfried KRACAUER, *De Caligari à Hitler, une histoire psychologique du cinéma allemand*, L'âge d'homme, 2009, Lausanne.
[132] L'évolution de la technologie tend à démentir cette idée avec la démocratisation des outils de tournage, de montage et de diffusion. On peut aujourd'hui imaginer qu'un film puisse être entièrement écrit, réalisé, monté, produit et distribué par une seule personne.
[133] Jean DUVIGNAUD, *Sociologie du théâtre, sociologie des ombres collectives*, Quadrige / Presses Universitaires de France, 1999, Paris.
[134] *Chris Ware, un art de la mémoire* de Benoît Peeters (2004)
[135] Au moment de l'interview, Mathieu Sapin partage un atelier avec Joann Sfar et Christophe Blain.
[136] Le portrait radiophonique cité a été réalisé par Véronik Lamendour avec un texte et une musique de Christian Rosset pour l'émission les passagers de la nuit sur France Culture. Il est disponible en CD-mp3 à l'achat du livre : Christian ROSSET, *Avis d'orage dans la nuit*, L'Association, 2011, Paris.

sa pratique se rapproche d'une forme d'onanisme. C'est aussi certainement le point de vue de McCay qui disait : *« Je ne cessais jamais de dessiner, je dessinais partout et tout le temps. Je ne le faisais pas pour amuser quelqu'un ni pour montrer que je dessinais bien. Je ne dessinais que pour mon propre plaisir. Je ne me préoccupais jamais de savoir si mes dessins plaisaient à quelqu'un et je n'étais pas découragé si j'en faisais un mauvais. »*[137] Il n'est d'ailleurs pas rare que la solitude du dessinateur soit le moteur de sa pratique ; la légende de l'adolescent incompris et replié sur lui-même, qui ne parvient à tromper l'ennui et le mal-être qu'en dessinant dans son coin, résiste au temps. Beaucoup de dessinateurs s'y reconnaissent comme l'évoque Lewis Trondheim dans *Désoeuvré* alors qu'il se pose la question de ce qui motive l'auteur de bande dessinée et de la façon de retrouver l'appétit au dessin quand on a l'impression d'en avoir fait le tour. *« Ce plaisir est la motivation, la source d'énergie essentielle chez moi… et sans doute chez de nombreux auteurs. Elle nous vient la plupart du temps d'une adolescence assez solitaire, alors, il fallait bien s'occuper. Et se raconter des histoires, en bande dessinée ou autre, était un moyen facile de s'entourer d'amis, d'une vie sociale fictive et de se retrouver au centre d'un univers dont nous étions totalement maître. »*[138] Joe Matt dans *Strip-Tease*[139], son journal dessiné, appuie cette idée en se représentant adolescent ringard qui parvient à attirer un peu d'attention sur lui grâce à ses dessins. Il faut nuancer ce propos en rappelant, si besoin est, que la bande dessinée offre de nombreux temps et lieux de convivialités pour ses auteurs (salles de rédaction de revue, ateliers, festivals et structures éditoriales plus ou moins autogérées) ; nous devons aussi admettre que de nombreux couples de dessinateurs et scénaristes (auxquels s'adjoint souvent le coloriste) ont puisé dans la solidité de leur relation une œuvre au long cours (Dupuy & Berbérian, Schuiten & Peeters, Bilal & Christin, Muñoz & Sampayo ou plus célèbre encore Goscinny et Uderzo). De nouveaux dispositifs permettent même que le dessin soit une activité moins solitaire, le festival d'Angoulême a lancé en 2005 l'idée de « Concert de dessins » durant lesquels, au rythme d'un concert, plusieurs mains s'activent à l'unisson sur une grande page, projetée sur un écran. L'OUvroir de BAnde dessinée POtentielle (Oubapo) participe aussi de cette énergie à trouver de nouvelles façons de faire de la bande dessinée et en particulier de faire de la bande dessinée en jouant ensemble.

Il n'est finalement pas nécessaire de convoquer ces nouveaux dispositifs socialisant pour contrebalancer notre propos sur l'anomie du dessinateur ; Winsor McCay, dans une sorte

[137] Alexander BRAUN, « Winsor McCay, La vie et l'œuvre d'un génie du crayon », in Winsor McCAY, Les aventures complètes de Little Nemo, Taschen, 2014, Köln
[138] Lewis TRONDHEIM, Désœuvré, L'Association, 2005, Paris.
[139] Joe MATT, *Strip-tease, le journal dessinée de Joe Matt*, Seuil, 2004, Paris.

de manifeste *cartooniste*[140] raconte : *« J'ai découvert que la plupart des cartoonists réalisent leurs meilleurs dessins dans les locaux du journal. L'isolement est peut-être nécessaire au savant et au philosophe, mais un cartoonist doit se frotter les coudes à ses collègues et observer l'humanité de près. Les mille petits bruits d'une rédaction lui sont plus utiles que la musique du plus grand orchestre du monde. »*[141] On s'aperçoit qu'entre les soupirs que pousse Chris Ware à sa table à dessin et l'enthousiasme solaire de Winsor McCay[142], il y a un monde qui ne peut se parcourir et s'explorer qu'en envisageant l'histoire de la bande dessinée avec ses continuités et ses ruptures. L'évolution de la légitimité de la bande dessinée et une histoire des médias peuvent expliquer le chemin qui sépare un dessinateur, pressé par une équipe de rédaction ou un patron totalitaire, d'un artiste, seul face à sa table et ses questions existentielles[143]. Nous réalisons alors que pour pouvoir réellement questionner le lien qui a lieu entre la forme bande dessinée et le social, nous allons devoir faire un détour par les apports des autres disciplines.

II.C.3. Essences et histoires de la bande dessinée

II.C.3.a. Où la bande dessinée naît avec la victoire de la bulle

Il serait illusoire de s'essayer à résumer, en une sous-partie, l'histoire de la bande dessinée. De même, nous ne saurions être exhaustif dans une tentative de faire une histoire de l'histoire de la bande dessinée. D'ailleurs, de nombreux ouvrages[144] existent sans que mon

[140] À la différence du terme « dessinateur », l'anglicisme « cartooniste » à l'avantage de recouvrir parfaitement tous les aspects de la pratique de Winsor McCay : le dessin de presse, la caricature, le dessin animé, la bande dessinée, sans pour autant risquer la confusion avec d'autres types de dessin comme le dessin industriel, le dessin contemporain, l'ébauche ou le schéma.

[141] Winsor McCAY, « l'animation aujourd'hui et demain », Thierry Groensteen (dir.), *Little Nemo au pays de McCay*, CNBDI-Éditions Milan, 1990, Toulouse.

[142] À ceux qui restent interdits devant l'idée qu'un auteur libre comme Chris Ware puisse être plus marqué par le poids de son travail que le prolifique et contraint Winsor McCay, nous pourrions évoquer la personnalité de Marcel Gotlib dépeint comme dépressif par Lewis Trondheim (dans *Désœuvré* encore) et qui dit avoir eu son plus grand plaisir à dessiner entre 1962 et 1971 alors qu'il travaillait pour des revues comme *Vaillant* et *Pilote*. En 1972, il créait pourtant sa propre revue, *L'écho des savanes* !

[143] Bien sûr, de nombreux dessinateurs travaillent encore dans des conditions proches de celles de Winsor McCay, l'argument historique ne suffit donc pas. À l'inverse les auteurs qui avaient la liberté de Chris Ware dans le fond et la forme et avec sa diffusion n'existaient pas du temps de McCay, l'argument historique n'est donc pas rien.

[144] Voici une bibliographie non exhaustive d'ouvrages pour ceux qui voudraient s'attarder sur l'histoire de la bande dessinée plus longuement que ce que je développerai ici :
Gérard BLANCHARD, *La bande dessinée, histoire des histoires en images de la préhistoire à nos jours*, Marabout université, 1969, Verviers.
Jean-Paul GABILLET, *Des comics et des hommes : histoire culturelle des comic books aux États-Unis*, Éditions du temps, 2004, Paris.

apport ne soit venu à leur manquer. Nous tracerons, dans un schéma qui n'est pas sans lien avec les écrits de Gérard Genette, un cheminement dans l'histoire de l'histoire de la bande dessinée à travers les théories extérieures et intérieures. À cette fin, nous nous appuierons principalement sur l'*Histoire mondiale de la bande dessinée*[145], *L'art invisible*[146] et *Naissances de la bande dessinée*[147]. Sur cette sélection, il est intéressant de commencer par noter deux choses, la diversité de profils des auteurs et la distinction de leurs objectifs.

Histoire mondiale de la bande dessinée a été rédigé sous la direction de Claude Moliterni. Ce dernier, tout comme ses compagnons de route, Pierre Couperie, Henri Filipini et Édouard François, contributeurs sur le livre, est un acteur de la légitimation de la bande dessinée en France et sur le plan international. Il est de ceux qui seront pionniers dans l'historiographie de la bande dessinée. Scénariste pour quelques bandes dessinées (*Scarlett Dream*, *Harry Chase*), c'est principalement pour son travail théorique et institutionnel qu'il est connu. Il apparaît toujours en bonne place dans l'histoire de la bande dessinée française par son action à travers la Société Française de bande dessinée, la Société Civile d'Étude et de Recherche des Littératures Dessinées (SOCERLID), la revue *Phénix* et le rôle plus ou moins capital qu'il joue dans des événements comme les deux expositions fondatrices : « Bande dessinée et figuration narrative » en 1967 au Musée des Arts décoratifs de Paris ou « 10 millions d'images » en 1972 à Angoulême. Son *Histoire mondiale de la bande dessinée* est placée sous le signe du plaisir de la collection mais de la revendication aussi. En préface, la nostalgie comme moteur est soulignée par Jean-Jacques Lévêque aussi bien que par son homologue américain David Pascal. Le livre est tout à la fois le résultat d'un partage de souvenirs d'enfants devenus trop vieux pour ne pas mettre un peu de distance et de rigueur dans leur inventaire et une démonstration de l'importance qu'il serait temps d'accorder à la bande dessinée puisqu'elle a déjà une existence remarquable sur le plan de l'histoire et de la géographie. Quatre parties de l'ouvrage se partagent le monde entre l'Europe (qui occupe plus de la moitié du livre), l'Amérique du Nord (sur laquelle une nouvelle édition du livre

---

David KUNZLE, *The history of the comics trip (vol.1), the early comic strip, narrative strips and picture stories in the European broadsheet from c.1450 to 1825*, University of California Press, 1973, Berkeley.
David KUNZLE, *The history of the comics trip (vol.2), the nineteeth century*, University of California Press, 1990, Berkeley.
Francis LACASSIN, *Pour un neuvième art : la bande dessinée*, UGE, 1971, Paris.
Philippe MELLOT, Claude MOLITERNI, *Chronologie de la bande dessinée*, Flammarion, 1996, Paris.
Claude MOLITERNI (dir.), *Histoire de la bande dessinée d'expression française*, Serg, 1972, Paris.
Matteo STEFANELLI, « Un siècle de recherches sur la bande dessinée », in Éric MAIGRET, Matteo STEFANELLI (dir.), *La bande dessinée : une médiaculture*, Armand Colin, 2012, Paris.

[145] Claude MOLITERNI (dir.), *Histoire mondiale de la bande dessinée*, Pierre Horay Éditeur, 1980, Paris.
[146] Scott McCLOUD, *L'art invisible*, Guy Delcourt, 2007.
[147] Thierry SMOLDEREN, *Naissances de la bande dessinée de William Hogarth à Winsor McCay*, Les impressions nouvelles, 2009.

s'attardera plus), l'Amérique Latine (représentée en moins de vingt pages par trois pays, l'Argentine, le Brésil et le Mexique) et le Proche-Orient, l'Asie et l'Océanie. Chaque pays est traité par un spécialiste local ou international ce qui donne lieu parfois à certaines contradictions d'une partie à l'autre, notamment en ce qui concerne la question de l'apparition de la bande dessinée.

Dans sa partie sur la Grande-Bretagne[148], Denis Gifford annonce que *« la première bande dessinée du monde »* s'intitule *Funny Folks* et qu'elle date de 1874. Il conforte son propos en indiquant qu'après la parution du premier fascicule de huit pages pour un penny, *« la forme de la bande dessinée britannique est restée presque inchangée pendant 75 ans »*, c'est-à-dire jusqu'à la pénurie de papier de la Seconde Guerre mondiale. On voit que pour Denis Gifford, la naissance de la bande dessinée, c'est avant tout la naissance d'un média de masse : c'est l'édition pas cher sous forme de tabloïd de dessins rigolos accessibles à tous dans tous les sens du terme.

Tomas M. Bunk reconnaît à l'Allemagne une grande tradition des histoires en images avec Wilhelm Busch en figure de proue et le suisse Rodolphe Töpffer en précurseur. Pourtant, il semble intraitable quant à l'apparition de la bande dessinée : *« Si l'Allemagne du XIX^e^ siècle, comme l'Angleterre et la France, connaît des ancêtres et des précurseurs de la bande dessinée, c'est aux Etats-Unis que les* comics *font leur percée et vont connaître une fortune éclatante. L'Allemagne a bien vu paraître, avant 1941, une quantité d'histoires dessinées, mais celles-ci n'apportent aucune innovation intéressante pour l'évolution du genre. »*[149] On notera d'abord une franche contradiction avec Denis Gifford puisque le lieu de naissance n'est plus l'Angleterre mais les U.S.A. Mais on s'arrêtera surtout sur le choix du moment de naissance dans l'évolution du genre : si l'écrivain anglais fait démarrer l'histoire de la bande dessinée à l'apparition de sa forme éditoriale pérenne, l'auteur allemand choisit de la faire commencer avec l'apparition de la bulle. *« […] un trait qui montre à quel point l'influence de l'histoire en images du XIX^e^ est encore tenace en Allemagne est le fait que si l'on traduit le texte original américain dans les bulles, on croit nécessaire d'ajouter à l'image un commentaire rimé. »*[150] Ainsi pour Bunk, le « genre » qui apparaît grâce aux évolutions de l'imprimerie conduit les histoires en images à devenir des bandes dessinées quand celles-ci parviennent à s'affranchir de leur texte d'accompagnement pour lui préférer la bulle.

---

[148] Claude MOLITERNI (dir.), *Histoire mondiale de la bande dessinée*, Pierre Horay Éditeur, 1980, Paris, p.82.
[149] *ibid.*, p.12.
[150] Claude MOLITERNI (dir.), *Histoire mondiale de la bande dessinée*, Pierre Horay Éditeur, 1980, Paris, p.13.

Il s'inscrit là dans le même courant que les auteurs du texte sur la France, à l'origine de l'ouvrage, P. Couperie, H. Filipini, É. François et C. Moliterni, puisque après avoir longuement parlé de Gustave Doré, de Christophe et des nombreux auteurs d'histoires en images, qui suivent l'influence de Töpffer, ils déclarent : *« Cependant, la bande dessinée, avec ses ballons, apparaissait en France. Ce fut d'abord une importation américaine et le fait exclusif non pas d'un magazine pour enfants mais d'un hebdomadaire destiné à la famille,* Excelsior Dimanche*, émanation d'un quotidien parisien. »*[151]

Nous n'allons pas faire le tour des pays traités par le livre, mais nous nous arrêterons sur l'article que Robert Netz écrit au sujet de la Suisse et qui débute ainsi : *« La bande dessinée est née en Suisse, il y a un siècle et demi, de la plume fertile d'un directeur de pensionnat, Rodolphe Töpffer. »*[152] Cette déclaration qui ne peut que surprendre le lecteur qui a déjà parcouru les autres articles pousse l'auteur à comprendre d'où vient cette opinion clairement divergente. Pour Netz, il n'y a pas de différence fondamentale entre les histoires en images et la bande dessinée, *« ces "romans caricaturés" (Töpffer parlera plus tard de "littérature en estampes" ») qui finiront par devenir la "bande dessinée"... »*. L'amalgame de l'un et l'autre et l'établissement de la primauté de Töpffer ont deux conséquences notables. D'abord Goethe, qui, par un genre de concours de circonstance, a lu le genevois, honore ainsi la bande dessinée d'en devenir un des premiers critiques de l'histoire. Ensuite, la bande dessinée doit trouver une autre origine que l'apparition de la bulle. Netz développe plus loin ce sujet dans un paragraphe intitulé *« l'inventeur d'un nouveau moyen d'expression »* : *« Töpffer n'a pas inventé la bande dessinée ex nihilo. Il ne fait pas de doute que sa littérature en estampes procède directement des caricatures de Hogarth, composées pour former une suite […] Mais aux planches séparées de l'artiste anglais, qu'on peut regarder indépendamment les unes des autres, Töpffer va substituer une suite d'images directement liées les unes aux autres par la continuité narrative : chaque image prend son sens en fonction de ce qui précède et de ce qui suit, ainsi que du texte qui l'accompagne. »* La force de Töpffer est non seulement de produire de joyeux exemples de ce que d'autres après lui appelèrent "narration séquentielle", mais surtout de pratiquer son art avec un regard critique et un esprit d'analyse qui lui permette de poser plus d'un demi-siècle avant tout le monde deux aspects majeurs du dessin de bande dessinée.

[151] *ibid.*, p.31.
[152] *ibid.*, p.16.

— Dans son "Essai de Physiognomie", il explique que la particularité du trait dans la littérature en estampes est qu'il ne part pas de zéro, le lecteur suit l'histoire et lit donc le dessin de la case avec un certain préalable qui fait dire à Töpffer que *« [le trait graphique] sert à tracer des croquis cursifs qui ne demandent qu'à être vivement accusés, et qui, en tant que chaînons d'une série, n'y figurent souvent que comme rappels d'idées, comme symboles, comme figures de rhétoriques éparses dans le discours et non pas comme chapitres intégrants du sujet. »* Il énonce ainsi une caractéristique importante du dessin de bande dessinée : les finitions du dessin sont inversement proportionnelles à son efficacité, à la vitalité de la lecture et donc au rythme de l'action.

— C'est d'ailleurs aussi dans cet ouvrage qu'il enseigne des techniques pour échapper à l'une des difficultés majeures de la bande dessinée : comment changer les expressions des personnages sans pour autant qu'ils soient méconnaissables ? Avec Töpffer, la bande dessinée trouve dès sa naissance le maître de l'expressivité. Ses dessins sont aussi impulsifs et vivants que rapides à déchiffrer. Ses personnages ont du caractère et de la personnalité tout en traversant un large panel d'émotions variées.

Cette lecture rapide de l'*Histoire mondiale de la bande dessinée* nous permet de mettre en évidence un certain nombre de choses. Premièrement, la question de l'histoire de la bande dessinée a beaucoup à voir avec ce qu'on lui donne pour essence. On a vu dans cet ouvrage au moins trois choix différents quant à cette essence : par l'association texte/image qui est scellé par l'apparition du phylactère, le texte entre dans l'image et devient véritablement graphique ce qui ouvre des possibilités sémiotiques grâce aux jeux de police de texte ou de forme du phylactère ; l'impression bon marché sur papier d'une imagerie populaire et sa diffusion massive ; la séquentialité. Cette divergence primordiale – deux essences sont d'ordre sémiologique, tandis qu'une troisième est d'ordre socio-économique – montre combien la bande dessinée est un objet complexe. Deuxièmement, nous retiendrons de notre lecture la force de diffusion de la bande dessinée. En effet, les influences d'un pays à l'autre sont telles qu'on ne parvient pas à se mettre d'accord sur le pays initiateur. Le français Cham plagie le suisse Töpffer qui s'inspire des anglais Sterne et Hogarth[153]. *Max und Moritz* de l'allemand Busch inspirera à l'américain Dirks ses *Katzenjammer Kids* qui deviendront *Pim, Pam, Poum* pour les lecteurs français. Même le Japon, qui a pourtant sa propre histoire de la bande dessinée avec un rapport très ancien au dessin séquencé, va recevoir de plein fouet la déferlante américaine dont la violence n'a rien à envier aux puissantes vagues

[153] Nous développerons avec Thierry SMOLDEREN, *Naissances de la bande dessinée de William Hogarth à Winsor McCay*, Les impressions nouvelles, 2009.

d'Hokusaï. Pour l'exemple, on retrouve dès 1923, parmi les séries les plus populaires *Shû Chan No Bôken* (*Les aventures de Shû Chan*) : *« C'est l'équivalent japonais de* Little Nemo in Slumberland *de Winsor McCay : Sho-Chan et son ami l'écureuil sauvent une belle princesse qui, cueillant des fleurs dans la forêt, était attaquée par un monstre mi-humain, mi-animal. En la protégeant, ce brave gamin entre avec elle dans le mystérieux pays souterrain… Dans cette bande fantastique, Sho-Chan visite divers pays merveilleux, y compris celui des souris. Comme* Little Nemo*, c'est une bande très poétique mais, en même temps, au dessin réaliste. Finalement, comme Nemo, Sho-Chan quitte la Terre et visite Mars et d'autres mondes. Sur son grand dirigeable, il soupire : "Pourquoi les gens ne pensent-ils qu'aux choses matérielles ? Ils devraient arrêter de se battre et commencer à s'aimer les uns les autres." »*[154] Troisièmement, nous avons vu que les rédacteurs français et allemand reconnaissaient unanimement les États-Unis comme les inventeurs du *« ballon »* et donc de la bande dessinée. Il est intéressant de constater que Robert Kane, qui écrit l'article « U.S.A. Comics » dans le même ouvrage, ne s'arrête presque pas sur l'invention de la bulle. Il se débarrasse de la question dès l'ouverture de son article : *« Vers la fin du XIX^{e}, les États-Unis ont un certain retard sur l'Europe dans le domaine de la littérature comme dans celui de l'illustration. On peut néanmoins découvrir dans certaines œuvres, dès avant 1860, l'emploi du phylactère, mais c'est sans lendemain. L'effort est plus porté vers la satire politique et sociale que vers l'humour. »*[155] Comme chez l'anglais Denis Gifford, la bande dessinée, pour l'auteur américain doit d'abord être vu sous l'angle de l'humour et de l'apparition d'une manne économique dans le marché de la presse et de l'édition.

II.C.3.b. Histoire de l'art séquentiel

En 1993, quand il publie *L'art invisible,* la démarche de l'américain Scott McCloud est toute autre. D'abord, le livre n'a pas pour vocation principale de faire une histoire du neuvième art. C'est le livre d'un auteur de bande dessinée, qui jusque-là s'était principalement cantonné aux histoires de super-héros, et dont la démarche tient à la fois de l'œuvre autodidacte, puisqu'il semble tout reprendre à zéro sous tous les angles avec beaucoup de pédagogie, et de l'érudition quand il montre qu'il a couvé ses idées et les a nourri de lectures variées. Sous bien des aspects, son livre évoque *Les clés de la bande*

[154] Claude MOLITERNI (dir.), *Histoire mondiale de la bande dessinée*, Pierre Horay Éditeur, 1980, Paris, p.215.
[155] *ibid.*, p.156.

dessinée de Will Eisner[156] auquel il reprend la définition de la bande dessinée *« l'art séquentiel »* ; il poussera pourtant plus loin que son aîné l'exemplarité en écrivant l'intégralité de son ouvrage théorique sous la forme d'un roman graphique[157]. Avec une précision qui frôle l'excès positiviste, il transforme, dans un décor de conférence interactive, *« art séquentiel »* en *« images picturales et autres, volontairement juxtaposées en séquences, destinées à transmettre des informations et/ou à provoquer une réaction esthétique chez le lecteur. »*[158] Cela posé, il annonce son objectif : *« Dans la plupart des cas, cette seule définition sera suffisante [Art séquentiel] mais avec une définition plus précise en réserve… peut-être pourrons-nous éclairer d'un jour nouveau l'histoire de la bande dessinée. »*[159] En effet, sa définition dépasse la simple poursuite d'une présence de *« ballon »* chez Moliterni ; sa recherche de la date de naissance de la bande dessinée va aussi le conduire beaucoup plus en amont. *« La plupart des livres sur ce sujet la font remonter à un peu avant le début du siècle [XX^e^], mais je pense que nous pouvons nous aventurer un peu plus loin dans le passé. »*[160] C'est ainsi, qu'armé de sa tranchante proposition, il va inclure dans l'histoire de la bande dessinée la tapisserie de Bayeux, un codex précolombien découvert par Cortès en 1519 et faisant le récit épique de la vie de *« huit daims griffes de puma »*, et une peinture égyptienne peinte vers -1300 pour le tombeau du scribe Menna[161]. Sans aller plus loin dans l'histoire, Scott McCloud, après avoir décrit brièvement ces trois œuvres-témoins et en avoir raconté l'histoire, annonce qu'il ne sait pas quand la bande dessinée est véritablement née. Il se contente de refaire un bond en avant jusqu'à ce qu'il appelle *« un événement qui domine l'histoire de la bande dessinée tout comme l'histoire de l'écriture »* : l'invention de l'imprimerie. Il évoque à grand trait, derrière l'invention, le changement démocratique qu'elle représente puis passe très vite à Hogarth pour filer jusqu'à Töpffer qu'il considère comme *« le père de la bande dessinée moderne »*. L'unique intérêt de cette histoire de la bande dessinée très rapide et quelque peu désorganisée est annoncé en page 20 et dévoile l'objectif entier du livre : *« Loin d'exclure ces œuvres du champ de la bande dessinée, je pense que les dessinateurs actuels devraient s'inspirer des possibilités offertes par ces compositions en*

---

[156] Will EISNER, *Les clés de la bande dessinée (vol.1), L'art séquentiel*, Delcourt, 2009.
[157] Là où Will Eisner ne faisait intervenir les passages de bandes dessinées que pour donner des exemples de ce qu'il annonce, Scott McCloud va, lui, jusqu'à se représenter en train d'énoncer ces idées.
[158] Scott McCLOUD, *L'art invisible*, Guy Delcourt, 2007, pp.15-17.
[159] *ibid.*, p.17.
[160] *ibid.*, p.17.
[161] Sur ce thème, le lecteur curieux est prié d'aller faire un tour dans les galeries virtuelles de la Bibliothèque Nationale de France pour voir l'exposition intitulée « La BD avant la BD », dont Danièle Alexandre-Bidon, chercheur à l'École des Hautes Études en Sciences Sociales a assuré le commissariat : http://expositions.bnf.fr/bdavbd/index.htm

pleine page ; depuis cette époque, très peu de dessinateurs ont su en faire un bon usage ! Seule exception durable, Will Eisner. » Scott McCloud comme Will Eisner envisage la bande dessinée, ou l'art séquentiel, comme un langage, ils construisent dans leurs œuvres une définition, une sémiologie et une histoire conséquente[162] avec l'ambition de démontrer les possibilités infinies de ce nouveau langage. Ils militent pour que ce nouveau média soit pleinement reconnu et utilisé de façon plus complète. Scott McCloud ne cesse de regretter le cantonnement des auteurs de bandes dessinées à une pratique sans grande originalité qui tient souvent du gimmick. *« Le graveur sur bois Lynd Ward est l'un de ces chaînons manquants. Les "romans gravés sur bois" et sans texte de Ward sont des fables modernes d'une grande puissance, dont les dessinateurs font la louange. Mais qui sont rarement perçues comme des bandes dessinées. Des artistes comme Ward ou le belge Frans Masereel ont, par le biais de leurs gravures sur bois, ouvert des possibilités à la bande dessinée, mais bien peu de dessinateurs ont reçu leur message. Leur conception de la bande dessinée, hier tout comme aujourd'hui, était trop restrictive pour inclure de telles œuvres. »*[163] On perçoit très bien ici comment fonctionne la rhétorique de McCloud : il maximise la définition de la bande dessinée, il étudie les œuvres ainsi nouvellement incluses, et confronte la bande dessinée actuelle de masse à toutes les digressions qui ont existé. Il y a une forme d'hégélianisme frustré chez lui, qui lui fait regretter que l'art de la bande dessinée n'ait pas évolué comme il aurait dû. Il distord presque la réalité : un artiste aussi libre que Masereel n'a pas voulu envoyer de « message » aux dessinateurs, il était juste libre et a agi comme tel.

II.C.3.c. Le bon sens de l'Histoire

À la différence des ouvrages de Moliterni et McCloud, *Naissances de la bande dessinée* de Thierry Smolderen apparaît à une époque où la question de la légitimité du neuvième art n'intéresse plus que les sociologues rescapés du légitimisme bourdieusien. Non seulement, il n'y a plus à démontrer aux institutions que la bande dessinée est un art : Art Spiegelman a eu le prix Pulitzer en 1992, Hergé a été exposé au Centre Pompidou en 2006 et Citadelles et Mazenod s'apprête à éditer *L'art de la bande dessinée*[164] (en 2012)[165]. Mais, en

[162] Will Eisner ne développe pas vraiment une histoire de la bande dessinée dans son ouvrage, mais parle tout de même de l'art séquentiel au Moyen-Âge. Will EISNER, *Les clés de la bande dessinée (vol.1), L'art séquentiel*, Delcourt, 2009, p.155

[163] Scott McCLOUD, *L'art invisible*, Guy Delcourt, 2007, p.27.

[164] Laurent MARTIN, Jean-Pierre MERCIER, Pascal ORY, Sylvain VENAYRE, *L'art de la bande dessinée*, Citadelles et Mazenod, 2012.

plus, la plupart des auteurs de bande dessinée ne se préoccupent plus de la question (d'ailleurs s'en sont-ils tellement préoccupés avant) de leur légitimité artistique : la bande dessinée survit très bien à la crise qui touche l'industrie de la musique et du cinéma, et l'art contemporain n'en finit pas de creuser sa séparation avec le public populaire[166]. Pour certains auteurs, comme Baudoin, l'aspect "trop artistique" du trait a même été pendant un temps une gêne pour se faire publier. L'histoire de la bande dessinée n'a donc plus à jouer de rôle à ce sujet, ou de convaincre d'une quelconque relation au monde de l'art, si ce n'est le théoricien lui-même. Par ailleurs, toujours contrairement à ses prédécesseurs, Smolderen écrit à une époque où les frontières de la bande dessinée deviennent *« beaucoup plus mobiles et difficiles à définir »*[167] ce qui lui permet un peu plus loin de contester plus facilement les historiens qui le précèdent : *« Scott McCloud est le porte-parole le plus éloquent de cette conception, qui voit dans la bande dessinée le produit d'un raisonnement purement axiomatique : dans son rapport avec les dimensions du temps et de l'espace, selon lui, l'image dessinée génère logiquement la possibilité, sinon la nécessité, d'une telle forme séquentielle. Remettre en question cette conception n'est pas chose aisée. Si les "contours" de la bande dessinée n'étaient pas devenus si flous au cours des vingt dernières années, si les œuvres intéressantes ne s'étaient pas mis à proliférer aux frontières du genre, l'approche que nous avons adoptée dans ce livre aurait sans doute été inimaginable. »*[168] Il est assez surprenant de voir que Scott McCloud, dont nous disions plus tôt qu'il maximisait à dessein la définition de la bande dessinée, se voit ici en quelque sorte accusé d'être le responsable de la stagnation sinon de la bande dessinée, au moins des théories dont elle est l'objet. Bien sûr, il ne dit pas que Scott McCloud est la cause de ce qu'il appelle le *« modèle de* Tintin *»*, mais il voit quand même, dans son action ou celle d'Eisner, la proclamation de *« l'expression aboutie d'une forme sémiotique abstraite »*. L'accusation est terrible quand on sait que l'auteur de *L'art invisible* souhaitait bien au contraire ouvrir les possibles et surtout pas en pointer l'aboutissement.

Dans la suite de son introduction, Smolderen continue de nous surprendre en inventant une réhabilitation d'Hogarth : *« Ce livre [le sien,* Naissances de la bande dessinée*] cherche à tirer le meilleur parti de cette nouvelle configuration : l'enthousiasme peut désormais*

---

[165] On aurait pu citer encore beaucoup d'indicateurs : en 1991, Pierre-Jean Remy proclame « De la vertu de la bande dessinée » en séance publique annuelle de l'Académie Française ; en 2005, *Art Press* sort son numéro spécial « Bandes D'auteurs », onze ans après avoir mis Art Spiegelman en tête d'affiche de son n°194…

[166] On pourra citer Menu, dans le volume 1 de l'Éprouvette qui affiche une moquerie faussement puérile à l'encontre de l'art : *« Elle est pleine de merde la bande dessinée mais au moins elle n'a pas le postmodernisme »*. Jean-Christophe MENU, 2005, *L'Éprouvette*, n°1.

[167] Thierry SMOLDEREN, *Naissances de la bande dessinée de William Hogarth à Winsor McCay*, Les impressions nouvelles, 2009, p.5.

[168] *ibid.*, p.5.

*prendre le pas sur la réticence vis-à-vis des œuvres les plus éloignées de la "BD canonique", comme les séries narratives gravées par William Hogarth au XVIII*ème *siècle, qui constituent le point de départ de notre ouvrage. »*[169] Il est difficile de comprendre ce qui pousse Smolderen à inventer cette *« réticence »* à l'égard d'Hogarth puisque les deux ouvrages que nous avons déjà cités en faisait mention. Bien sûr, dans son livre, il accorde à Hogarth une plus grande place, et il est vrai que l'*Histoire mondiale de la bande dessinée* n'évoque pas Hogarth dans les pages sur la Grande-Bretagne, pour ne le citer qu'en tant que modèle de Töpffer dans les pages sur la Suisse. Après le résumé de ces trois positions, nous nous attarderons sur un désaccord plus solide entre ses histoires de la bande dessinée : le cas de Rodolphe Töpffer justement.

II.C.3.d. Conséquences des positions historiennes sur le rôle de Töpffer

Nous avons vu que l'*Histoire mondiale de la bande dessinée* évoquait l'auteur genevois comme un précurseur influent de l'histoire en images (dans les articles sur la France et l'Allemagne) et avec plus de développement comme l'inventeur de la bande dessinée, de sa forme, de son langage et de sa théorie (dans l'article sur la Suisse). Pour McCloud, Töpffer est à la fois un auteur-clé – *« père de la bande dessinée moderne »*, *« dessins à l'intérieur de cases »*, *« pour la première fois en Europe »* – et une occasion supplémentaire de nous dire que le langage bande dessinée doit être sérieusement primordial – *« Malheureusement, Töpffer lui-même ne comprit pas toutes les possibilités de son invention, n'y voyant qu'un divertissement, un passe-temps »*[170]. Thierry Smolderen conteste en bloc ces façons de tracer l'histoire de la bande dessinée, et alors que, comme on l'a vu, les auteurs précédents ont déterminé une essence de la bande dessinée et partent à la recherche de son apparition dans l'histoire avec parfois, disons-le, une petite dose de chauvinisme ou de militantisme, lui cherche à expliquer la bande dessinée actuelle à la lumière de son histoire. *« Pour l'historien du 9*e *art, la démarche correcte n'est pas d'expliquer l'histoire de la bande dessinée à partir de la forme que nous connaissons, mais d'expliquer la forme que nous connaissons à partir de son histoire. »*[171] Nombreux sont, d'après lui, les historiens à rebours, qui bâtissent leurs

[169] Thierry SMOLDEREN, *Naissances de la bande dessinée de William Hogarth à Winsor McCay*, Les impressions nouvelles, 2009, p.5.
[170] McCloud a sûrement ici encore la vision faussée par son fantasme d'une histoire de l'art hégélienne où il n'est pas permis, quand on fait faire un bond à l'histoire de la bande dessinée, de ne le faire que pour s'amuser et par pure liberté, sans chercher à faire avancer l'art.
[171] Thierry SMOLDEREN, « Histoire de la bande dessinée : questions de méthodologie » in Éric MAIGRET et Matteo STEFANELLI (dir.), *La bande dessinée : une médiaculture*, Armand Colin, 2012, Paris, p.72

recherches sur *« la définition axiomatique de l'art séquentiel »* : *« Les définitions peuvent varier légèrement d'un auteur à l'autre, mais l'idée centrale demeure : toute séquence de dessins qui s'organise spatialement pour présenter la succession des moments pertinents d'une histoire appartient de plein droit à cette catégorie. Il y a, à l'évidence, une grande différence entre une définition qui lie l'origine de la bande dessinée à la publication du* Yellow Kid *de Outcault, par exemple, et les définitions formelles du genre art séquentiel. »*[172] Nous pouvons probablement contester la radicalité de la différence qu'il existe entre ces deux types d'historiographie : ceux qui ont fait le choix du *Yellow Kid* d'Outcault pour point de départ de l'histoire de la bande dessinée, ne l'ont pas toujours fait pour s'ancrer dans la *« forme historique »* des *« suppléments comiques en couleur du dimanche »*. Il s'agissait souvent, on l'a vu, de faire naître la bande dessinée avec l'apparition de l'increvable *« ballon »*, c'est-à-dire qu'ils ont posé comme essence de la bande dessinée l'alliance d'un parler-écrit, fondu dans une picturalité. La métaphore graphique du *« ballon »*, scelle la naissance du dessin bavard ; l'image de cette parole embullée traverse les frontières sans mal comme si elle touchait une représentation anthropologique de la parole. De même qu'un homme ne naîtrait qu'à l'instant où il prononce son premier mot, le dessin deviendrait bande dessinée à sa première bulle ; les historiens qui font leur cette théorie, font de la bulle le symbole d'une bande dessinée, dont l'essence serait l'alliance de l'écrit et de l'image en des dessins bavards. Partant de cette idée, la différence entre Moliterni et McCloud est de deux ordres :

— le premier voit la bande dessinée comme le nouage d'un parlé-écrit dans une picturalité alors que le second la définit par la séquentialité. Il faut bien dire que quand McCloud choisissait, à la suite de Eisner, de parler d'art séquentiel, de nombreuses bandes dessinées muettes avaient vu le jour (Aragonès et Seth sont par exemple des coutumiers du genre). Il lui est nécessaire de trouver une autre définition s'il veut englober toutes les bandes dessinées dans sa définition.

— La définition que Moliterni choisit lui permet de trouver un point de départ confortable à son histoire de la bande dessinée, c'est l'époque des premiers *comics strips* dans les journaux, de l'âge d'or du dessin de presse[173]. La définition de McCloud est si vaste qu'elle englobe des

[172] *ibid.*, p.74.

[173] Nous n'oublierons pas que dans l'*Histoire mondiale de la bande dessinée*, l'article sur les États-Unis de R. Kane nous dit : *« On peut néanmoins découvrir dans certaines œuvres, dès avant 1860, l'emploi du phylactère, mais c'est sans lendemain. »* On peut donc envisager le choix de Moliterni comme une convention symbolique. Le grand *Yellow Kid* qu'arbore la couverture de l'*Histoire mondiale de la bande dessinée* va dans ce sens et il semble que Moliterni, suivant les conseils du patron d'Outcault, W.R. Hearst, ait préféré *imprimer la légende*. Plus simplement, Groensteen explique que Couperie, alors qu'il rédigeait avec Moliterni le catalogue de

choses de nature très diverse qui l'oblige à remonter au temps des pharaons voire de la Préhistoire, sans trouver, à coups sûr, le début du fil.
Malgré ces deux divergences, rien empêche à mon avis de faire le même reproche à McCloud qu'à Moliterni, ils font l'un comme l'autre de l'histoire à rebours.

Mais est-ce réellement une faute pour un historien d'expliquer l'histoire en partant de ce que nous savons du présent comme semble le dire Smolderen ? Ce n'est en tout cas pas l'avis de l'historien de l'École des Annales, Marc Bloch. *« L'erreur, en effet, serait grave de croire que l'ordre adopté par les historiens dans leurs enquêtes doive nécessairement se modeler sur celui des événements. Quitte à restituer ensuite à l'histoire son mouvement véritable, ils ont souvent profit à commencer par la lire, comme disait Maitland, "à rebours". Car la démarche naturelle de toute recherche est d'aller du mieux ou du moins mal connu au plus obscur. »*[174] Cette démarche, même s'il convient qu'elle est intuitive, Smolderen se l'interdit et se justifie en montrant combien, ceux qui l'ont éprouvée, ont manqué le principal. *« Les historiens qui sélectionnent leur corpus de manière à le faire correspondre le plus strictement possible à la définition axiomatique de l'art séquentiel ne s'aperçoivent pas qu'ils se barricadent ainsi dans une forteresse théorique inexpugnable. […] C'est ainsi que les théoriciens et les historiens ne sont jamais interrogés sur le véritable rôle de laboratoire joué par la culture de l'illustration humoristique dans la construction du comic strip moderne. »*[175]
Si le rattachement d'un codex précolombien à l'histoire de la bande dessinée par McCloud ne modifiait rien de sa perception de la bande dessinée, et ne lui permettait sans doute que d'offrir une source d'inspiration nouvelle aux auteurs de bande dessinée, pour Smolderen qui cherche à comprendre la bande dessinée actuelle par l'étude de ces formes anciennes, l'illustration humoristique du XIX^{e} s'avère très intéressante. *« Les artistes qui s'inscrivent dans ce courant tendent à exploiter toutes les ressources de la culture de l'image schématique (ou diagrammatique), qu'ils abordent comme un réservoir d'écritures. Le dessin de bande dessinée, au XX^{e} siècle, a pleinement hérité de cette conception que je propose de qualifier de*

---

l'exposition *Bande dessinée et figuration narrative* avait choisi le *Yellow Kid* d'Outcault pour point de départ du fait d'un *« tropisme américain »*. En effet : *« les membres de la SOCERLID appartenaient tous à une génération bercée, dans l'enfance, par la lecture d'"illustrés" tels que* Le Journal de Mickey, Robinson, Hop-là !, Jumbo, Junior *ou* L'Aventureux, *dans lesquels la bande dessinée états-unienne occupait à peu près toutes les pages. »* avant d'ajouter que *« Couperie s'était inspiré de deux ouvrages américains, comme le confirme le témoignage de son coauteur Claude Moliterni »* Thierry Groensteen, *L'histoire de la bande dessinée : Singularités et perspectives*, 2010. Disponible en ligne : http://www.editionsdelan2.com/groensteen/spip.php?article12 Groensteen explique le tropisme américain, mais n'explique pas vraiment le choix d'Outcault, pourquoi pas Frost ou Dirks ? L'obsession marquée pour le *« ballon »* dans l'*Histoire mondiale de la bande dessinée* semble répondre à cette question.

[174] Marc BLOCH, *Apologie pour l'histoire, ou Métier d'historien*, Librairie Armand Colin, 1952, Paris.

[175] Thierry SMOLDEREN, « Histoire de la bande dessinée : questions de méthodologie » in Éric MAIGRET et Matteo STEFANELLI (dir.), *La bande dessinée : une médiaculture*, Armand Colin, 2012, Paris, p.76.

polygraphique*. Potentiellement, toutes les formes (contemporaines, historiques, spéculatives) de l'image graphique sont susceptibles d'entrer dans ce "jeu" d'hybridation graphique qui, en ce début de XXI*e *siècle, reste l'un des principaux moteurs du dynamisme sémiotique de la bande dessinée. »*[176] Le problème, c'est qu'à peine a-t-il usé de l'histoire dans le bon sens – éclairer le passé pour comprendre le présent – , à peine a-t-il déterré de l'histoire son propre fil, qu'il ne peut pas s'empêcher à son tour de partir à la recherche de l'origine. Or, selon lui, l'hybridation graphique, la *« polygraphie »* naît avec Hogarth. *« Les séries d'Hogarth mettent délibérément en contact les registres populaires de l'image (emblèmes, satires graphiques, enseignes, graffitis) et ses registres les plus élevés (ses compositions font constamment allusion à la haute rhétorique de la peinture d'histoire). En orchestrant cette confrontation ironique, le satiriste anglais ouvrait un véritable espace de lisibilité réciproque entre des idiomes graphiques qui ne communiquaient pas auparavant. Il s'agissait déjà pour lui d'inventer un langage* polygraphique*, ironique et humoristique capable de témoigner de la complexité, des tensions, et des contradictions du temps présent. »*[177] Ainsi, faisant lui-même de l'histoire *« à rebours »*, malgré ses propres réticences, Smolderen remonte à Hogarth, et le désigne non seulement père du langage *« polygraphique »* – concept important qui désigne bien les sortes d'images hétéroclites reprenant, imitant, détournant et parodiant, tous les styles graphiques – , mais aussi comme le premier d'une longue tradition de *gremlins*[178] de l'art. De ce fait, Töpffer, chez Smolderen, n'a plus du tout le même statut, non seulement, il n'a plus la paternité de la bande dessinée, mais, plus important, il ne cherche plus à inventer un langage, mais à critiquer les trajectoires qu'emprunte l'évolution de l'art en utilisant avec espièglerie les joujoux créés par Hogarth. L'époque est au machinisme et à l'action progressive vantée par l'allemand Gotthold Ephraïm Lessing, alors Töpffer va créer – toujours selon Smolderen – une narration séquentielle narquoise[179]. C'est cette histoire de la bande dessinée que Thierry

---

[176] Thierry SMOLDEREN, « Histoire de la bande dessinée : questions de méthodologie » in Éric MAIGRET et Matteo STEFANELLI (dir.), *La bande dessinée : une médiaculture*, Armand Colin, 2012, Paris, p.77.

[177] Thierry SMOLDEREN, *Naissances de la bande dessinée de William Hogarth à Winsor McCay*, Les impressions nouvelles, 2009, p.5.

[178] Le *gremlin*, avant d'être le monstre de l'excellent diptyque de Joe Dante, est un personnage dérivé du folklore anglais, proche du korrigan, du leprechaun ou des *« fripons divins »* de tout poil, mais dont la spécificité est d'introduire du chaos dans les appareils mécaniques modernes, en particulier les avions, et en particulier ceux de la Royal Air Force. Le terme convient ici plutôt bien à mon avis pour retranscrire l'idée que Smolderen semble se faire des auteurs de bandes dessinées et de ceux dont ils descendent : des semeurs de désordre mi-espiègles, mi-cyniques qui s'en prennent aux rouages du monde de l'art.

[179] Pour ma part, je crois, avec Groensteen, que Smolderen exagère la position de Töpffer qui, bien que malicieuse, n'est pas sans marquer une grande sympathie pour la littérature en estampes. Si l'auteur genevois s'est souvent montré en grande antipathie avec le progrès, il semble qu'il n'ait pas vu ses propres créations comme des avatars de celui-ci, mais simplement comme une façon libre et efficace de raconter une histoire. Pour comprendre plus en détail la teneur du débat, j'invite le lecteur à consulter l'article suivant :
Thierry GROENSTEEN, *De l'art séquentiel à l'art ludique*, 2013.

Smolderen choisit de raconter, cette histoire d'une bande dessinée qui, de Hogarth à McCay, joue des codes, apprend à se les approprier avec une rigidité telle qu'elle ne peut que les exploser, les retourner.

Sa position est très intéressante, on peut en tirer beaucoup de matières et nous aurons l'occasion de revenir sur ses apports quant à la lecture de *Little Nemo*. Pourtant son histoire de la bande dessinée, quoique sans doute plus méthodique que les deux autres sur lesquelles nous nous sommes arrêter n'est pas sans poser des problèmes. Il semble que sa trop grande méfiance de l'histoire à rebours l'ait finalement conduit à faire des va-et-vient mal dissimulés. Il finit par se prendre le pied dans le fil de sa flèche historique et ne pas voir la contradiction qui sous-tend son discours sur Töpffer. Dans les écrits de Smolderen, le genevois invente l'art séquentiel pour se moquer de l'action progressive tel que la diffuse Lessing. *« En réalité, Töpffer s'oppose frontalement aux présupposés idéologiques de Lessing et ses romans en estampes jouent un rôle décisif dans son entreprise critique : ils lui tiennent lieu de laboratoire pour des "expériences de pensée" qui dissèquent cette nouvelle rhétorique, font l'inventaire de ses figures, et en démontrent, par l'absurde, les conséquences néfastes. […] Les historiens attendaient de son œuvre une défense et non une charge contre l'art séquentiel – c'est ce qui explique comment ils ont pu glisser sur l'ironie fondamentale de son invention et sur les passages les plus éclairants de son travail théorique. »*[180]. Puis, Töpffer se fait déposséder de sa création par le progrès qui la récupère et la digère en media de masse : *« Töpffer l'avait conçue [la séquentialité] expressément pour ridiculiser le formatage généralisé qu'impliquait, à ses yeux, la rhétorique de l'action progressive, telle qu'elle se présentait dans les ouvrages sur le geste théâtral, les manuels de savoir-vivre, les encyclopédies techniques. Mais dans la presse, l'invention se retourne définitivement contre son auteur : la forme participe désormais des rythmes et des routines du monde urbain et industriel. Elle se rallie à cette rhétorique du progrès que Töpffer avait vu venir de loin, et détestait. »*[181] Jusque-là, on peut suivre Smolderen, on peut éventuellement lui concéder comme point de vue tenable que Töpffer ait inventé sa littérature en estampes pour se moquer de la direction que prenait le progrès, et ne pouvant contester que les suites de l'histoire de la bande dessinée semble plutôt dénoter un mariage réussi avec les lois du capitalisme, on peut imaginer la déception d'un Töpffer qui nous serait contemporain. Mais Smolderen s'est-il

---

http://revue-textimage.com/07_varia_3/groensteen1.html

[180] Thierry SMOLDEREN, « Histoire de la bande dessinée : questions de méthodologie » in Éric MAIGRET et Matteo STEFANELLI (dir.), *La bande dessinée : une médiaculture*, Armand Colin, 2012, Paris, p.83.

[181] Thierry SMOLDEREN, *Naissances de la bande dessinée de William Hogarth à Winsor McCay*, Les impressions nouvelles, 2009, p.6.

rendu compte trop tard qu'il venait de tuer la bande dessinée par les mains même de celui qui en est reconnu comme le père, il finit par conclure que les auteurs du neuvième art ont l'imperméabilité aux procédés rébarbatifs inscrits dans l'ADN. Par ce qu'il conviendrait de voir comme une pirouette, l'auteur déclare finalement que les dessinateurs de bande dessinée sont d'insatiables combattants pour le vivant. Quel échec pourrait-on bien attribuer à Töpffer, puisque *« La question de la vie est sans doute celle qui préoccupe le plus les dessinateurs de bande dessinée : elle se pose à tous les niveaux de la pratique – de la chorégraphie microscopique du trait au découpage de l'action, en passant par la représentation des attitudes, des atmosphères, des expressions. La première interrogation est toujours : "Est-ce assez vivant ?" De Hogarth à Winsor McCay, l'histoire de l'illustration humoristique s'est structurée autour du combat qu'elle a toujours mené contre les académismes et les produits stéréotypés issus des procédés industriels »*[182] ? Smolderen oublie apparemment que l'on trouve aussi parmi les auteurs de bandes dessinées de vulgaires tâcherons qui utilisent un dessin sans âme et les ficelles éculées d'une morne mécanique pour raconter une histoire sans intérêt. Il y a une B.D. purement industrielle, une B.D. purement commerciale et même parmi les œuvres d'auteur, d'artisan, parmi les œuvres dite *underground*, il existe des bandes dessinées sans vie[183]. Il me semble que Smolderen, malgré sa méthode, ne pêche autant que les autres et finit par donner une vision tronquée de la bande dessinée. Si les historiens de l'art séquentiel étaient passés à côté de l'illustration humoristique du XIX^{e} sans la voir, lui paraît laisser sur le carreau tout une bande dessinée qui tient du pur média de masse sans aucune distance critique.

Le problème n'est donc pas, comme le croyait Smolderen, de remonter l'histoire dans le bon sens, mais d'avoir un point de départ fiable et d'accepter qu'on ne tienne qu'un point de départ. *« Mais, pour interpréter les rares documents qui nous permettent de pénétrer cette brumeuse genèse, pour poser correctement les problèmes, pour en avoir même l'idée, une première condition a dû être remplie : observer, analyser le paysage d'aujourd'hui. Car lui seul donnait les perspectives d'ensemble, dont il était indispensable de partir. Non certes qu'il puisse s'agir, ayant immobilisé une fois pour toutes cette image, de l'imposer telle quelle, à chaque étape du passé, successivement rencontrée de l'aval à l'amont. Ici comme ailleurs, c'est un changement que l'historien veut saisir. »* Nous tenterons de suivre le conseil de Marc Bloch, de réfléchir aujourd'hui à l'objet bande dessinée avant de remonter dans le

[182] *ibid.*, p.140.
[183] Ceux qui seraient surpris de ce que j'avance (qui ne sont probablement pas entrés dans un rayon de bande dessinée de grande surface de leur vie), je les renvoie à l'article suivant :
Bernard JOUBERT, « La case la plus copiée », 2005, *L'Éprouvette*, n°1.

temps pour en suivre les mouvements.

II.C.4. Ce qui définit l'œuvre finalement

La tâche de réfléchir à l'objet ne doit pas être laissé aux acteurs. Si le sociologue s'intéresse à l'acteur et à son rapport à l'objet, il doit écouter les définitions qu'il en donne; dans un autre cas, il ne doit pas les prendre pour argent comptant. Entendons par là, ce n'est pas parce qu'un artiste se dit auteur de bande dessinée que le sociologue doit prendre acte de cette position auto-proclamée. Comme le disent Éric Macé et Éric Maigret, il y a ce qui relève du *« problème d'indigène »* et ce qui relève du *« problème de chercheur »*[184]. Le sociologue peut entendre le vœu de l'artiste, chercher à le comprendre, mais en dernier ressort, il doit opérer les classements et les typologies qui lui sont intelligibles et qui font avancer sa pensée. C'est particulièrement vrai pour les sociologies de l'art contemporain puisque les acteurs y jouent plus qu'ailleurs à travestir les postures et les identités, et où le mot d'ordre est d'être subversif. Dans notre cas, nous avons besoin de savoir comment saisir l'œuvre en songes de Winsor McCay et c'est à nous qu'il revient de penser les catégories qui nous seront utiles. Les définitions de discipline en art (dans d'autres domaines aussi, mais particulièrement en art) ne doivent pas avoir le même statut que les taxons zoologiques. Le nom de chien en recouvre parfaitement toutes les races, mais les mots *dessin*, *sculpture*, *musique*, ou *architecture* recouvrent bien plus mal tout ce qu'ils sont censés contenir. Les définitions disciplinaires en art sont plutôt à considérer comme des centres normalisateurs autour desquels se développent une périphérie de pratiques qui entretient des relations de natures diverses avec le centre. Certaines pratiques sont durables, et se cristallisent si bien qu'elles influent sur le centre, qui se déplaçe ou se déploie. Elles acquièrent parfois ainsi le statut d'avant-garde. D'autres restent de l'ordre de la tentative plus ponctuelle. Le sociologue qui s'intéresse à l'œuvre en songes de Winsor McCay se perdrait s'il devait tenir compte de toutes les expériences périphériques à la bande dessinée. Je me retrouverais à devoir travailler avec une définition si large qu'elle serait vide de sens.

« Tout se passe comme si la bande dessinée était éternellement en mal de définition. À cet égard, j'observe non sans perplexité qu'une proportion importante de travaux universitaires dédiés au "neuvième art" se croient encore tenus de commencer par en proposer une définition, comme s'il était impossible de faire l'économie de ce préalable.

[184] Éric Macé, Éric Maigret (dir.), *Penser les médiacultures, nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*, Armand Collin et Institut National de l'Audiovisuel, 2005, Paris, p.11.

Imagine-t-on les thèses et mémoires soutenus en Lettres débuter rituellement par une définition de la littérature ? »[185] Je crois bien devoir tomber à mon tour dans ce travers et proposer une énième définition de la bande dessinée. Cela me semble d'autant plus nécessaire que, dans la partie précédente, nous avons passé en revue de façon critique plusieurs définitions. Je crois que nous dévoilons assez convenablement ce qu'est la bande dessinée en la présentant comme le **carrefour médiatique entre l'art du dessin, celui de la narration – voire, plus récemment et plus généralement, celui du discours – et les principes ciné-panoramiques du raccord, de la mise en scène et de la séquence**. Je reprends l'idée de *« carrefour médiatique »* au titre d'une sous-partie que Thierry Groensteen avait rédigée pour *l'Art de la bande dessinée*[186], mais l'expression semble au moins remonter à 1996 où elle apparaît dans un article de Pierre Sterckx sur Töpffer[187]. Cette définition post-MacLuhan fait de la bande dessinée un jeu d'articulation communicationnelle qui contient la promesse d'un objet protéiforme.

Plusieurs disciplines artistiques viennent s'y entrechoquer, et nous retrouvons, sur ce point, l'impureté originelle dont Alain Badiou parlait à propos du cinéma. La bande dessinée a déjà une grande marge de possible en jouant des équilibres entre le graphisme et le récit. Benoît Peeters propose d'utiliser les concepts de Tableau (qui encourage la ballade du regard ou la saisie globale des formes, des traits, des couleurs, de leur composition) et de Récit (qui encourage le regard à avancer, à suivre un développement) pour différencier ces deux pôles et en observer les combinaisons[188].

Le dessin lui-même est une discipline à part dans l'art. Son caractère oscille entre l'imperfection de l'ébauche et le prestige de l'apprentissage académique premier. Quel statut artistique peut-on donner aux travaux de recherche anatomique ou mécanique de la Renaissance ? Aujourd'hui, le dessin contemporain brouille encore les pistes et des artistes de Land Art ou de design se considèrent parfois comme des dessinateurs. La bande dessinée a une filiation évidente avec les Beaux-Arts, le prix de vente de certaines planches d'Hergé ou de Bilal ne brise pas vraiment de tabou. Dans son fameux article inaugural[189], Boltanski relève déjà que de nombreux auteurs de bandes dessinées de la première génération de *Pilote*

---

[185] Thierry GROENSTEEN, *De l'art séquentiel à l'art ludique*, 2013. http://revue-textimage.com/07_varia_3/groensteen1.html

[186] Laurent MARTIN, Jean-Pierre MERCIER, Pascal ORY, Sylvain VENAYRE, *L'art de la bande dessinée*, Citadelles et Mazenod, 2012, p.128.

[187] Pierre STERCKX, *Les desseins du dessin selon le docteur festus*, 1996. http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article918

[188] Benoît PEETERS, *Case, planche, récit : comment lire une bande dessinée*, Casterman, 1991.

[189] Luc BOLTANSKI, « La constitution du champ de la bande dessinée », *Actes de la recherche en sciences sociales*, n°1, Seuil, 1975.

envisageaient d'être peintre et s'étaient retrouvé à dessiner par défaut. Bien avant eux, Töpffer déjà s'était mis à dessiner des estampes, parce que sa vue ne lui permettait pas d'être peintre. Quant à Hergé, Michel Serres, dans le documentaire *Le fétiche et l'iconoclaste*[190], nous explique, à travers la lecture du *Secret de la Licorne* qu'il faut avoir vécu personnellement les Beaux-Arts pour comprendre que ce sont des prisons dont il faut se délivrer.

Mais si la bande dessinée est un art à part, on peut ajouter qu'elle n'est pas non plus un média comme les autres. D'un côté, il est indéniable qu'elle est le plus souvent issue d'un circuit de production industrielle et que son existence la lie aux magnats de la diffusion (grands groupes éditoriaux, presse à gros tirage), qu'elle use d'un langage qui maximise le plus souvent l'efficacité de ses effets pour transmettre un discours ou raconter une histoire. De l'autre, la bande dessinée est aussi affaire de collection, de nostalgie, et, comme nous le disions plus tôt, parfois même de solitude. Et, n'oublions pas qu'avec Töpffer pour pionnier, la bande dessinée gagne, dès ses origines, son caractère libre et indépendant. Le genevois diffusant ses manuscrits au gré du bouche-à-oreille pourrait presque être considéré comme l'inventeur du fanzine[191]. La bande dessinée n'est donc pas fondamentalement liée à une grosse machinerie de diffusion, comme c'est le cas des médias. On pourrait convenir que le concept Médiaculture serait ici bienvenu, mais je crois que, s'il s'avère très efficace pour penser les flux de signes qui s'échangent dans des réseaux démocratiques où la question du producteur et du récepteur perd de sa pertinence, il nous sera plus utile comme alternative à une sociologie de la réception.

Notre définition, me semble-t-il, expose bien cet entremêlement des arts dans une forme médiatique. En tant que carrefour médiatique, la bande dessinée n'est plus tout à fait la somme de l'art du dessin et celui du discours.

Peut-être conviendrait-il que je développe ce que j'entends par « procédés ciné-panoramiques ». On pourrait d'ailleurs m'opposer que la séquence et le raccord sont des inventions de la bande dessinée avant d'exister dans le cinéma à quoi je n'aurais pas d'autre choix que de rétorquer que si la bande dessinée a inventé ces procédés, ce ne peut-être que des *plagiats par anticipation*. Il ne s'agit pas de montrer une quelconque supériorité du cinéma sur la bande dessinée, mais de mettre l'accent sur une communauté technique. Séquence, raccord et mise en scène sont des procédés ciné-panoramiques en tant qu'ils sont des **techniques d'optimisation de la monstration du mouvement**. La peinture, le dessin, ou la

[190] *Le fétiche et l'iconoclaste*, Claude Haim, 2001.
[191] Même s'il a très vite ensuite été publié et plusieurs fois réédité de son vivant.

photographie donne parfois à voir le mouvement par du flou ou une imprécision calculée, mais ce ne sont pas là des procédés ciné-panoramiques, puisque l'optimisation de la monstration est délaissée au profit d'un effacement expressif.

Chaque bande dessinée se déplace au milieu de ce carrefour mettant l'accent sur le trait, les effets de scénario, la rhétorique ou sur l'inventivité avec laquelle elle donne à voir les corps en mouvement. Chaque œuvre devient alors une prise de position de son auteur, un équilibre plus ou moins stable et l'on comprend ainsi l'hétérogénéité de la bande dessinée bien mieux à mon avis que lorsqu'on parlait d'art séquentiel ou même d'*« images picturales et autres, volontairement juxtaposées en séquences, destinées à transmettre des informations et/ou à provoquer une réaction esthétique chez le lecteur »*. Cette hétérogénéité distinguée, nous voyons maintenant que nous sommes parvenus à déplacer le problème posé par Éric Maigret du *« je est un autre »* comme mot d'ordre d'une bande dessinée débordée par sa diversité[192]. Ce n'est pas « je est un autre » que déclame toute la longue série des personnages à gros nez, ou les pockets érotiques italiens. Au contraire, les séries se déclinent, les styles se copient, les genres font des émules, chaque fois qu'une porte s'ouvre avec succès le monde s'y engouffre avec déférence ou second degré. Les succès du manga, de Lanfeust de Troy, des super-héros, de la bande dessinée autobiographique sont en tête de trajectoires qui fusent et parfois s'entremêlent. Faire la socio-histoire de ces trajectoires me semble bien plus productif que vouloir replacer une bande dessinée dans l'histoire de LA bande dessinée. C'est d'ailleurs finalement ce qu'est parvenu à faire Thierry Smolderen : s'il n'a pas apporté une correction définitive à l'histoire de la bande dessinée, il aura bien plutôt tracé efficacement une trajectoire qui va de Hogarth à McCay.

En épilogue à notre question, la sociologie de la bande dessinée qui nous intéresse dans une étude de l'œuvre en songes de McCay trouve plusieurs points d'accroche.

— Nous devons penser une sociologie qui étudierait l'appétit d'une société pour la mécanique imagée et les dessins bavards. J'entends par « mécanique imagée », la mise à contribution de la séquentialité pour la retranscription en images des mouvements ; et, par « dessins bavards », l'utilisation de la bulle et de ses variantes.

— Corollairement à cette sociologie, nous devons considérer avec intérêt une histoire technique et sociale du courant qui mène à la mécanique imagée. C'est sans doute Thierry Smolderen et Tom Gunning qui sont les plus qualifiés pour nous conduire sur cette voie. Ce dernier est professeur de cinéma à l'Université de Chicago et a développé cette question lors

[192] Éric MAIGRET et Matteo STEFANELLI (dir.), *La bande dessinée : une médiaculture*, Armand Colin, 2012, Paris, p.5.

de la conférence intitulée *Succession, mouvement et histoire : panoramas, bandes dessinées, séries photographiques, jeux d'optique, cinéma*[193]. Un même courant, qu'il convient d'identifier et de relier à la société qui le produit, traverse les inventions comme le panorama, le phénakistiscope, la chronophotographie, la bande dessinée, le cinéma et le film d'animation.

— Il en va de même de l'utilisation de la bulle qui permet une sorte de première reproductibilité technique du théâtre et de la saynète. Nous avons vu que les allemands ont eu plus de mal à se défaire que d'autres peuples du sous-texte rimé, que la bulle est d'abord apparue sans vraiment trouver sa place dans l'illustration américaine avant de devenir presque indispensable. Aujourd'hui, elle est rattachée si fort à la bande dessinée que Saint-Malo a choisi d'appeler son festival de bande dessinée *« Quai des bulles »*, que la ville d'Angoulême a opté pour des plaques de rue en forme de phylactère pour marquer son attachement au neuvième art, et que du manga au comics en passant par la bande dessinée franco-belge, les *« ballons »* ne sont qu'exceptionnellement remis en question.

— Enfin, il semblerait utile de tracer au plus juste le contour de cette société dont on a cherché à décrire les engouements mais que l'on a encore du mal à cerner : société anglo-saxonne (voire new-yorkaise), mais qui résonne aussi en Europe (et l'on pourrait voir des similitudes dans les démarches de l'américain McCay et du français Émile Cohl), société de la deuxième moitié du XIX^{e} et du début du XX^{e} siècle mais qui a ses prémisses bien en amont et dont les répercussions sont bien postérieures.

Tel me semble être le cahier des charges d'une sociologie qui étudie l'œuvre en songes de Winsor McCay en tant qu'elle est une bande dessinée.

[193] Tom GUNNING, *Succession, mouvement et histoire : panoramas, bandes dessinées, séries photographiques, jeux d'optique, cinéma*, in L'image-récit. L'art américain XVIII^{e}-XX^{e} siècle, Auditorium du Louvre, 18/02/13, Paris.

II.D. Sociologie de la production artistique

II.D.1. Brève définition

Dans notre projet d'expliquer ce que signifiait de penser sociologiquement l'œuvre en songes de Winsor McCay, nous avons dû nous attarder sur deux aspects : la façon avec laquelle la sociologie doit réfléchir au créateur et celle avec laquelle elle doit appréhender cet art-média particulier qu'est la bande dessinée. Ces deux objets n'apparaissent pas d'emblée avec évidence dans le cahier des charges du sociologue, c'est pour cela qu'il nous a fallu découdre et creuser la question. Nous passerons bien plus vite sur la question de la sociologie de la production artistique, parce que nous l'avons évoqué dans la partie sur la sociologie de la création, et, surtout, parce que cet aspect de l'œuvre est plus évidemment social et donc sociologique. Nous avions fait intervenir la nécessité d'une sociologie de la production artistique parce que les planches de bande dessinée de Winsor McCay étaient **produites pour paraître dans les journaux**. J'entends donc par sociologie de la production artistique, le négatif de la sociologie de la création, c'est la sociologie qui replace le moment créateur dans un circuit de production. Elle atténue en cela le rôle du créateur pour le replacer dans le jeu des règles et contraintes sociales. Pour le dire vite, nous pourrions tout simplement évoquer les théories du champ ou des mondes, puisqu'il s'agit de distribuer les rôles et les statuts de tous les acteurs de la production et de relever les jeux d'influence des uns sur les autres.

II.D.2. Perspectives

Nous pourrions nous arrêter là en disant simplement qu'une sociologie qui s'intéresse à l'œuvre en songes de Winsor McCay est aussi une sociologie qui étudie le champ de la bande dessinée. Nous prendrions alors les travaux de Luc Boltanski déjà cités[194], ceux de ses successeurs, et puis quoi ? Boltanski s'attarde principalement sur le rapport de légitimité qu'entretient la bande dessinée avec les *« cultures savantes »* et sur la disposition des auteurs dans le champ de la bande dessinée entre *« novateurs »* et *« conservateurs »*. Nous nous sommes attardés à expliquer combien la bande dessinée était faite de trajectoires variées, donc une théorie qui se propose de séparer les auteurs en deux catégories, et qui tire pratiquement

[194] Luc BOLTANSKI, « La constitution du champ de la bande dessinée », *Actes de la recherche en sciences sociales*, n°1, Seuil, 1975.

tout son échantillon d'enquête[195] d'une seule revue, relève de l'intrusion ébauchée dans le monde de la bande dessinée.

De mon point de vue, si, sociologie de la production artistique, il doit y avoir, il faut commencer par en cerner le contour. Nous pourrions parler de la relation de Winsor McCay avec ses collaborateurs cartoonistes, de la relation qu'il a avec ses supérieurs et de la relation qu'entretiennent les différents journaux entre eux. Sans qu'il ne reste grand chose pour l'étayer, on sait que la relation entre Outcault et McCay était probablement concurrentielle puisque l'apparition de *Little Nemo* au *Herald Tribune* coïncide assez bien avec le départ de *Buster Brown* pour l'écurie d'Hearst. On pourra aussi développer l'esthétique particulière du *Herald* qui tranche assez nettement avec celle des journaux d'Hearst[196] et évoquer les rapports houleux que ce dernier a parfois entretenus avec McCay. Enfin, une sociologie de la production artistique pourra éclairer les contraintes de mise en pages des journaux et d'impression, et plus encore, les obligations en matière de temporalité que la presse assène à ses auteurs.

[195] Parmi les extraits d'interviews qui composent le tableau de polarisation du champ, on trouve Gotlib, Druillet, Fred, Christin, Brétécher, Greg et Goscinny qui font partie de l'équipe de *Pilote*. Edouard Paape n'a publié que quelques planches dans cette revue donc je ne le compte pas et Jacques Martin était plutôt publié dans le *Journal de Tintin*. Ainsi sur un panel de neuf auteurs, deux seulement ne sont pas des auteurs-phare de la revue *Pilote*.

[196] Nous reparlerons notamment de l'article de Pierre Couperie, « Les débuts du fantastique dans la bande dessinée : l'école du *Herald* » qui propose de parler d' « école du Herald »

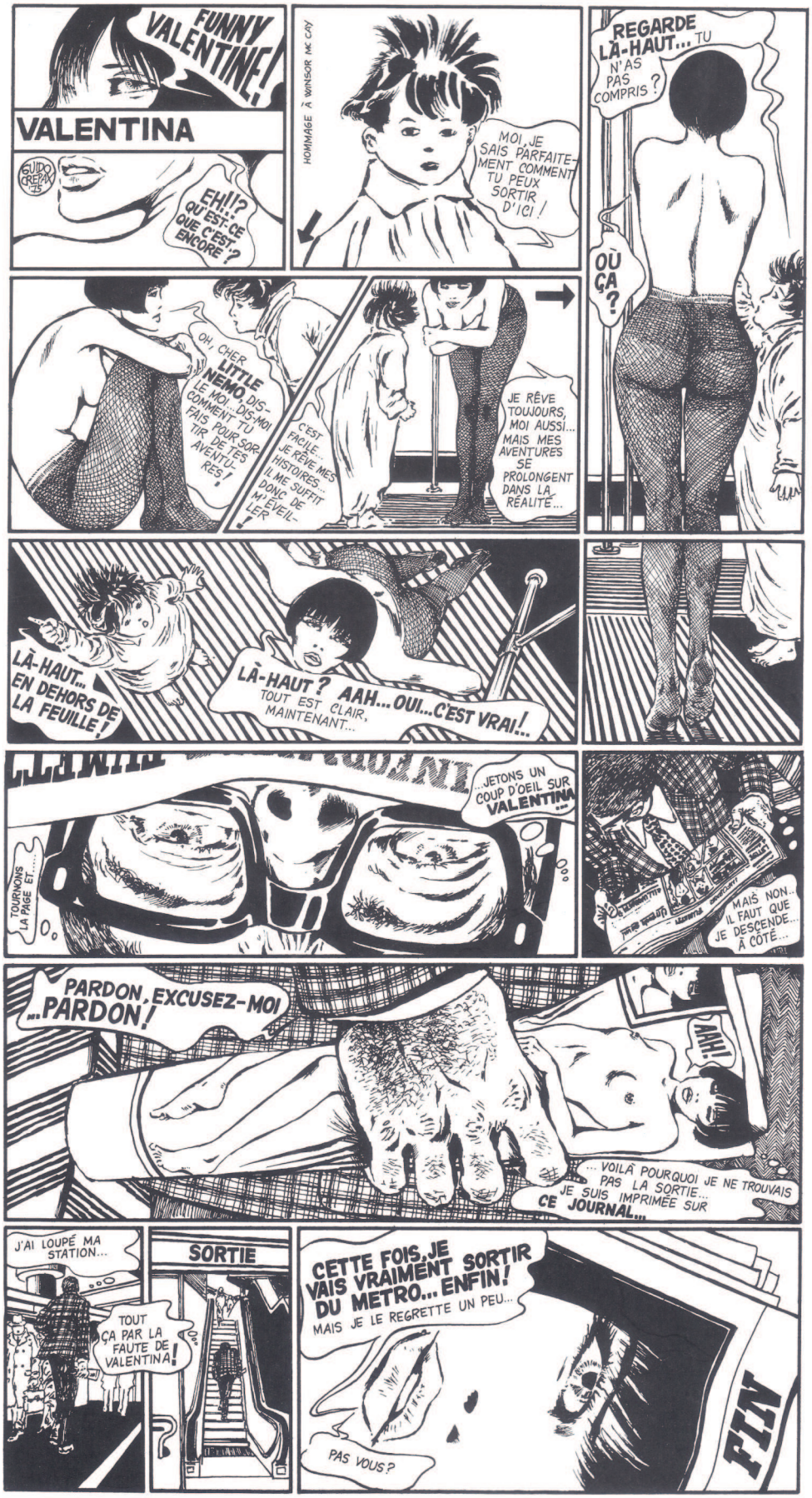


Figure 3 : Guido Crepax, *Valentina dans le métro*,1968

II.E. Sociologie de l'industrialisation

II.E.1. Devenir de l'aura à l'ère de la reproductibilité technique

Par une sociologie de l'industrialisation, nous considérerons l'œuvre en songes de McCay en tant qu'elle est un bien culturel industriellement produit. Nous bénéficierons ici des apports de l'école de Francfort et des théories marxiennes. La planche dessinée par McCay pour la presse connaît un basculement essentiel en étant tirée à des milliers d'exemplaires. *« Avec la lithographie, les techniques de reproduction atteignent un stade fondamentalement nouveau. Le procédé beaucoup plus direct, qui distingue l'exécution du dessin sur une pierre de son incision dans un bloc de bois ou sur une planche de cuivre, permit pour la première fois à l'art graphique de mettre ses produits sur le marché, non seulement en masse (comme il le faisait déjà), mais sous des formes chaque jour nouvelles. Grâce à la lithographie ; le dessin put accompagner désormais la vie quotidienne de ses illustrations. »*[197] Dans la suite de « L'œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité technique », Walter Benjamin précise les effets de la reproduction massive que permettent les évolutions technologiques. L'œuvre y perd son rattachement à un lieu et à un temps, son ubiquité l'extrait de toute possibilité contextuelle. Or, c'est son contexte, son inscription dans un espace, sa façon de vivre la marche du temps qui en fait son authenticité. Avec la photographie, la cathédrale de Reims peut être pendue dans un salon, tandis qu'Internet apporte n'importe quelle œuvre d'art en fond d'écran de tous les ordinateurs du monde en deux clics. L'aura de l'œuvre, que Benjamin définit comme *« une singulière trame d'espace et de temps : l'unique apparition d'un lointain, si proche soit-il »*[198], s'efface, noyée dans le multiple. Il faudrait ici reprendre et nuancer son propos en suivant Michel Serres dans la reprise qu'il fait des théories de Benjamin à la lecture de *L'oreille cassée* d'Hergé[199]. On pourra, à sa suite, faire de nombreux rapprochements entre le parcours du fétiche Arumbaya après son vol au musée ethnographique et le devenir des œuvres dans l'ère de la reproductibilité technique. La statuette volée diffère de celle avec laquelle le faussaire l'a échangée parce qu'elle a l'oreille cassée. L'œuvre d'art d'avant la reproductibilité fait valoir son *« authenticité »* sur les reproductions et contrefaçons grâce aux *« traces des altérations matérielles »*. Au retour de son voyage, Tintin s'étonne de trouver la statuette chez un

[197] Walter BENJAMIN, *Œuvres (Tome III)*, Folio/Gallimard, 2000, Paris, p.70.
[198] Walter BENJAMIN, *Œuvres (Tome III)*, Folio/Gallimard, 2000, Paris, p.75.
[199] Michel SERRES, Hergé mon ami, études et portrait, Moulinsart, 2000.

antiquaire, l'explication est pourtant simple : pendant son absence, la statuette a été reproduite à la chaîne en un très grand nombre d'exemplaires. On pourrait croire que la découverte et la perte du diamant que contenait la statuette originale symboliseraient la perte de son aura, mais je crois que ce serait trop vouloir faire coïncider le propos de Benjamin et celui d'Hergé, d'envisager cela. Tintin découvre bien tardivement le trésor secret du fétiche, s'il a traversé toute cette aventure ce n'est donc pas pour le diamant, mais plutôt comme il le dit : pour *« l'honneur d'avoir retrouvé le véritable fétiche »*. La dernière case de l'album clôt la boucle de l'aventure : la statuette a retrouvé son socle et le gardien du musée nettoie la salle en chantant *Carmen*. Elle ne contient plus de diamant, mais son aura brille davantage puisque les rebondissements de l'histoire l'ont parsemés des stigmates du vécu[200]. À l'ère de la reproductibilité technique, l'œuvre originale continue de subir les effets du temps : on s'inquiète de la destruction de Palmyre ; Lascaux puis Chauvet ont fermé l'accès à leurs grottes ; les peintures s'écaillent et les tableaux doivent être régulièrement restaurés. C'est dire si Alain Resnais et Chris Marker ont raison de rappeler que *Les statues meurent aussi*.

Dans notre cas, l'œuvre originale importe assez peu, d'ailleurs de manière générale, Winsor McCay n'attachait guère d'importance à ses originaux qu'il jetait ou offrait à qui les voulait. Le lien avec la reproductibilité est donc capital. Il est intéressant sur ce point encore de voir la particularité de la bande dessinée. Benjamin s'attarde sur le cinéma qui, par ses coûts de production, rend nécessaire la massification de son public : *« Le film est une acquisition collective. Des calculs ont montré qu'en 1927 l'amortissement d'un grand film exigeait qu'il fût vu par neuf millions de spectateurs. »*[201] La bande dessinée a un statut intermédiaire, elle requiert un investissement minimal[202] tout en ayant le plus souvent

[200] Il importe aussi de questionner le rôle du musée dans l'aura de l'œuvre. La Joconde a beau être un portrait usé par les reproductions et les détournements dont elle est l'objet, elle n'en attire pas moins les visiteurs. D'ailleurs, le Louvre l'entoure d'un tel décorum sécuritaire qu'on a du mal à croire que son aura s'est effacée. On ne sait plus trop si, face à la Joconde au Louvre, nous sommes devant l'original ou une copie, mais l'écrin muséal en rétablit paradoxalement le contexte dans la mise en scène d'un hors-temps et hors-lieu. Il faut s'interroger sur la place de la photographie touristique dans le musée poussé à son comble avec la mode des selfies. Le visiteur qui s'immortalise avec l'œuvre en fond cherche bien à sceller son être-là dans le cœur d'une trame d'espace-temps singulier. L'aura de la Joconde originale est qu'elle symbolise justement le fait d'être, elle seule, l'unique parmi une foule de semblables. Le visiteur s'immortalise avec ce qu'il voit comme un alpha saisissable, et rejoue par là le tour de magie de la reproduction technique et la présence/absence auquel elle nous fait se confronter. L'aura a probablement changé de nature, il n'est pas si sûr qu'elle ait disparu pour autant. C'est aussi l'aura de la statuette que l'on peut voir dans le choix de clore *L'oreille cassée* par une case ronde.

[201] Walter BENJAMIN, *Œuvres (Tome III)*, Folio/Gallimard, 2000, Paris, p.78.

[202] Un enfant peut fabriquer une bande dessinée avec un crayon et un papier, si on ajoute à ce matériel essentiel, une agrafeuse et un photocopieur, on a l'outillage de base de la bande dessinée indépendante. Le rapport entre le *mainstream* et l'*underground* est déclinable en question de format et de diffusion dans le rapport entre le *« 48cc »* (48 pages, Couverture Cartonnée) et le fanzine tel que détaillé dans :
Jean-Christophe MENU, *Plates-bandes*, L'Association, 2005, Paris.
Alex BALADI, *Encore un effort*, L'Association, 2009, Paris.

vocation à connaître une diffusion optimale. Les campagnes d'alphabétisation, qui jouent, chez Emmanuel Todd, un rôle capital dans le processus de modernisation, transforment les masses en cible de choix à cette même période.

II.E.2. Les valeurs du bien culturel produit industriellement

Ce ratio disproportionné entre un Winsor McCay concentré sur sa planche à dessin et la foule des lecteurs de journaux qui lisent chez eux leur supplément illustré du dimanche est à l'origine d'une coupure qui n'existe presque plus dans la photographie et le cinéma : la séparation entre la valeur cultuelle et la valeur d'exposition. Pour Benjamin, la valeur cultuelle, c'est la part magique de l'image : *« seule l'existence de ces images est importante, non le fait qu'elles soient vues […] ce qui importe tout au plus, c'est que l'image soit vue par les esprits. »*[203] Je crois que nous pourrions retrouver quelque chose de cet ordre dans l'onanisme dont parlait Mathieu Sapin au micro de Christian Rosset. Il y a l'idée du trait qui peu à peu devient image et du plaisir qu'il y a à produire et à voir se produire sous ses yeux solitaires cette transformation. La bande dessinée est destinée à être vu de tous, mais il y a un temps où elle n'appartient qu'à soi et aux esprits. Ensuite, la valeur d'exposition prend le dessus, l'œuvre se donne au regard et impose les regards qu'elle souhaite recevoir. Pour Benjamin, c'est le moment où la légende devient nécessaire.

Mais, on l'a dit, ces particularités ne doivent pas atténuer l'importance primordiale de la reproductibilité, dans la bande dessinée assez généralement, chez des auteurs comme McCay particulièrement. Les planches publiées à maints exemplaires dans le supplément dominical sont de la marchandise. Dès que nous avons dit cela, nous pouvons convoquer la dernière partie du premier chapitre du livre I du Capital : *Le caractère fétiche de la marchandise et son secret*[204]. Marx nous explique que l'étrangeté de la marchandise apparaît dans l'inversion de la valeur d'usage et de la valeur d'échange, et le caractère mystérieusement intrinsèque que l'on accorde à cette dernière. Parce que l'homme utilise l'objet, il nous semble que la valeur d'usage, à l'inverse de la valeur d'échange, est proprement humaine. Tout se passe comme si la valeur d'échange, quant à elle, était une propriété inscrite dans la chimie de l'objet marchandé et non dans le jeu des échanges sociaux. L'argument est intéressant, mais il semblerait que le secret de la valeur d'échange, soit un aspect trop général de la marchandisation pour nous être véritablement utile.

[203] Walter BENJAMIN, *Œuvres (Tome III)*, Folio/Gallimard, 2000, Paris, p.79.
[204] Karl MARX, *Le capital (livre I)*, Champs/Flammarion, 1985, Paris, pp.68-76.

Dans *L'opinion et la foule*[205], Gabriel Tarde s'intéresse de plus près à la presse. La force de l'opinion sur le public est démontrée par un exemple riche. Qui s'intéresse aux journaux de la veille nous demande Tarde ? *Nobody in the world*. Mais alors, *« D'où provient ce dégoût subit ? Les faits racontés ont-ils rien perdu de leur intérêt intrinsèque ? Non, mais nous nous disons que nous sommes seuls à les lire, et cela suffit. »* On pourrait croire que, plus que la recherche d'une communauté de pensée avec le monde, c'est la connaissance de l'actualité qui explique le dégoût. Mais Tarde insiste, préférant le terme de *« sensation d'actualité »*, ce n'est pas le goût pour les faits actuels qui explique la péremption de la presse ; la preuve : l'actualité, ce n'est pas les faits actuels, c'est ce qui est à la mode. Hors des faits anciens, des personnages historiques peuvent être à la mode. À l'inverse, les faits actuels qui se déroulent en Afrique ou en Asie sont très rarement d'actualité. La passion pour cette *« sensation d'actualité »* est donc *« une des manifestations les plus frappantes de la sociabilité »* et la consommation de la presse quotidienne prouve donc l'existence de ce qu'il convient d'appeler une *« suggestion à distance »*, premier pas de Tarde vers le concept d'Opinion. Nous tenons là, avec Tarde, une valeur qui n'est pas celle d'échange, et qui ne se confond pas totalement avec celle d'usage, mais que nous pourrions appeler *valeur de socialisation*. En étant reproduites et massivement diffusées, les planches de Winsor McCay acquièrent une valeur de socialisation qui leur était absente au moment où elles étaient créées. Par ce plaisir dans l'acquisition du socialement omniprésent, on peut voir une apparition du kitsch, auquel les architectures des palais de Slumberland font écho.

Le sociologue doit prendre à sa charge le devenir des objets de masse, comment ils disparaissent en puissants ressacs et renaissent en marées régulières. Comment le fameux McCay des années 10, 20 et 30 a-t-il totalement disparu, à sa mort, pour deux décennies ? Comment est-il réapparu, par petites touches, comme référence incontournable des bédéphiles, des années 60 jusqu'aux grandes rééditions de 2006 (sélections de planches de *Little Nemo* en format original chez Delcourt), 2007 (première édition intégrale des *Cauchemars* par Ulrich Merkl) et 2014 (première édition intégrale de *Little Nemo*). On voit alors que la bande dessinée de McCay doit aussi être étudiée sociologiquement en tant qu'elle est industriellement diffusée et dans sa vie de bien culturel.

[205] Gabriel TARDE, *L'opinion et la foule*, Presses Universitaires de France, 1989, Paris.

II.F. Mercatique[206]

Nous l'avons dit, l'œuvre en songes de Winsor McCay est aussi une marchandise. Elle ne diffère pas en cela des autres : elle a la nécessité de plaire et de répondre à une demande ou de la créer. Les journaux, qui choisissent de publier *Little Nemo* ou *Les cauchemars de l'amateur de fondue au chester*, rendant alors possible leur existence – ou en tout cas notre rencontre avec ces œuvres – , ont un lectorat, visent un lectorat qu'ils espèrent fidéliser un peu plus avec leurs suppléments dominicaux. Les dessinateurs doivent répondre à certaines attentes du journal (c'est en partie l'objet d'étude de ce que nous appelions plus tôt *sociologie de la production artistique*), mais aussi aux attentes qu'ils décèlent chez le lectorat. L'effort de prédiction des attentes du public, et la tentative de s'y conformer, c'est ce que nous appellerons ici *mercatique*.

Nous ne développerons pas longuement cette question car le terrain de la mercatique est toujours miné par des questions difficiles à dénouer de causalité entre l'offre et la demande. Les goûts du public sont-ils fabriqués par le totalitarisme de l'industrie culturelle ou bien est-ce l'offre culturelle qui s'adapte au consensus de l'air du temps ? Kracauer résume parfaitement cet entremêlement : *« […] l'influence déformante des distractions hollywoodiennes de masses ne doit pas être surestimée. Le manipulateur dépend des qualités inhérentes du matériel ; même les films de guerre nazis officiels – qui étaient de purs produits de propagande – reflétaient certaines caractéristiques nationales qui ne pouvaient être fabriquées. […] Hollywood ne peut s'offrir le luxe d'ignorer la spontanéité du public. Le mécontentement général devient perceptible dans les recettes des box-offices et l'industrie du film, vitalement intéressée par le profit, est obligée de s'aligner le plus près possible sur les modifications du climat mental. Bien sûr, le public américain reçoit ce que Hollywood veut bien qu'il veuille ; mais à longue échéance, le public peut déterminer la nature des productions de Hollywood. »*[207] Par cet échange d'enjeux et d'influences, Kracauer dynamise le circuit de l'œuvre. Les biens produits par l'industrie culturelle ne suivent pas un

[206] Le terme est d'abord proposé par Jean Fourastié et François Perroux pour freiner les anglicismes dans le vocabulaire de l'économie et de la finance. Il signifie alors *« partir des besoins du consommateur pour créer et adapter les produits »*. Au fur et à mesure que le mot à chercher à s'implanter, les nouvelles définitions ont dû tenir compte des avancées de la réflexion dans le domaine. Finalement, une commission générale de terminologie et de néologie entérine dans une parution au *Journal Officiel* du 2 mars 2010 une définition très élargie : *« **mercatique**, n.f. : Ensemble des techniques et des actions grâce auxquelles une entreprise développe méthodiquement la vente de ses produits et de ses services, en adaptant, le cas échéant, sa production aux besoins du consommateur.* Équivalent étranger : *marketing. »*

[207] Siegfried KRACAUER, *De Caligari à Hitler, une histoire psychologique du cinéma allemand*, L'âge d'homme, 2009, Lausanne.

cheminement simple qui va de A à B. La séparation entre le producteur et le consommateur n'est pas nette, puisque c'est l'argent du consommateur qui permet la continuation de l'œuvre. La mercatique n'est donc pas vraiment à prendre comme une science, mais simplement comme un bon argument pour réaliser qu'une sociologie de la réception réelle et recherchée a son importance.

II.G. Sociologie de la réception

II.G.1. Défaut de données

Il est clair que nous serons très limité en matière de données pour élaborer ce que nous appelons une sociologie de la réception. On sait que *Little Nemo* a suscité un certain engouement assez vite après sa création, on sait que la série a perdu une partie de son lectorat quand elle est devenue moins régulière à cause des choix d'Hearst. La série n'a pas développé autant de produits dérivés à succès que *Buster Brown*, mais McCay semble néanmoins avoir volé la vedette à son rival Outcault à plusieurs reprises. Nous avons dit précédemment que McCay était tombé dans l'oubli dès sa mort, et puisqu'il n'avait jamais cherché à faire de ses planches disséminées une œuvre unifiée, sa postérité est devenue hasardeuse et on sait qu'un certain nombre de ses planches sont aujourd'hui introuvables.

La postérité et les successeurs qui se reconnaissent McCay pour modèle peuvent nous apporter quelques éclairages, mais ce sont généralement des « récepteurs » à part, le lecteur lambda ne nous a pas laissé de traces, puisque l'œuvre était pensée pour être éphémère. Il faut considérer comme tout à fait miraculeux que des collectionneurs passionnés, anachroniques devrions-nous dire, aient collecté et conservé leurs planches préférées, nous les rendant disponibles aujourd'hui. Ces lecteurs d'hier, qui sont le lien entre nous et le moment de parution des œuvres, sont remarquables et ne représentent pas le public standard. Les nombreux auteurs qui citent et font des clins d'œil à *Little Nemo* – Spiegelman, Moebius, David B., pour ne citer qu'eux – ont bien souvent connu l'œuvre de McCay quand elle a commencé à renaître à partir des années 60, leur regard est différent. Ce à quoi nous n'avons pas accès, c'est au lecteur qui ne prend pas les planches de McCay pour une œuvre.

Les recueils, les compilations insistent sur la continuité de l'œuvre, en particulier dans le cas de *Little Nemo* où une trame apparaît parfois. Il est plus que probable que la majorité du public avait un rapport plus fort à la planche hebdomadaire qu'à l'œuvre, dont ils avaient une vision très segmentée ; il est aussi probable que cette vision s'approchait mieux de celle de McCay, qui n'a pas montré beaucoup de volonté à bâtir une œuvre, au sens où la publication d'un intégral serait un aboutissement. Le fait que nous n'ayons pas les données pour construire la sociologie de la réception qui nous serait utile ne doit pas nous empêcher de poser ce que nous attendrions d'elle. Et tout d'abord, comme nous l'avons dit précédemment, l'absence de données sur la réception n'est pas un handicap au sens où je pourrais trouver de l'intérêt à étudier l'œuvre en songes de McCay, même si elle n'avait été lue que par un public

très restreint, même si j'avais été le seul à la lire. Mais puisqu'il l'a fait pour qu'elle soit lue, nous devons penser aux manières dont elle a été reçue.

II.G.2. La place des *cultural studies* et des théories mediaculturelles

Du point de vue de la mercatique, on l'a dit, nous devons penser à ceux par qui elle était censée être lue : Les lecteurs du *Herald*[208] de Bennett Jr. Or il se trouve que d'après Alexander Braun, il s'agit là d'un lectorat assez particulier : *« Tandis que Hearst et Pulitzer pratiquaient le même journalisme à sensation et visaient le même cœur de cible, à savoir les couches inférieures de la population, les ouvriers et les immigrants, le* New York Herald *s'adressait à un public plus bourgeois et plus cultivé. Ce quotidien était le préféré des gens fréquentant les clubs, les théâtres et l'opéra. Son concurrent était plutôt le* New York Tribune*. […] En ce qui concerne les suppléments B.D. du dimanche, Bennett était l'un des trois grands à New York, à côté de Pulitzer (le premier à avoir misé sur les* comics*) et de Hearst (qui voulait faire main basse sur tout). Ses finances et son ambition étaient bien suffisantes pour lui permettre de créer un supplément indépendant avec l'intention de surclasser ses concurrents en matière de qualité, eu égard à son lectorat plus "raffiné". »*[209] Ce public cultivé ne se laisse pas appâter par les effets de gros bras des planches aux couleurs criardes. On peut évaluer nettement le poids du lectorat dans le passage d'Outcault de l'écurie Hearst, où il dessine le *Yellow Kid* – gamin des rues au milieu d'un quartier populaire très animé : *Hogan's Alley* – , au *Herald*, pour lequel il crée *Buster Brown* – fils de bonne famille espiègle qui tire des leçons douteuses de ses bêtises. Alexander Braun relève notamment que cette influence du lectorat passe par les modes vestimentaires auxquelles les petits personnages n'échappent pas. *« Ce qui frappe avant tout chez Sammy [*Little Sammy Sneeze *de McCay], c'est sa ressemblance avec Buster Brown, le personnage d'Outcault. Les deux protagonistes évoluent dans le même milieu, les deux sont habillés dans le même style : chapeau bouffant, veste en velours mettant en valeur le col de chemise très proéminent, cravate au motif voyant, volants aux poignets et à la poitrine comme dans un film de cape et d'épée, pantalon trois quarts moulant, chaussettes sur les mollets fermes et bottines en cuir boutonnées aux chevilles. Les vêtements des deux héros sont en fait des costumes*

[208] En 1911, McCay part pour le *New York American* d'Hearst, mais il est plus important de comprendre qui est le lectorat du *Herald* puisque c'est pour lui qu'ont été créé les séries. Hearst n'a fait que racheter une franchise qui marchait.

[209] Alexander BRAUN, « Winsor McCay, La vie et l'œuvre d'un génie du crayon », in Winsor McCAY, Les aventures complètes de Little Nemo, Taschen, 2014, Köln, p.21.

"Fauntleroy", la tenue qui a constitué durant un quart de siècle l'idéal de la mode pour les jeunes garçons de la bourgeoisie en Amérique. »[210] Une sociologie de la réception pourrait, nous le voyons, nous permettre d'établir certains liens éclairants entre l'œuvre et le public sur le plan des personnages, de la décoration et éventuellement des expressions langagières. Ce travail de repérage de flux au milieu du bain de la culture de masse s'approche des travaux des théoriciens des *cultural studies* et des mediacultures, qui pourrait trouver ici une place dans notre recherche.

Mais, si ces parallèles sont faciles à tracer dans les séries *Little Sammy Sneeze* ou *Hungry Henrietta*, ils sont nettement moins féconds à propos des *Cauchemars de l'amateur de fondue au chester* et de *Little Nemo*. Cela tient au fait que Winsor McCay soit un peu à part au sein des dessinateurs de presse. Si ses pairs sont très majoritairement issus du milieu du dessin d'humour, et ont donc un enracinement fort avec le milieu journalistique, McCay vient plutôt du monde du spectacle, des *Dime Museums* et des vaudevilles. *Des comics et des hommes*[211] de Jean-Paul Gabillet confirme ce statut particulier ; non seulement McCay n'y est cité qu'une fois de façon très annexe – ce qui, en soi, s'avère bien compréhensible puisque McCay n'a pas, à proprement parler, créé de *comic book*[212] – mais surtout il le définit explicitement comme une exception. *« Les grands dessinateurs du début du XX^e^ siècle avaient tous été formés à l'école du dessin de presse (editorial cartooning) et entretenaient de fait une grande proximité avec le journalisme beaucoup plus qu'avec les professions graphiques. À cet égard, l'exception qui confirme la règle était incarnée par W. McCay, créateur de Little Nemo in Slumberland. »*[213] Or justement, moins que les autres, il misera sur le familier. Il amorce le détachement du familier avec les *Cauchemars de l'amateur de fondue au chester* qui, introduisant le rêve dans une quotidienneté toute réaliste, répète un sempiternel mouvement d'échappée. Peu de temps après, dans *Pilgrim's Progress*, la valise de Mr. Bunion avec l'inscription *Dull Care* marque la transfiguration d'un objet du quotidien en pur symbole. Finalement, *Little Nemo in Slumberland* entérinera ce geste en prenant pour trame le voyage d'un enfant dans un pays merveilleux. Dès lors, la sociologie de la réception

---

[210] *ibid.*, p.23.
[211] Jean-Pierre Gabillet, *Des comics et des hommes, histoire culturelle des comic books aux États-Unis*, Éditions du temps, 2005, Nantes.
[212] Il aurait pu y figurer en tant qu'auteur de *comic strip*, précurseur du *comic book* puisqu'il est parmi les premiers à marier le côté feuilletonesque avec le *comic strip* dans le récit d'un grand voyage. La grande vague de réédition des pionniers du *comic strip* doit certainement beaucoup au changement de forme provoqué par l'invasion du *comic book*. Ainsi, si McCay auteur de *comic strip* est ancêtre du *comic book*, McCay auteur consacré dans les belles compilations des années 60 peut être vu, quant à lui, comme un descendant du *comic book*.
[213] *ibid.*, p.380.

doit modifier ses ambitions. Continuer à vouloir coûte que coûte rapprocher l'œuvre en songes de McCay des goûts et des habitudes du public qu'elle vise serait dommageable pour la compréhension du travail de McCay que l'on tirerait à contre-sens.

II.G.3. Trois angles de recherche majeurs pour une sociologie de la réception

Il reste pourtant quelque chose à construire dans le cadre d'une sociologie de la réception. McCay, venu du monde du spectacle, recherche l'effet sur son lecteur, il cherche moins à faire rire qu'à impressionner, et pour cela il doit avoir un rapport bien particulier avec son lecteur. Ainsi, peut-être plus que les autres dessinateurs qui jouent surtout sur l'entre-soi social, ou la *private joke* culturelle (ce qu'il ne répugne pas non plus à faire), McCay converse avec son public et doit prêter une grande attention à la sémiologie de ce qu'il met en forme. Ce que nous pourrions considérer comme des renforts de compréhension (les cartouches d'introduction ou les sous-textes descriptifs) disparaissent quand l'auteur considère que le lecteur peut s'en affranchir. Si les cases sont numérotées dans *Little Nemo* qui s'adresse aussi aux enfants, elles ne le sont pas dans *Les cauchemars*, œuvre destinée plutôt aux adultes. Pour comprendre les jeux du grandiose et du fourmillement de McCay, il convient de construire une sociologie de la réception qui considère le public lisant. Celle-ci doit se nourrir du matériau que met à sa disposition une phénoménologie de la lecture de bande dessinée. Nous en distinguerons ici trois perspectives : la lisibilité de la bande dessinée, la solitude du lecteur, la force d'impression de la planche.

— La lecture d'une bande dessinée repose sur la reconnaissance de signes de nature très variés (textuelle, polygraphique, ciné-panoramique,…), mais comme elle est aussi une affaire de rythme, l'auteur doit s'assurer que le temps de déchiffrage par le lecteur soit en cohérence avec la temporalité du récit. L'auteur doit constamment faire des allers-retours entre l'histoire qu'il veut raconter et l'œil du futur lecteur lisant tel qu'il se le représente. C'est le sens de la formule par laquelle Smolderen concluait son livre *« Est-ce assez vivant ? »*[214] Le grand échafaudage de traits doit taire au lecteur le jeu de mesure et de précision avec lequel ils sont organisés pour ne faire paraître que la spontanéité du vivant. L'efficacité du dessin repose donc sur la capacité de l'auteur à se mettre dans la peau du lecteur. Une sociologie de la réception doit donc s'armer d'une double capacité à lire simplement et à se lire lisant.

[214] Thierry SMOLDEREN, *Naissances de la bande dessinée de William Hogarth à Winsor McCay*, Les impressions nouvelles, 2009, p.140.

— J'ai ouvert ma thèse là-dessus : je suis un lecteur de bande dessinée. J'ai lu des bandes dessinées avant de savoir lire et j'aimais tant ça, que lorsque ma mère me lisait des histoires avant que je ne m'endorme, il m'arrivait souvent de lui réclamer la lecture d'un Tintin ou d'un Astérix. Pourtant, si elle m'a quelquefois cédé gentiment, elle a le plus souvent refusé avec l'excuse acceptable que ça n'était pas facile à lire. Lire le texte, montrer les images à moi et ma sœur, faire savoir qui parle et avec quel ton, relevait de la prouesse scénique. Plus tard, à l'adolescence, je me souviens avoir feuilleté, avec mon meilleur ami du moment, des bandes dessinées de Tronchet ou Gelluck que nous piquions à mon grand frère ou mon père. L'exercice de lecture à deux ne marchait pas trop mal, nous nous entraidions pour saisir les blagues destinées à un public plus au fait des choses d'adulte. Mais il s'agissait plus de dessins humoristiques ou de petites histoires d'une planche que de longues aventures, nous pouvions nous attendre au bas de la page sans nous ralentir. Plus récemment, avec mon meilleur ami du moment, nous nous sommes attaqués à la lecture de *The red monkey dans John Wesley Harding* de Joe Daly. Connaissant d'avance l'auteur, nous n'avions pas de doutes quant au plaisir que nous allions avoir à lire cette bande dessinée, et, voulant vivre cette découverte ensemble, nous le lisions en même temps. Ou plutôt tour à tour, chacun avançait un peu plus quand il en avait le temps. Nos chambres n'étaient séparées que d'une mince cloison qui ne retenait rien de nos éclats de rire. Tout le plaisir revenait à savoir où en était l'autre de sa lecture et à savoir ce qui avait bien pu le faire rire. Celui qui avait un peu d'avance riait déjà doublement en imaginant le moment où l'autre arriverait à cette page. L'autre l'écoutait rire impatient de pouvoir à son tour avoir accès au gag, mais s'amusait déjà en anticipant le genre de personnage ou de revirement scénaristique que Joe Daly allait faire apparaître. À ces petits morceaux d'expérience personnelle, je dois ajouter une constatation ferme : je n'ai jamais vu de bonne exposition de bande dessinée. Bien sûr, j'ai eu du plaisir ou de l'intérêt à parcourir des expositions présentant des œuvres d'un ou plusieurs auteurs de bande dessinée. J'ai été impressionné par le *Labyrinthique intestin* de Stéphane Blanquet à Aix-en-Provence et déambulé, curieux, dans l'exposition *Nocturnes, le rêve dans la bande dessinée* à la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, mais si elles évoquaient ou documentaient intelligemment la bande dessinée, ni l'une, ni l'autre ne ressemblait à la lecture d'une bande dessinée. Marcher, s'arrêter devant un panneau, une installation, voir une vidéo peut être aussi vivant et interactif que l'on veut ça ne ressemble pas à la lecture d'une bande dessinée. Seules, peut-être, les cases monumentales des *Sept boules de cristal* dispersées à Saint-Nazaire survivent à l'épingle : elles apparaissent à l'improviste et ouvrent de larges fenêtres sur l'aventure. Une chose est d'aller à Saint-Nazaire, une autre tout à fait

différente est d'aller à Saint-Nazaire en lisant que, dans une autre voiture près de celle dans laquelle on se trouve, Tintin apprend de la bouche du capitaine qu'il est embarqué dans un voyage trépidant vers cette même ville. Mais encore une fois ces panneaux-vignettes géants ne fonctionneraient pas si on avait affiché une planche entière. Une scène extraite d'un film, c'est un film. Le détail d'un tableau, c'est un tableau, le mouvement d'une symphonie, c'est de la musique et la Victoire de Samothrace peut avoir perdu sa tête et ses bras, on serait bien chagriné de lui refuser le titre de sculpture. La case extraite d'une bande dessinée, en revanche, si forte et parlante qu'elle puisse être, a un statut bien plus problématique. *« Le prélèvement de la case se solde à la fois par un gain et par une perte. La justesse du dessin, eu égard à sa visée narrative, ne peut plus être appréciée en connaissance de cause, car elle tient, pour une grande part, dans le rapport que l'image entretient avec celles qui l'encadrent. »*[215] La case coupée de sa planche d'origine est comme le mort qui n'a pas de quoi payer à Charon sa traversée du Styx. Elle erre dans les limbes interstitielles d'un récit qui ne se laisse qu'entrevoir. Ce qu'il nous faut tirer de ses observations personnelles, c'est que lire une bande dessinée se fait seul. La lecture d'une bande dessinée peut être partagée, prétexte à bien des types de socialisation ; les collections familiales peuvent se transmettre de génération en génération, le moment de la lecture sera toujours intime. Cela tient sans doute aux multiples décisions que l'œil du lecteur doit prendre dans sa circulation : se jeter sur la dernière case de la page avant d'en reprendre le début, ou ne faire que traverser les cases, en sautant de bulles en bulles et en laissant le cerveau capté juste ce qu'il faut du dessin. Les choix à faire sont si nombreux que chaque lecture est profondément personnelle et chaque lecteur installe son propre rythme. C'est le rôle d'une sociologie de la réception de comprendre comment la bande dessinée installe un dialogue entre son auteur et chacun de ses lecteurs pris un-à-un.

— Comment faire rire en bande dessinée ? Comment faire frissonner, pleurer ? Quel agencement de couleurs, quelle composition de planche auront le meilleur effet sur le lecteur ? Par quel motif le dessinateur peut-il bluffer à coup sûr son public ? L'auteur joue de ses gammes pour faire vivre aux lecteurs le souffle d'une course-poursuite aérienne entre deux surhommes en costume, la tristesse aphone d'un jeune garçon déjà vieux accroché à la seule chaleur de sa nostalgie ou le mouillé des baisers avec lesquels une nymphe aux belles boucles couvre le corps d'un roi errant. La sociologie de la réception voit les trucs, regarde s'ils fonctionnent et à quel point ils peuvent fonctionner. Observer cela est particulièrement

[215] Gilles CIMENT, Thierry GROENSTEEN, *100 cases de maîtres ; un art graphique, la bande dessinée*, Éditions de la Martinière, 2010, Paris, p.16.

décisif quand on travaille sur McCay puisqu'un grand nombre de ses planches semblent s'être donné pour objectif d'en mettre plein la vue à leur lecteur. La question de savoir pourquoi ça marche ou pourquoi ça ne marche pas, bien que n'étant pas vraiment du ressort du sociologue, peut éclairer parfois le langage et donc l'œuvre.

II.H. Qu'est-ce qu'une sociologie qui s'intéresse à l'œuvre de McCay ? (partie 2)

II.H.1. Programme d'une sociologie de l'œuvre

Nous avons ainsi déterminé qu'une sociologie qui s'intéresse à l'œuvre en songes de McCay, c'est une sociologie qui reconnaît en McCay un créateur, mais qui peut aussi décrire et expliquer les influences qu'ont les autres dans la production et la diffusion des planches, c'est une sociologie qui a recours à la sémiologie et à l'histoire pour comprendre à quelle bande dessinée elle a affaire. Nous avons vu combien les phénomènes liés à la reproductibilité technique et à la mercatique devaient être pris en compte et de quelle manière le public, rendu à la fois premier et dernier maillon de la chaîne par un jeu dialectique, peut être observé. La sociologie qui captera le mieux l'œuvre en songes de McCay, c'est celle qui fera tout cela, mais qui fera surtout autre chose.

Il s'agit en premier lieu de saisir ce qui dans l'œuvre communique. Parce que l'art communique, l'art ne fait pas que cela, mais il communique. Les dessins sont des signes, ils sont plus que cela mais ils signifient. Et ils signifient le plus souvent un récit ou une intention. D'ailleurs, on l'a dit, la bande dessinée n'est pas qu'un art. Elle est moins qu'un art, plus qu'un art. Et tout ce qui, en elle, n'est pas de l'art, communique. Elle est un multimédia, ou comme nous le disions un carrefour médiatique. La part médiatique de la bande dessinée fait plus que vouloir communiquer, elle veut communiquer le plus efficacement possible, c'est la part qui raccourcit, va droit au but, fait bondir le lecteur d'une case à l'autre. On a vu des bandes dessinées faire piailler le lecteur d'impatience : les bulles sont trop grandes, il y a trop de textes dans cette page, ça n'avance plus, la communication est ralentie comme dans un livre.

Cette parole qui raconte, communique, c'est avant tout elle qu'il va nous falloir cueillir et étudier comme on récolte un entretien. Pourquoi un entretien serait-il une source plus fiable qu'une œuvre ? L'œuvre est un entretien libre. Ici McCay en est le moteur, le sociologue doit accepter de ne pas tenir les rênes, de ne pas pouvoir choisir le sens des questions pour recevoir les réponses qu'il attend. Il doit apprendre l'humilité de l'archéologue qui balaie au pinceau pour recueillir dans le respect. Il s'agit de s'immerger attentivement dans l'œuvre pour y piocher ce qui fait avancer sa réflexion, jamais pour y trouver ce qui entérine le présupposé. Voilà l'ambition véritable d'une sociologie qui voudrait s'atteler à l'oeuvre en songes de Winsor McCay.

II.H.2. Rapport à la modernité

Nous avons avancé que faire une sociologie de l'œuvre en songes de Winsor McCay revenait à éclairer le concept de Modernité. Nous venons de détailler tout ce en quoi consistait cette sociologie. Il nous faudra donc collecter et organiser toutes les données qui se rapprocheront de ce que nous sommes parvenu à esquisser de la modernité. Notre travail préparatoire qui cherchait à la définir sans la définir, nous a amené à retenir cinq balises sémantiques que nous pouvons expliciter ainsi :

- Le rejet de ce qui est vu, à une époque donnée comme la tradition, dans un mouvement de rationalisation qui prend pour socle la croyance dans le progrès scientifique et technique,
- La ville comme force d'accroissement de la domination qui tend à l'ouverture et au rapetissement du monde,
- le citadin blasé qui ne trouve pas sa place dans un horizon barré qui le coupe de l'Idéal et de la Beauté,
- l'américain qui se donne (et se voit donner) pour mission de conduire virilement un progrès cosmique,
- l'être qui a subi une dyssynchronie avec son époque et dont l'existence a perdu l'évidente nécessité, se posant comme sujet et en quête d'une place pour lui-même.

Il s'agira donc de faire des allers-retours entre l'œuvre de McCay et une réflexion sur la modernité pour maintenir en tension les signaux forts qui nous retiennent l'œil à la lecture et les cinq balises sémantiques énoncées.

III. L'ŒIL EN SONGES DE WINSOR McCAY

III.A. Parcours biographique d'un homme moderne[216]

III.A.1. Little McCay

Zenas Winsor McKay est né le 26 septembre 1867 à Spring Lake[217] dans le Michigan. La ville est alors peuplée d'un millier d'habitants[218], elle s'agrandit vite grâce à l'essor de l'exploitation forestière. Le paysage, partagé entre eaux et forêts, est bordé par le lac qui a donné son nom à la ville et la puissante Grand River qui se jette quelques kilomètres plus loin dans le lac Michigan. Outre les forêts de pins blancs qui subissent les ravages d'un abattage inconséquent, c'est sur la culture fruitière riche et variée que la population a d'abord compté. Le raisin, la pêche, la pomme et la cerise griotte y profitent d'un climat favorable.

Le futur auteur de *Little Nemo* est le premier enfant d'une famille d'origine écossaise, son frère Arthur naît en 1868 et sa sœur Mae en 1876. Son frère a de graves troubles mentaux, mais nous ne sommes pas en mesure de savoir s'ils se sont manifestés dès la naissance. Nous savons qu'il vivait encore avec ses parents à l'âge de 30 ans et qu'il a été interné au Traverse City State Hospital pour y passer le reste de sa vie. Winsor McCay s'est toujours montré très secret quant à son frère et sa soeur[219] et les biographies ne leur accordent qu'un rôle de figurants.

Les parents, Robert et Janet McKay se sont rencontrés quelques années plutôt en Ontario. Leur parents respectifs sont des fermiers immigrés, partis de Scotland, comme des milliers d'autres au Canada. Donald et Christina McKay sont arrivés à West Zorra au cours de la décennie 1830 et ont donné naissance, une dizaine d'années plus tard, à Robert, le troisième de leurs six enfants. Janet Murray vit à East Zorra avec ses parents, Peter et Mary Murray.

---

[216] Les informations biographiques que je livre ici sont principalement issues de trois ouvrages :
- Gilles CIMENT, « Les deux vies d'un rêveur » in GROENSTEEN Thierry (dir.), *Little Nemo au pays de McCay*, CNBDI-Éditions Milan, 1990, Toulouse.
- Alexander BRAUN, « Winsor McCay, La vie et l'œuvre d'un génie du crayon », in Winsor McCAY, Les aventures complètes de Little Nemo, Taschen, 2014, Köln.
et surtout l'ouvrage de référence : John CANEMAKER, *Winsor McCay, his life and art*, Harry N. Abrams, Inc, 2005, New York City.

[217] Plusieurs dates de naissance sont données. Alexander Braun choisit la piste qui fait naître McCay en 1869 comme indiqué sur sa tombe. Je suis, de mon côté, la piste proposée par John Canemaker qui s'appuie sur deux recensements de 1870 et 1880. La question n'est pas sans importance, il en dépend la place de McCay dans sa fratrie, une donnée importante pour le sociologue.

[218] Les indications démographiques viennent des chiffres du recensement décennale cités par Wikipédia.

[219] Alors que son livre paraît initialement en 1987, John Canemaker explique que les descendants n'ont appris que récemment l'existence du frère et de la sœur de Winsor McCay.

Robert l'épouse le 8 janvier 1866 et ils partent tous deux rapidement pour la frontière américaine où les conditions de vie paraissent meilleures. À Spring Lake, Robert se met au service de Zenas G. Winsor, un important entrepreneur qui investit dans toute sorte de domaine : le bois, bien sûr, mais aussi le transport fluvial, la fourrure ou le pétrole. L'homme d'affaire doit avoir du charisme au regard du jeune couple, puisque leur fils sera nommé Zenas Winsor McKay peu de temps après. Le père est d'abord chauffeur routier, avant de devenir gérant d'un commerce de détail entre 1879 et 1881. Toute la famille migre, en 1885, à Stanton, à une soixantaine de kilomètre de Spring Lake, plus dans les terres. Stanton compte à peine plus d'habitants, mais elle a acquis son statut de ville il y a peu (elle était considérée comme un village depuis 1869 jusqu'à 1881). L'industrie du bois est alors en net recul, la coupe systématique et irréfléchie ne permettant pas le renouvellement de la matière première. Néanmoins, l'exploitation forestière outrancière a permis de libérer beaucoup de terrains et Robert McKay devient agent immobilier.

Zenas Winsor McKay est un petit garçon fragile, mal adapté à la rudesse du monde dans lequel il grandit. Il dessine très jeune, beaucoup, et il dessine tout. Sa famille est fière de son trait habile, et impressionnée par sa mémoire visuelle. Pourtant, pour le couple qui ne possède que la Bible et *Hamlet* de Shakespeare pour toute bibliothèque, la vocation d'artiste n'est pas une éventualité. Robert McKay veut que son fils soit un homme d'affaire, et l'envoie à Ypsilanti au Cleary's Business College en 1886. Winsor McCay est peu enthousiaste par la carrière que ses parents lui souhaitent et ni la dactylographie, ni la sténographie, ni la comptabilité parviennent à lui faire perdre la passion du dessin.

Mais, les cours mis à part, Ypsilanti a ses bons côtés. D'abord, il habite avec quatre amis venus eux aussi de Stanton. Gagner une première forme d'indépendance vis-à-vis de sa famille semble lui convenir tout à fait. Peut-être que la maladie du frère est déjà un poids dont il est heureux de se séparer. Et puis, Ypsilanti est la plus grande ville dans laquelle il a vécu alors. 5000 habitants ! Des commerces, des banques, des hôtels. Pour le petit garçon maigre et toujours occupé à dessiner, qui ne trouvait pas sa place parmi les corps affairés des bûcherons et des fermiers, la civilisation que représente la ville est une bénédiction. Le dernier avantage que représente Ypsilanti, c'est sa proximité avec Detroit, et McCay va vite en user et en abuser. En effet, il n'est rien de dire qu'il n'est pas le plus assidu en cours et il faut bien noter que le dessin continue de le démanger. C'est à Detroit, au Sackett & Wiggins's "Wonderland and Eden Musee" qu'il gagne pour la première fois de l'argent avec son talent. Il fait le portrait des visiteurs pour 25 cents et touche une commission sur chacun de ses dessins.

III.A.2. Les années d'apprentissages

« Si vous pensez à votre avenir vous êtes des
nôtres ! Chacun est le bienvenu chez nous.
Rêvez-vous de devenir artiste ? Venez !
Notre théâtre emploie tout le monde et met
chacun à sa place.
Êtes-vous décidé ? Nous vous félicitons.
Mais hâtez-vous de vous présenter. Avant
minuit ! Car à minuit, nous fermerons
et nous n'ouvrirons plus jamais. »
L'Amérique, Franz Kafka.

Les *dime museums* apparaissent un peu avant la moitié du XIX^e^ aux États-Unis. Le mot d'ordre de ces musées-cirques, c'est l'*entertainment*. Généralement, on aborde ce mot de deux façons en français, soit on le considère souvent comme une notion typiquement anglo-saxonne et on le garde tel quel en français, *entertainment*, soit on le traduit un peu rapidement par divertissement. En fait, le mot dérive du vieux français qui employait le mot « entretènement » en complément du mot « entretien » pour les choses qui relevaient du domaine des Finances publiques. Si le mot, dont on dit déjà qu'il a vieilli en 1835, a aujourd'hui disparu des dictionnaires, on parle encore au XIX^e^ de l'entretènement d'une armée. La seconde édition du Littré (1872-1877) nous en donne la définition suivante : *« Action de pourvoir à l'entretien de quelqu'un ou de quelque chose »* et cite Descartes dans *Traité de l'homme*, *« La respiration n'est pas moins nécessaire à l'entretènement de ce feu. »* Ainsi peut-on lire dans la dérive de l'*entertainment* vers le divertissement l'apparition d'une forme d'ouverture de la notion de salubrité. Le mot couvrait tout ce qui était nécessaire pour vivre, se nourrir et s'habiller, ce nécessaire tient ensuite compte du divertissement, pour finalement ne dire plus que ça. L'*entertainment*, c'est le divertissement en tant qu'il est nécessaire de prendre du bon temps. L'*entertainment*, c'est l'encadrement marchand de l'idée qu' « il faut bien rigoler des fois ». Et dans ce domaine, les *dime museums* ne lésinent sur rien.

Les baraques foraines, les ménageries, les spectacles d'hommes et de femmes aux corps ou aux talents extraordinaires sont rassemblés en un seul lieu dont l'entrée n'exige qu'un prix modique. Tout ce qui peut impressionner ou amuser est bon à prendre. Le Sackett

& Wiggins's "Wonderland and Eden Musee" à Detroit n'est pas différent des *dime museums* que l'on trouve dans toutes les grandes villes. C'est un bâtiment de quatre étages avec une galerie d'art dans laquelle on trouve un cyclorama au rez-de-chaussée. Quelques saynètes historiques sont rejouées par des statuts de cire au sous-sol ; au second se tient une scène de théâtre où des phénomènes viennent faire leur numéro. Au troisième, les femmes ont leur salon à côté d'un cabinet de taxidermie, tandis que la ménagerie se garde le dernier étage.

Winsor McCay semble à son aise dans cet environnement où le fantastique côtoie la rigolade. Ses parents ne savent rien de ses escapades, et l'argent de poche qu'il gagne à la commission est vite dépensé dans des virées entre amis. Ses camarades du Cleary's Business College sont impressionnés de le voir gagner de l'argent avec ses dessins. Le crieur du *Wonderland and Eden Musee*, surnommé *« Professor »* fait des annonces alléchantes qui flattent l'ambition du jeune McCay. *« Le moment viendra où les portraits que ce garçon fait de vous vaudront de l'or et vous ne voudrez jamais vous en séparer. »*[220] Le dessinateur novice apprend vite à flatter les femmes quand il dessine leur portrait. Sa réputation augmente et le 10 février 1888, on peut lire dans l'*Ypsilanti Commercial*, ce petit article : *« L'œuvre d'art exposée au bureau de Poste de Winsor McCay, professeur de dessin au Cleary's Business College est un beau témoignage du talent artistique du jeune homme. »* On peut facilement s'imaginer que derrière l'amusement de se voir pris pour un professeur de dessin, McCay, dont les parents étaient si réticents à voir les possibilités énormes que lui offrait son don, devait ressentir un réconfort bienvenu.

Ses prouesses finissent par venir aux oreilles de John Goodison. Le peintre a alors 54 ans, il est né à Sheffield en Angleterre, puis il est venu dans le Michigan où il a trouvé un poste de professeur de dessin et de géographie à la Michigan State Normal School d'Ypsilanti. Après une période un peu floue dans sa vie, il retrouve l'enthousiasme d'enseigner en mettant au point une nouvelle méthode pour apprendre à dessiner. Il recherche quelques jeunes talentueux avec lesquels il pourrait l'expérimenter. Winsor McCay accepte la proposition, il convainc ses parents de lui donner de quoi payer les leçons. Les cours sont particuliers, hors du circuit de l'université. John Goodison leur apprend qu'à la base du dessin, il est nécessaire de savoir peindre les formes géométriques. Les élèves passent deux mois à s'exercer à faire des sphères, des cubes et des cylindres. Savoir faire ces formes de bases, c'est savoir tout dessiner. Il s'agit d'acquérir une science du volume, de savoir doser

[220] Les citations sont tirées de la biographie de John Canemaker et traduites par mes soins. John Canemaker est réalisateur de films d'animation, il faut saluer le travail d'historien qu'il a produit pour son ouvrage. Il a entamé son entreprise suffisamment tôt pour pouvoir rencontrer les petits-enfants de Winsor McCay et réunir des données de première main décisives.

les couleurs, jouer sur les harmonies et les contrastes pour rendre parfaitement la forme comme en trompe l'œil. L'enseignement de Goodison marque profondément McCay ; il acquiert aussi une première éducation artistique. *« Si ce jeune homme ne fume pas trop de cigarettes, le monde va entendre parler de lui. Il maîtrise totalement tout ce que je lui ai transmis »*. De tels propos, venant d'un professeur, de quelqu'un qui est du métier, ont l'effet d'une poussée en avant pour le timide garçon. Il part en 1889 pour Chicago dans l'espoir d'intégrer l'Art Institute of Chicago. La ville est encore plus grande qu'Ypsilanti ou Detroit. Les buildings poussent de partout. Winsor McCay n'ose pas demander de l'argent à ses parents connaissant leur opinion sur sa vocation artistique (plus tard, son père regrettera néanmoins de n'avoir pas eu confiance dans les capacités de son fils et de ne pas lui avoir offert d'étudier dans une école d'art).

Ne pouvant suivre les cours, le jeune homme trouve un emploi à la National Printing and Engraving Company. Il y apprend les rouages du graphisme publicitaire et les nouveaux procédés de gravure. C'est une expérience bénéfique, il joue sur les couleurs et les typographies pour créer des affiches et des prospectus tape-à-l'œil. Les cirques sont des clients importants qui font beaucoup usages de matériaux publicitaires pour attirer les spectateurs. Les affiches doivent contenir en germe tout le merveilleux, la surprise et l'exotisme dont le cirque se fait porteur. Quant aux travaux d'impression, McCay y apprend que la couleur peinte ressort plus ou moins bien une fois imprimée. Il apprend à jouer de ce paramètre.

Après quelque temps passé dans un dortoir, le jeune homme gagne de quoi s'offrir un meilleur logis. Il emménage dans une pension où il rencontre le dessinateur Jules Guérin. Ils ont sensiblement le même âge et leur trait est si proche qu'il est difficile d'imaginer qu'ils n'aient pas partagé leur savoir-faire. McCay est un as de la perspective, Guérin a l'art de marier les couleurs. Nous devons ici noter que le futur père de Nemo a un solide sens de l'amitié. Nous avons dit la distance qu'il avait mise avec sa famille ; sa fidélité en amitié est plus tenace. Il est très sociable, blagueur, il mène à cette période une vie de bohème et se plait dans l'effervescence des noces entre amis.

Pour John Canemaker, c'est probablement à cette époque qu'il serait entré dans la franc-maçonnerie. Il n'y a rien de sûr à ce sujet, mais son enterrement comme celui de son père sera entouré par une succession de rites maçonniques. Ce qui est certain, c'est que McCay est agnostique, qu'il semble croire en une forme de réincarnation et qu'il tourne en dérision les églises et le folklore des loges. Il exprime son rapport à Dieu par une anecdote sur son père : alors que celui-ci était mourant et qu'il s'était toujours montré très distant avec

l'église, le prêtre le poussa à faire la paix avec Dieu. Robert McCay aurait répondu : *« Faire la paix avec Dieu ? Nous n'avons jamais eu de dispute. De toute ma vie, jamais nous n'avons été hostile l'un envers l'autre. »* Malgré sa distance naturelle avec les mouvements mystiques, il aime les symboles et son goût des socialités a pu l'attirer vers ces formes de clubs spirituels que sont les loges.

Il est intéressant de noter qu'en 1889, il est enregistré auprès des services municipaux de Chicago comme imprimeur, alors qu'en 1890, il y figure en tant qu'artiste – en ayant pris soin de décorer son nom devenu « Windsor Z. McCay ». Il est sans doute amené à cette époque à travailler pour Charles E. Kohl et Georges Middleton, deux entrepreneurs de Chicago, ce qui expliquerait son départ pour Cincinnati où il est engagé dans le Vine Street Dime Museum dont ils sont les propriétaires.

La gestion est sous la responsabilité de John Avery. McCay y arrive en 1891, il y restera 9 ans. Il n'est plus le petit portraitiste à 25 cents, il a désormais son atelier – une « minable petite pièce » – au dernier étage, il s'occupe des tracts, des affiches et surtout des panneaux peints. Ceux-ci ne sont pas des simples décors pour les attractions, ils sont une partie du spectacle. Le numéro de la naine Jennie Quigley serait certainement moins impressionnant si le spectateur n'avait pas été fasciné au préalable par le tableau haut en couleur vantant les charmes de « The Scottish Queen ». Vine Street est un cœur animé de Cincinnati, un peu comme l'est l'avenue Broadway à New-York. Winsor McCay se plait beaucoup dans la ville qu'on surnomme Queen City, il confiera à son fils y avoir toujours été profondément attaché. C'est à Cincinnati qu'il rencontrera le publicitaire-graphiste Philip Morton avec lequel il partagera des projets et restera ami toute sa vie, et c'est probablement au *dime museum* de Vine Street qu'il assiste pour la première fois à la projection d'un film d'Edison.

Un jour de 1891, alors qu'il est occupé à peindre dans le coin d'un hall du *dime museum*, l'orchestre, à l'autre bout de la salle entame une polka endiablée. La salle se met à danser dans tous les sens et McCay se retrouve à devoir esquiver le monde, encombré de pots de peinture et de ses pinceaux. Une jeune fille s'amuse de ses maladresses, il la voit. Elle est accompagnée de sa grande sœur. Le jeune homme repère où elles s'installent et s'enfuit troquer sa tenue tâchée de peinture pour une de ces tenues élégantes qu'il aime à arborer. La suite de la journée lui apprendra qu'elle s'appelle Maude Leonore Dufour et le décidera à lui faire la cour.

Fig.4 : *Winsor McCay posing with a cigarette*, 1906

La jeune fille a alors 14 ans, elle vit avec sa mère, qui fait des pâtisseries pour un hôtel, et ses sœurs. Son père était artisan peintre, il est mort peu de temps auparavant. Nous ne pouvons qu'imaginer les sorties que Winsor McCay fit faire à Maude dont il était de 10 ans l'aîné. Pourtant, vu la récurrence du thème dans les *Cauchemars de l'amateur de fondue au chester*, les premiers temps de leur histoire d'amour ont certainement été marquants. Bon nombre de planches prennent comme situation initiale un jeune couple en sortie. La même année, les deux amants s'enfuirent pour Covington, Kentucky, où ils se marièrent.

Cet élan romantique est assez surprenant de la part de McCay qui aimait à prendre des postures bohèmes et à rejeter les mœurs qu'il jugeait bourgeoises. Il est très attaché à sa vie de jeune homme, à ses amitiés et garde son goût pour la noce. Par ailleurs, il a toujours porté un regard teinté de cynisme sur le mariage et l'hypocrisie qu'il pouvait revêtir. Mais il est attaché à sa femme et restera tendrement lié à elle tout au long de sa vie. Ils jouent l'un et l'autre pleinement le jeu du couple : elle se plait à être la femme au foyer qui cuisine bien ; il lui ramène de quoi satisfaire son goût des dépenses. Le petit Robert Winsor naît le 21 juin 1896 et sa petite sœur Marion naît l'année suivante. Avec l'agrandissement du foyer, Winsor McCay va devoir travailler plus.

Le *Commercial Tribune* semble justement prêt à l'embaucher. Il refuse dans un premier temps par fidélité pour Avery. Mais quand ce dernier finit par abandonner le *dime museum*, McCay se souvient de l'offre qui lui avait été faite. Le chef de la rédaction du *Commercial Tribune* lui annonce : *« Je vous payerai autant qu'au dime museum et je ferai de vous un homme de presse. Le meilleur foutu dessinateur de presse, c'est ce que je ferai de vous ! »* Les mots avaient porté : *« Où puis-je déposer mon manteau ? »* répond McCay. Le dessin de presse est un nouveau métier pour lui, savoir dessiner n'est pas tout, il faut tenir compte de nouvelle problématique comme la question du format et de la couleur. Si les affiches qu'il avait pris l'habitude de peindre devait être clinquante avec des dessins imposants, les dessins éditoriaux doivent viser juste et repose sur l'efficacité du trait. Il doit apprendre à choisir l'encre, la plume et le type de papier qui lui conviennent le mieux, à saisir les spécificités de chacun.

En 1899, McCay commence, en indépendant, à envoyer des dessins à *Life* où travaille son modèle, le dessinateur A.B. Frost, dont il aime l'efficacité des histoires en images. Quelques-uns de ses dessins sont publiés. Il passe directeur artistique au *Cincinnati Enquirer* en 1900 pour un salaire nettement plus élevé. C'est là qu'on lui confiera l'illustration des poèmes de Georges Randolph Chester pour *A tale of the jungle imps by Felix Fiddle*. La série est maintenue du 11 janvier au 9 novembre 1903. C'est une première incursion dans le dessin

séquencé. On y retrouve déjà l'inspiration Art Nouveau qui deviendra une caractéristique majeure de son dessin.

Robert J. Carter travaille pour le *New York Herald* de James Gordon Bennett à Cincinnati. Il souffle à McCay, dans une lettre élogieuse du 15 septembre 1903, qu'il a toutes ses chances s'il souhaite travailler pour le *Herald*. La chance est tentée sous la forme d'un florilège de dessins envoyés au directeur artistique, J.C. Baker. Ce dernier répond qu'il est intéressé, d'autant que l'année 1904 est une année électorale. Toute la famille, un peu à contre-cœur, mais prise dans l'élan du cheminement de la carrière, part pour New York.

III.A.3. New York finalement

À la fin de l'année 1903, Winsor McCay emménage avec sa femme et leurs enfants sur Broadway, à proximité du *Herald Building*. Il nous faut nous arrêter un moment sur l'état de New York au début du XX^{e} siècle.

La ville vit une époque charnière de son histoire, elle se développe et s'apprête à être la capitale du monde sous au moins trois aspects. Premièrement, l'économie américaine dans la première moitié du XX^{e} siècle fait jouer un rôle important à l'automobile. Jean Gottmann rapporte qu'en 1966, aux États-Unis, il y a presque plus de familles qui ont deux voitures que de familles qui n'en ont pas[221]. La première moitié du siècle est une marche rapide vers cet état d'engorgement des voieries et de l'habitat – l'apogée de la voiture individuelle est atteint en 1955 d'après Gottmann. Si l'on regarde simplement l'évolution de la population new-yorkaise en fonction de ses quartiers, on remarque que Manhattan atteint son pic de population entre 1900 et 1930[222] avant de déverser sa population sur les arrondissements qui l'entoure (en particulier Brooklyn, le Queens et le Bronx). New York implose et s'étend démesurément devenant en moins d'un siècle une mégalopole. *« Le cas le plus frappant de région urbaine déjà bien formée s'observe aujourd'hui le long de la côte Nord-Est des États-Unis, du plus grand Boston au plus grand Washington. Cette vaste chaîne urbaine, dont New York est le centre, et le cœur économique, constitue entre l'Atlantique et les premiers plis des Appalaches, une région dénommée "Mégalopolis" et où l'urbanisation moderne a atteint son intensité la plus grande. »*[223] McCay vivra dans un New York tendu vers sa périphérie jusqu'à

[221] Jean GOTTMANN, « Mégalopolis, région-laboratoire de l'urbanisation moderne », in *Essais sur l'aménagement de l'espace habité*, Éditions Mouton &Co, 1966, Paris/La Haye, p.311
[222] Manhattan, dont l'insularité rend le territoire inextensible, atteint les 2 331 542 habitants en 1910 et en compte 2 284 103 en 1920. Ce sont les seuls dates où le recensement dépasse les 2 000 000 d'habitants.
[223] *ibid.*, p.299.

atteindre les périphéries des métropoles sur un rayon de plusieurs centaines de kilomètres. Gottmann parle de *« marée métropolitaine »* pour saisir la transformation d'une partie de la campagne en région suburbaine. Ce qu'il reste de campagne semble voué à un tiers-mondisation corollaire. Pour lui, le schéma du devenir Mégalopole new-yorkais donne un aperçu du devenir Mégalopole d'un certain nombre de régions dans le monde ; New York détermine les règles d'un jeu auquel le monde entier sera convié à participer.

Deuxièmement, nous avons vu avec Fernand Braudel que New York devenait le nouveau centre de l'économie-monde à partir de 1929[224]. En effet, jusque-là, Londres, à qui avait profité largement sa place de pionnière dans les deux révolutions industrielles[225], et son empire colonial, était le centre de cette économie-monde ; mais la dynamique avait vécu son plein régime et la Première guerre mondiale va précipiter l'affaiblissement de la vieille capitale. New York s'apprête donc au début du XX^{e} siècle à bénéficier non seulement du décentrage de l'économie-monde européenne, mais en plus, du devenir hégémonique de cette économie-monde sur ce qu'il reste des autres. Alors que l'économie mondiale se déploie, le monde, rétréci d'autant, perçoit déjà la domination montante de la mégalopole new-yorkaise comme Capitale des capitales du monde.

Troisièmement, et en conséquence des deux autres points. La ville de New York se lance dans un projet esthétique d'urbanisation qui servira d'horizon culturel au reste du monde. Dans *New York délire*, Rem Koolhaas tente de faire parler de force l'histoire de l'urbanisme new-yorkais pour y lire son manifeste. Il énonce avec justesse que *« L'architecture de Manhattan est le paradigme de l'exploitation de la densité »*[226]. Manhattan est un territoire clos, découpé par une trame fixe en bloc. Le projet manhattanien, et par extension, avec quelques nuances pourtant, le projet new-yorkais doit composer avec cette contrainte de départ. *« Par le tracé de ses rues et de ses blocs, elle annonce que l'assujettissement, sinon l'oblitération, de la nature est sa véritable ambition. Tous les blocs sont identiques ; leur similitude invalide instantanément tous les systèmes d'articulation et de*

[224] En 1925, dans l'opérette française *Pas sur la bouche*, le librettiste André Barde écrit déjà ces paroles qui captent dans l'air du temps, l'arrogance américaine et le chauvinisme méprisant du Vieux Monde : *« En Amérique, vous vous croyez très malin / Vous pensez qu'on n'fait rien mieux qu'dans vot'pâtelin / Vous vous épatez de vos gratte-ciels / Ça n'peut pas gratter la Tour Eiffel / Vous êtes les rois et vous le proclamez / Les rois de l'acier et du ciment armé / Les rois du pétrole, les rois des casseroles / et les empereurs du cochon fumé. »*

[225] Encore que sur la deuxième révolution industrielle – celle du pétrole, de l'électricité et des technologies qu'elle ouvre – l'Angleterre n'avance plus seule, les États-Unis sont là avec l'avantage d'être une nation naissante qui se construit et peut donc faire une place immédiate au progrès. Ainsi, par exemple, la place de l'automobile peut être déterminée en amont de l'organisation des villes.

[226] Rem KOOLHAAS, *New York Délire, un manifeste rétroactif pour Manhattan*, Éditions Parenthèses, 2002, Marseille, p.10.

différenciation qui ont présidé à la formation des villes traditionnelles. »[227] Dans tous les sens du terme, la ville new-yorkaise annonce la neutralisation du paysage. Elle est la table rase réalisée de l'urbanisation. Une fois que le contour est propre et nettement délimité, on peut y faire ce que l'on veut, c'est-à-dire y faire culture. « *La culture de la congestion propose la conquête de chaque bloc par une structure unique. Chaque bâtiment deviendra ainsi une « maison », un domaine privé élargi pour pouvoir accueillir des hôtes, mais pas au point de pouvoir prétendre à l'universalité dans la gamme de ce qu'il offre. Chaque « maison » représente un style de vie différent, une idéologie différente. […] Chaque* ville dans la ville *sera si unique qu'elle attirera naturellement une population spécifique. Chaque gratte-ciel, reflété dans les toits d'un flot interminable de limousines noires, est une île de la "Venise très modernisée"* – ce système de 2028 solitudes. *La culture de la congestion est* la *culture du XX^e siècle. »*[228] Bien sûr, cette culture vers laquelle tous les yeux du monde sont rivés fait la part belle aux tours et aux gratte-ciels. Il s'agit d'aller chercher vers le ciel bleu, le dernier reste de nature. Alors que Winsor McCay y emménage, New York a vu le *Flatiron Building* être achevé en 1902, au milieu d'une course à la hauteur : le *New York World Building* (94 mètres de haut), le *Manhattan Life Insurance Building* (106 mètres) ou le *Park Row Building* (119 mètres).

Au *Herald*, Richard F. Outcault est alors le dessinateur-vedette ; il est à peine plus âgé que McCay, mais il est déjà très célèbre. Il est l'auteur du célèbre *Yellow Kid* que se sont arrachés Pulitzer et Hearst six ans auparavant. Il publiait la série *Hogan's Alley* – une grande planche en une case, fourmillante, qui racontait la vie d'un quartier populaire – depuis 1895 chez le premier. Avec un salaire plus copieux à la clé, Hearst l'a pris dans son équipe à partir de 1897. Il s'en est suivi une bataille juridique pour savoir qui avait les droits de la série. Pulitzer put continuer à éditer la série sous le même nom avec un nouveau dessinateur ; Outcault la poursuivait de son côté chez Hearst sous le nom du personnage principal *The Yellow Kid*. L'affaire fit tant de bruit que l'on en tira l'expression *« Yellow Journalism »* (littéralement « Journalisme Jaune ») qui cristallise l'attitude rapace et concurrentielle de certains grands journaux, leur manque de vergogne quant à leur éthique, et, par extension, la presse à sensation. Outcault est arrivé au *Herald* en 1901, on lui confie les meilleurs pages du supplément dominical (la première page, pleine et en couleur). Il n'est probablement pas payé plus cher que chez Hearst, mais les lecteurs du *Herald* sont plus raffinés, et lui, qui a

[227] *ibid.*, p.20.
[228] Rem KOOLHAAS, *New York Délire, un manifeste rétroactif pour Manhattan*, Éditions Parenthèses, 2002, Marseille, p.125.

étudié les Beaux-arts à Cincinnati, rêve d'une carrière d'artiste. De fait, *Buster Brown*, la série qu'il a créé pour le journal n'a pas le même ton que le *Yellow Kid*. Le grand gamin des rues, chauve avec ses vêtements trop longs a laissé place à l'enfant blond de bonne famille ; les couleurs sont moins criardes, plus harmonieuses. Comme la plupart des personnages de l'époque (*Max und Moritz* de Wilhelm Busch – le précurseur du genre –, *The Katzenjammer Kids*[229] de Rodolph Dirks,…), la série raconte les maladresses et les espièglerie d'un petit garçon. On peut faire beaucoup de parallèles entre la carrière de McCay et celle d'Outcault, et il semble assez probable qu'une concurrence se soit développée entre les deux hommes. Outcault le devance sur, à peu près, tous les points : il se lance dans le vaudeville en premier, ses séries donnent lieu à bien plus de produits dérivés,…

Du 21 janvier au 4 mars 1904, Winsor McCay se lance dans sa première série : *Mr Goodenough*. À cette période, il va essayer plusieurs séries avant de réussir à trouver un sujet accrocheur. *The Phurious Phinish of Phoolish Philipe's Phunny Phrolics* qui ne fait qu'une apparition très éphémère est sa première publication en couleur dans le *Herald*, suivra *Little Sammy Sneeze* à partir du 24 juillet qui sera son premier petit succès. Le 10 septembre de la même année, sous le nom de Silas – un vieil employé du journal – il publie sa première bande dessinée qui vise un public adulte : *Dream of the rarebit fiend* (*Les cauchemars de l'amateur de fondue au chester* en français). Deux des premiers épisodes feront des références directes à la lutte électorale entre Parker et Roosevelt (Theodore, pas Franklin). La série marque la première incursion de l'œuvre de McCay, dans le domaine du rêve. L'année 1905 est aussi une année riche : en plus de poursuivre les deux séries, il va en proposer trois nouvelles : *The story of hungry Henrietta* à partir du 8 janvier et surtout *A pilgrim's progress by Mr. Bunion* et *Little Nemo in Slumberland*. Cette dernière série lui fait accéder le 15 octobre 1905 à la dernière page en couleur du fascicule dominical, puis à la première : c'est une consécration. Il est difficile de ne pas faire de lien avec le départ de Outcault qui retourne cette même année chez Hearst.

Dès la première année, la série est traduite en sept langues. Les couleurs sont remarquables. Le *Herald* est réputé pour avoir les méthodes d'impressions les plus novatrices. McCay qui connaît bien ces problématiques, lui qui a travaillé au moins deux ans dans une imprimerie, n'hésite pas à donner des consignes aux imprimeurs pour s'assurer que les couleurs finales seront bien celles qu'il attend. Les décors soignés font écho à des parcs d'attractions comme *Dreamland* ou *Luna Park* à Coney Island, ou aux architectures dessinées

[229] Connu en France sous le nom de *Pim, Pam, Poum*.

par Daniel Burnham et Frederick L. Olmsted pour la foire mondiale de Chicago de 1893, qui célébrait le 400e anniversaire de l'arrivée de Christophe Colomb sur le Nouveau Monde.

C'est aussi en 1905 que la famille quitte Manhattan qu'ils trouvent trop agité et bruyant. Ils s'installent à Sheepshead Bay, dans Brooklyn, tout près justement des parcs d'attractions de Coney Island. Là, dans leur maison au calme, la famille retrouve un peu de la tranquillité à laquelle ils avaient dû renoncer en quittant Cincinnati. Ils ne quitteront plus cette maison. En revanche, Winsor McCay ne va pas rester en place bien longtemps. Ces trajets quotidiens pour Manhattan ne suffisent pas à son âme vagabonde : il démarre en 1906, une tournée dans des théâtres vaudevilles, notamment à l'Est du Mississippi où il se rendra régulièrement pour faire des spectacles pendant une dizaine d'années. Ses vaudevilles l'enthousiasment beaucoup, ils lui permettent d'avoir un contact avec ses lecteurs et de faire réellement face à sa popularité. Il dessine ses personnages principaux, exécute quelques prouesses dessinées, fait quelques bons mots, il est acclamé. Le 28 septembre 1908, *Little Nemo* a sa propre comédie musicale. Victor Herbert en a écrit la partition, l'enfant acteur qui est choisi pour jouer Nemo a été repéré quelques mois avant dans la comédie musicale fait autour de *Buster Brown*. L'opérette est jouée à Philadelphie, puis vient à Broadway. Aux États-Unis, la tournée compte 123 dates et attire 250 000 spectateurs. La tournée se poursuit en Europe, McCay aimerait la suivre, mais le *Herald* s'y oppose.

En 1910, sa sœur meurt à Edmore. Elle était mariée et avait perdu son enfant à l'accouchement 5 ans plus tôt. Le 8 avril 1911, McCay sort son premier dessin animé dans une version colorisée à la main par lui-même. Avant lui, Émile Reynaud, Émile Cohl et James Stuart Blackton avaient déjà posé les principes de l'animation, mais McCay va tout à fait au-delà. Pour l'aspect technique, il fait appel au service de la société Vitagraph dont Blackton est un des propriétaires. Le film est notamment montré dans son vaudeville au *New York's Colonial Theater*. C'est aussi l'année où son contrat prend fin. Vexé d'avoir été empêché de suivre la tournée de *Little Nemo* en Europe, Mc Cay part chez Hearst au lieu de renouveler au *Herald*.

William Randolph Hearst est un personnage tout à fait notable de l'histoire des États-Unis et à plus forte raison de celle de McCay. Contrairement aux Bennett, qui dirigent le *Herald* de père en fils, Hearst n'est pas un héritier dans le monde de la presse. Son père a fait fortune dans le Sud, il s'est lancé, quant à lui, à l'aventure dans le monde de la presse. Son éthique journalistique tient dans cette citation célèbre du film de John Ford, *L'homme qui tua*

Liberty Valence : *« When the legend becomes fact, print the legend »*[230]. Armé du pouvoir de la presse, il s'engage en politique notamment à la candidature pour la vice-présidence en 1900, chez les démocrates aux présidentielles de 1904, chez les indépendants aux présidentielles de 1908, sans pourtant rencontrer de réels succès. Il s'est avéré toujours bien plus efficace en marionnettiste agissant politiquement dans l'ombre de ses journaux.

Ses rapports avec McCay vont être complexes : d'un côté, il semble vouloir le posséder totalement et McCay se rebelle vigoureusement, d'un autre, une sorte de profond respect paraît affleurer et sceller ensemble leurs destinées. Pour le *New York American*, le dessinateur reprend *Little Nemo in Slumberland* en prenant soin de le renommer : *In the land of wonderful dreams*. Il déclinera également les *Cauchemars de l'amateur de fondue au chester* en un certain nombre de format et avec des titres variés : *The dream of the lobster fiend*, *Midsummer day dreams* et *Rabid Reveries*[231]. À côté des séries, McCay réalise de nombreux dessins éditoriaux que lui commande Arthur Brisbane, le rédacteur en chef du *New York Evening Journal* et principal collaborateur d'Hearst. En 1912, il sort son deuxième film d'animation, *How a mosquito operates*, et repart en tournée. C'est à cette période qu'Hearst va commencer à trouver que son dessinateur-vedette se disperse. Il serre la bride autour de McCay en commençant par lui demander d'arrêter les *comic strips*. *Little Nemo* va entrer dans une nuit sans rêve, longue de dix années (1914-1924). Les éditoriaux deviennent son activité principale, il est plus que probable que si l'idéologue Hearst a recruté McCay en 1911, c'était pour diffuser ses opinions dans d'impressionnants dessins ; il n'a qu'une basse opinion des *comic strips* qui ne sont qu'un moyen de fidéliser son lectorat. En 1914, quand le dessinateur se lance dans sa tournée pour présenter *Gertie the dinosaur*, son nouveau film d'animation, Hearst l'oblige à l'annuler. Peu de temps après, alors que le dessin animée commence à devenir un terrain d'investissement prometteur, le magnat crée l'*International Film Service*, dont évidemment le dessinateur intégrera l'équipe. Mais McCay n'aura pas plus que son nom sur une liste, il ne participera à aucune production pour la société. On peut facilement imaginer que la vision des deux hommes est irréconciliable à propos du film d'animation. McCay y voit un nouvel art qu'il faut protéger des logiques d'intéressement strictement capitalistes (il est probable qu'il ait moins d'égard pour la bande dessinée).

[230] Littéralement : *« Quand la légende devient la réalité, imprimez la légende »*. Chez Hearst comme dans le film de Ford, il s'agit de saisir la question « vérité ou mensonge ? » dans une considération performative : si les effets d'un mensonge sont meilleurs que ceux de la vérité, mieux vaut privilégier le mensonge.

[231] Que l'on pourrait traduire respectivement par : *« Le cauchemar de l'amateur de homard »*, *« Songe d'un jour d'été »* et *« Rêveries forcenées »*.

1915 est une année sombre, Winsor McCay perd son père, Robert, tandis qu'une autre actualité va sidérer l'Amérique. Le torpillage du paquebot britannique *Lusitania*, le 7 mai, va provoquer des remous dans tout le territoire. Le drame aura des répercussions dans l'histoire de la relation entre les deux hommes. Winsor McCay est profondément touché par l'événement et projette dans la foulée de réaliser un film d'animation qui le raconte ; dans les pages du journal Hearst et Brisbane minimise l'accident, ils sont farouchement isolationnistes. Mais peu à peu, la mobilisation pour l'entrée en guerre gagne du terrain. Les pacifistes sont assimilés à des lâches qui font le jeu de l'Allemagne contre l'Angleterre. Hearst est montré comme un traître par la presse concurrente dès 1917. La même année, Marion E. McCay épouse le Capitaine Raymond Moniz qui s'enrôle volontairement, avec son beau-frère Robert Winsor, dans la 27e Division, pour aller se battre en France. En hommage à son fils et son gendre, Winsor McCay signera de deux croix tous ses dessins de l'époque. Dans l'Amérique en guerre, Hearst est maintenant taxé d'antipatriotisme, si les accusations ne l'atteignaient pas au début, elle commence à lui peser. En 1918, McCay sort son *Sinking of Lusitania* qui finit sur le panneau : *« L'homme qui a lancé la torpille a été décoré par le Kaiser, et eux, ils nous demandent de ne pas détester les Huns ! »*. Cette phrase arrive, après trois ans de préméditation, comme une affirmation de la liberté de penser de son auteur. L'acte de rébellion vis-à-vis de son patron est limpide, mais le film, qui était pensé comme un film de propagande, n'est montré qu'une fois la guerre finie après trois ans de réalisation. Ce problème de délai encouragera McCay à repenser sa façon de travailler.

Le pied-de-nez du *Lusitania* n'empêchera pas McCay de prendre la défense d'Hearst, dénonçant, dans une lettre ouverte, les calomnies de la concurrence. Il y déclare que si Hearst avait été soupçonnable d'être du côté de l'Allemagne, il aurait démissionné, lui dont le fils et le gendre avaient fait honneur sur le champ de bataille. « Hearst est 100% Américain ! » écrit-il. Reconnaissant, le patron l'invite à le visiter dans son château à San Simeon en Californie : *Hearst Castle* (Le *« Xanadu »* de Charles Foster Kane chez Orson Welles).

En 1921, son fils, héros de guerre, se marie avec Theresa Munchausen. Ils auront deux enfants Janet McCay, puis Robert McCay Jr. Winsor McCay était déjà un papy-gâteau depuis 1918, et la naissance de Robert Winsor Moniz qu'il a surveillé avec sa fille, pendant que le père était au front. Sa carrière se poursuit en 1924 par un retour au *Herald Tribune*, qui permet une réapparition brève de *Little Nemo*. Mais dix ans se sont écoulés, les retrouvailles sont probablement douloureuses. De son côté, Hearst cherche sans y parvenir à remplacer son dessinateur. McCay retourne en 1926 dans son équipe comme un fugueur contrit, pour refaire les dessins éditoriaux de Brisbane. L'admiration de McCay pour son patron n'a d'égale que le

plaisir qu'éprouve Hearst, à voir ses idées prendre forme sous la main habile de son poulain. Leur collaboration se poursuit donc. L'affaire Lindberg en est un temps fort, McCay est envoyé sur place pour couvrir les rebondissements du kidnapping.

Le 26 juillet 1934, Winsor McCay meurt chez lui, devant sa femme, d'une hémorragie cérébrale. Il était encore dessinateur au *New York American*.

III.A.4. La postérité

Pour préparer sa succession, Winsor McCay signe ses dernières planches du nom de son fils : *« Robert Winsor McCay Jr. »*, et l'emploiera de plus en plus comme associé sur ses projets, en particulier pour les films d'animation. À la mort de son père, c'est tout naturellement que McCay Jr. essaiera de faire perdurer l'œuvre de son père. Le fils à la suite du père rêverait d'être artiste, mais avec toute la bonne volonté du monde et malgré une connaissance génétique des ficelles du métier, ses tentatives de reprendre *Little Nemo* se soldent par des échecs. L'héritage de Winsor McCay est à la fois une fierté et un embarras : les dessins originaux, les pellicules des films prennent de la place et exigent un soin particulier. Les pellicules au nitrate se conservent mal et s'enflamment d'un rien. Un incendie en fait disparaître une partie. Robert W. McCay en garde une partie dans son garage et confie les pellicules qui disparaîtront pour la plupart. Il tente aussi d'approcher Hollywood pour qu'un film raconte l'histoire de son père et en confie la biographie à Padraic O'Glasain[232] : rien n'aboutira.

L'utilisation du rêve par McCay est reprise par un certain nombre d'auteur de Milton Caniff à Hergé qui y feront des référence explicite. Mais la bande dessinée n'est pas assez considérée alors, pour que qui que ce soit ne se préoccupe d'en préserver l'histoire. Walt Disney, les frères Fleischer, Pat Sullivan et Chuck Jones reconnaissent tous ce qu'ils doivent à celui qui n'avait pas peur de se présenter comme *« l'inventeur du dessin animé »*. Il n'a pourtant breveté aucune de ses trouvailles dans le domaine, considérant que l'animation était un art et croyant fermement en son développement poétique. Les complaintes à répétition qu'il adresse dès 1927 à l'ensemble de la profession montre la désillusion dans laquelle il bascule alors quant au devenir du dessin animé.

Les journaux se conservent à peine mieux que les pellicules, et si les originaux embarrassent la famille de McCay, les archives et bibliothèques de tout le pays décident que

[232] Padraic O'Glasain, Winsor McCay : Little Nemo's Daddy, tapuscrit non publié, 1941, New York.

garder ces vestiges fragiles devient trop encombrant. Après la Seconde guerre mondiale, la plupart des établissements qui assuraient une sauvegarde du patrimoine de la presse réorganisent leur gestion. Alexander Braun fait état d'une *« grande vague de conversion en microfilms qui permit aux bibliothèques de se défaire de leurs collections encombrantes de quotidiens de grand format. Même des bibliothèques nationales telles que la Bibliothèque du Congrès de Washington se sont livrées à cette campagne prétendument progressiste […] Il n'y a plus aucun endroit au monde où l'on puisse contempler les originaux des grands quotidiens américains. »*[233] Nous sommes aujourd'hui dans l'incapacité de savoir si nous sommes en possession de l'ensemble des planches de McCay, nous savons seulement que :

— Ulrich Merkl est celui qui est parvenu a rassemblé le plus grand nombre de planches de la série *Les Cauchemars de l'amateur de fondue au chester*[234] et qu'il est presque certain qui lui en manque.

— la première édition intégrale des planches de *Little Nemo* est l'édition de Taschen[235] et n'est paru qu'en 2014.

— un travail vient d'aboutir en juillet 2015 qui recense les planches d'*A pilgrim progress by Mr. Bunion* par l'Université de Richmond[236].

— une partie des films ne nous sont connus que sous la forme de fragments.

Nous devons beaucoup aux collectionneurs particuliers qui n'ont pas attendu l'engouement général autour des planches de bandes dessinées originales pour déployer les moyens importants nécessaires à leur conservation.

C'est au Canada à partir de 1967, qu'on commence à s'inquiéter de la préservation du patrimoine et que la *World Animation Film Exposition* in Montreal et la Cinémathèque Québécoise réunit et restaure les pellicules disponibles. Plusieurs expositions ont lieu au Canada, à Paris et aux États-Unis et font une place d'honneur à McCay autour de la fin des année 60 et du début des années 70. En France, une compilation de planches de *Little Nemo* est publié en 1969 par les soins de Pierre Couperie chez Pierre Horay. La nouvelle génération de dessinateurs underground célèbre McCay comme un pionnier. L'aspect « outside man » que ses débuts projettent sur l'ensemble de sa carrière et son obsession du rêve plaît à des dessinateurs qui se refusent à entrer dans le système et qui ont, entre temps, reçu la vulgarisation des théories psychanalytiques. On retrouve ici l'idée de Smolderen qui présente

[233] Alexander BRAUN, « Winsor McCay, La vie et l'œuvre d'un génie du crayon », in Winsor McCAY, Les aventures complètes de Little Nemo, Taschen, 2014, Köln, p.142.
[234] McCAY, Winsor, *The complete dream of the rarebit fiend*, Ulrich Merkl, 2007.
[235] Winsor McCAY, Les aventures complètes de Little Nemo, Taschen, 2014, Köln.
[236] Le site du projet avec l'accès au corpus de planches : http://pilgrims-progress.richmond.edu/about

McCay comme l'un des garants d'une tradition narquoise de la bande dessinée qui refusent et déjouent les systèmes. Robert Crumb, Art Spiegelman, Moebius citent *Little Nemo*. La bande dessinée érotique y fait aussi référence : Guido Crepax, Brian Bolland, Vittorio Giardino. Ils installent Winsor McCay dans le statut de maître classique et font de son époque l'Âge d'Or de la bande dessinée. Judith O'Sullivan, étudiante en art, introduit Winsor McCay dans le monde universitaire, d'abord en 1971, avec *The art of the comic strip*, puis en 1976, avec sa thèse sur Winsor McCay[237].

Dans la deuxième moitié des années 80, alors que la japanimation (les séries animées et films d'animation produits par le Japon et assez largement exportés) est la vedette des programmes pour enfants à la télévision, *Little Nemo* réapparaît dans un long-métrage d'animation. Le film est produit par Yutaka Fujioka, figure importante de la japanimation, on retrouve Moebius à la conception graphique et au scénario, et l'auteur de science-fiction Ray Bradbury à la conception scénique. Le film est un échec au box-office et sort tardivement à l'étranger (il sort en 1994 en France). Le scénario reprend moins les grandes lignes de la bande dessinée que ces personnages et son univers. Le film s'encombre d'un discours structurant qui ôte à la bande dessinée une part de sa grandeur. Le fait même de s'appuyer sur un scénario avec un début, une fin et donc une trame, va à l'encontre de la grande errance qui est celle du *Little Nemo* de McCay. Si les théories sur le rêve n'étaient pas encore popularisées à l'époque de la bande dessinée, le film croit bon d'en introduire les aspects les plus populaires. Ainsi Little Nemo réveillé assiste à une grande parade où il voit des personnages maquillés qui le marquent tellement qu'il les introduit dans son rêve. Le dessin animé insiste aussi pour faire du personnage de Flip, le double cathartique de Nemo, ce qui me semble être une interprétation un peu poussive de la bande dessinée. Il faut tout de même reconnaître que certaines séquences grandioses et bien rythmées rendent justice à McCay. Nous noterons enfin que le film d'animation donne un compagnon animalier à Nemo. Le compagnon animalier est un lieu commun dans la bande dessinée (Milou, Jolly Jumper, Spip, Idéfix, mais déjà Tige, le chien de Buster Brown), il devient un diktat avec Walt Disney. L'écureuil qui accompagne *Little Nemo* est probablement un souvenir de *Shû Chan No Bôken* (*Les aventures de Shû Chan*), la série japonaise de 1923, qui comme nous l'avons vu reprenait l'univers de la bande dessinée américaine.

[237] Judith O'Sullivan, *The art of the comic strip*, University of Maryland, 1971, College Park.
Judith O'Sullivan, *The art of Winsor Z. McCay*, University of Maryland, 1976, College Park.

Moebius n'en a pas fini avec McCay, il reprend, dans les années 90, *Little Nemo* dans une série éponyme qui en montre un peu plus sur la vie réveillée du personnage. Pour les 100 ans de la série, un livre d'hommage est édité avec des textes d'analyse et des planches dessinées par des grands noms de la bande dessinée franco-belge principalement. Art Spiegelman intitule *Little Lit*, la collection de recueils d'histoires pour enfants, qu'il dirige avec sa femme, directrice artistique du New Yorker, et pour laquelle il fait appel à des écrivains et des dessinateurs célèbres. On y retrouve de nombreux clins d'œil à McCay. Depuis 2005, les rééditions s'accélèrent. Outre la publication confidentielle des *Cauchemars de l'amateur de fondue au chester* par Ulrich Merkl déjà cité, *Sunday Press Book* a édité deux très beaux volumes d'une sélection de planches de Little Nemo, au format journal d'origine, avec une numérisation très soignée de Peter Maresca, suivis d'un troisième livre, qui compile principalement des planches de *Little Sammy Sneeze* et d'*Hungry Henrietta*. En 2012, Google célébrait le 107e anniversaire de Little Nemo avec un *Doodle*[238] remarqué et plutôt réussi.

Il serait légitime, au vue de cette actualité autour de Winsor McCay, de se demander si le dessinateur qui approche de son 150e anniversaire n'est finalement pas dans une forme de contemporanéité avec notre début de millénaire. Que nous apprend sur nous-même ce qui ressemble à un retour à la mode de son œuvre ? Nous ne pourrons sans doute répondre qu'à la fin de ce travail, mais nous pouvons d'ores et déjà proposer une première réponse rapide : les amateurs de bande dessinée sont près à dépenser plus d'argent dans des beaux livres qu'avant. Pour les éditeurs, aujourd'hui, il est possible de faire une opération rentable, en publiant un beau livre, avec une qualité de papier travaillée et un format compliqué à éditer. Cela résulte en partie du travail exigeant et audacieux qu'ont fourni les maisons d'édition, en particulier celles du secteur dit « indépendant », mais pas seulement. Cette explication est pourtant loin de vider la question de sa substance.

III.A.5. L'œuvre en case

Bien que nous ayons déterminé notre corpus, il conviendrait dans le cadre de notre moment biographique de parcourir l'œuvre de McCay. Nous laisserons de côté les dessins éditoriaux qui sont difficilement résumables, et nous attacherons aux œuvres principales,

[238] Les *Doodles* sont des logos temporaires que Google utilise en complétant ou détournant son logo habituel pour célébrer une date anniversaire d'une personne ou d'un événement. Celui qui figurait une planche de Little Nemo était réalisé par l'illustratrice Jennifer Hom.

qu'elles soient bandes dessinées ou, dans la partie suivante, dessin animé. Les dates entre parenthèses correspondent à l'année de publication de la première planche.

— *A Tale of the Jungle Imps by Felix Fiddle* (1903)

Winsor McCay illustre pour cette série les poésies écrites par Georges Randolph Chester. Felix Fiddle est une sorte d'explorateur naturaliste qui part sur les traces de Darwin pour répondre aux grandes questions de l'évolution comme : « Pourquoi les zèbres ont-ils des rayures ? » ou « Comment les porcs-épics ont-ils eu leurs pics ? ». La série est particulièrement notable pour la qualité de la mise en page qui n'est pas encore entravée par la séquentialité. On y voit pour la première fois les petits nègres que McCay reprendra dans *Little Nemo* avec le personnage de Impy.

— *Little Sammy Sneeze* (1904)

À chaque fin de planche, l'enfant éternue. Chaque case du gaufrier strict de six cases montre, à la façon de la chronophotographie de Muybridge, une étape de plus vers l'éternuement. Le monde autour de Sammy évolue à une autre vitesse, la planche a deux rythmes, le rythme des étapes de l'éternuement de Sammy et celui du monde. Le premier fonctionne comme un ultimatum vers la catastrophe. Le second sert de mise en place du contexte de la catastrophe. Dans la dernière case, les rythmes sont redevenus synchrones et presque à chaque fois, cela permet au monde de botter les fesses de Sammy. C'est sûrement avec *Little Sammy Sneeze* que McCay donne le mieux raison à Smolderen et à sa théorie de la bande dessinée comme gremlins.

— *Dream of the Rarebit Fiend / Rarebit Reveries, Midsummer Day Dreams, It was only a dream,…* (1904)

Les planches ne se suivent pas. Les personnages ne sont jamais les mêmes, bien qu'on puisse remarquer la récurrence de certains types de personnages stéréotypés comme la vieille fille ou le noceur éméché. Chaque planche raconte le cauchemar absurde d'un personnage qui finit par se réveiller dans la dernière case et qui attribue ses visions à la difficile digestion entraînée par une surconsommation de fromage fondu.

— *The Story of Hungry Henrietta* (1905)

Pour cette série, McCay s'est inspiré de sa fille Marion. Les adultes font toujours des pieds et des mains autour d'elle pour l'amuser ou la distraire, mais elle n'a toujours qu'une chose en tête : elle a faim. La dernière case la montre en train de manger après qu'elle a finalement obtenu gain de cause. La singularité de cette série tient au choix de McCay de faire grandir son personnage de semaine en semaine. Elle passe de bébé à petite fille devant les lecteurs.

— *A Pilgrim's Progress by Mr Bunion* (1905)

Mr Bunion est un curieux personnages qui ressemble un peu au docteur Pill dans *Little Nemo*. Comme lui, il se ballade toujours avec sa valise, mais sur la sienne il est écrit « Dull Care » ce qui correspond assez bien, je crois, à l'Anankè grecque, le poids des nécessités de la vie. Le gimmick de cette série consiste à placer Mr. Bunion dans une situation où il va penser pouvoir abandonner sa valise, mais à la lui faire récupérer malgré lui à la dernière case.

— *Little Nemo in Slumberland / In the Land of Wonderful Dreams* (1905)

Les aventures de Little Nemo débute en suivant une réelle trame : le roi Morphée fait venir l'enfant dans son royaume pour qu'il tienne compagnie à sa fille, la princesse. Le chemin jusqu'à Slumberland n'est pas une balade de santé et toutes les expéditions de Little Nemo se taxe par un réveil en sursaut dans son lit. Une fois au palais, l'enfant ne sera pas au bout de ses peines, Flip, un adulte-enfant au teint vert, qui fume des cigares, joue toujours des mauvais tours. Au cours des épisodes, cette trame de départ va se perdre et il ne restera plus que Little Nemo et ses compagnons en train d'errer dans un monde de rêve.

— *Poor Jake* (1909)

Peu d'épisodes sont accessibles, mais John Canemaker a retrouvé un article dans lequel McCay explique comment lui est venu l'idée de *Poor Jake*. *« J'ai vu des milliers de* Poor *(pauvre)* Jakes *dans ma vie. La raison principale pour laquelle vous aimez cette série, c'est que vous en avez vu aussi, chaque fois que vous regardez et partout où vous allez. Il est peut-être déguisé sous une apparence plus flatteuse, ou bien il vit dans un environnement*

moins rude, mais en lui se cache Poor Jake. *[…] Il travaille pour Mrs. Stall et son mari le Colonel, du matin au soir – peu importe l'heure à laquelle on se lève, on le trouvera debout, occupé, et aussi tard que l'on veille, on s'apercevra qu'il n'est pas encore rentré de sa besogne. Si vous vous levez en pleine nuit, vous verrez* Jake *avec une lanterne, attendant qu'on lui précise le travail à faire ou les bricoles dont il pourrait s'occuper – il ne dit jamais un mot et ne supporterait pas le désœuvrement. »*[239] Employé de ferme, Jake est donc une sorte de Sysiphe moderne aux mains calleuses. Il personnalise la rudesse du travail qui occupe intégralement la vie. L'humour de la série repose sur la résignation de son entrain et sur le personnage du Colonel Stall qui est toujours derrière son dos à le regarder travailler sans jamais rien faire, alors qu'en parlant il s'inclut toujours dans la tâche. Dans l'exergue, il dit à son impassible employé : *« Quand tu auras fini ton boulot, viens me voir, j'ai du travail pour toi ! »*.

III.A.6. L'œuvre en mouvement

La date entre parenthèse correspond à l'année de sortie des films.

— *Little Nemo* (1911)

McCay encadre la plupart du temps ses films d'animation de beaucoup de didactiques sur la manière de faire un dessin animé. Il ne s'agit pas de bluffer le spectateur avec un trucage, ce qui doit l'impressionner, c'est la prouesse des effets obtenus. La première partie du film est en prises de vue réelles, elle montre McCay parier à ses collègues cartoonistes qu'il peut animer ses personnages en réalisant 4000 dessins. La scène suivante montre une livraison imposante d'encre et de papier. Puis McCay au travail avec une explicitation du principe de l'animation. À la fin du délai du pari, McCay projette son film à ses collègues.

L'apparition animée de Nemo et de ses amis est donc avant tout un défi, il s'agit de faire bouger les fameux personnages comme dans un petit théâtre de marionnettes. Flip dit aux spectateurs « Regarde-moi bouger ». La force de ce dessin animé est de nous prouver que les personnages de bandes dessinées sont des génies qui vivent dans un sous-monde, une sorte de limbe interstitielle entre l'œuvre et la marchandise, la littérature et le dessin, le muet et le parlant, le fixe et le mobile, l'art et le média. Les dessinateurs adorent les effets, où le

[239] CANEMAKER, John, *Winsor McCay, his life and art*, Harry N. Abrams, Inc, 2005, New York City, p.121.

personnage sort du cadre, le démonte, où il interagit avec le dessinateur. Ces bonshommes privés de troisième dimension condamnés au papier doivent être rendu le plus vivant possible par l'auteur, c'est ce qu'ils exigent de lui. C'est la question primordiale que posait Thierry Smolderen : *« est-ce assez vivant ? »*. Seule la nécessité d'offrir à ses personnages l'escapade hors de leur prison d'immobilité qu'ils réclament si ardemment, explique que McCay est pris sur lui de faire autant de dessins. Il use de raccords complexes et inventifs, les personnages bougent d'un plan à l'autre avec des jeux de profondeur qui fascinent encore. C'est là tout le sujet du film, Little Nemo, Flip et le sauvageon Impy célèbrent le plaisir de pouvoir enfin bouger. Comme pour sortir de leur ankylose, ils s'étirent et gigotent.

— *How a Mosquito Operates* (1912)

McCay reprend cette fois un thème déjà exploité dans *Les cauchemars de l'amateur de fondue au chester* qu'il va développer pour l'occasion. Un moustique géant qui porte une valise et un chapeau haut-de-forme s'attaque à un pauvre homme qui essaye de dormir en le piquant sans vergogne.

— *Gertie the Dinosaur* (1914)

Le film commence comme Little Nemo par une séquence en prise de vue réelle. Elle montre une virée entre amis qui est arrêtée dans son élan par une panne de voiture. Roy McCardell et Georges McManus, deux dessinateurs de presse accompagnent Winsor McCay, l'indication montre le degré de célébrité de hommes et de quel attachement populaire s'entoure la profession à cette époque. Le dernier descend de la voiture et décide de laisser le chauffeur remettre en état le moteur pendant que lui et ses amis visitent le Musée d'Histoire Naturelle devant lequel ils se trouvent. Ils arrivent dans une salle où le squelette d'un genre de diplodocus attire leur attention. Winsor McCay lance à ses camarades qu'il est capable de ramener le dinosaure à la vie.

La suite en dessin animé est construite pour que McCay sur scène puisse interagir avec le dinosaure comme un dresseur. On ne comprend pas la démarche hésitante du dinosaure si on oublie que McCay est sur scène en train de parler aux spectateurs et de convaincre le dinosaure d'exécuter son numéro. Le choix d'un dinosaure est en partie expliqué par la volonté de démontrer au public qu'ils ont bien affaire à des dessins. En effet, McCay raconte que ses premiers films avaient laissé le public dubitatif, ne parvenant pas à comprendre à quelle espèce appartenaient les créatures humanoïdes qu'on leur montrait. Avec le dinosaure,

McCay espérait évincer toute ambiguïté. Par la suite, la figure du monstre géant, dont la capacité destructrice est sans égale, reviendra dans son œuvre, et inspirera *King Kong* de Merian C. Cooper et Ernest B. Schoedsack en 1933, ou *Godzilla* d'Ishirō Honda, qui en sera l'alternative post-Hiroshima en 1954.

— *The Sinking of the Lusitania* (1918)

Les cartels de textes qui découpent *The sinking of Lusitania* ne laisse pas de doute sur l'ambition propagandiste du film. Nous avons vu le contexte de sa production, il est clair que McCay souhaite utiliser ce support pour enfin donner son opinion ; lui qui, depuis 1914, n'a cessé d'illustrer les positions pacifistes et isolationnistes de Hearst et Brisbane peut enfin exprimer son ressenti face à l'horreur de l'événement. La différence de point de vue avec sa direction explique en partie le fait que le film ait été entièrement produit par McCay, complètement en marge de l'International Film Service, le studio qu'Hearst vient de fonder. Ne pouvant pourtant pas assumer la réalisation tout seul, il fait appel à une équipe plus grande que pour ses films précédents. S'il avait tout dessiné de bout en bout pour ces deux premiers films, il avait fait appel à un jeune voisin, John A. Fitzsimmons, pour recopier les décors fixes pour *Gertie*. Un troisième homme les rejoint pour le *Lusitania* : William Apthorp "Ap" Adams, un ami cartooniste de Cincinnati. Ils sont aussi aidés par la découverte d'un nouveau papier – il utilisait jusque là du papier de riz – le celluloïd qui permet de ne pas tout redessiner à chaque fois.

Le film est impressionnant, le mouvement des vagues admirables. Pourtant la durée de production est beaucoup trop longue (il faut dire que McCay ne peut y tavailler que pendant son temps libre). Le film sort trop tard, la guerre est finie et il est boudé par un public qui ne veut pas revenir sur un événement tragique alors qu'il savoure sa victoire. L'histoire de sa production en fait un cas d'école sur le devenir industriel du film d'animation : l'animation peut-il encore être un artisanat ?

— *Bug Vaudeville* (1921)

Avec *Bug Vaudeville*, McCay revient à un thème plus familier. Un homme qui a trop mangé, fait une sieste contre un arbre. Son rêve nous apparaît. Il est spectateur, il assiste à un vaudeville, sur la scène, des insectes géants assurent le spectacle. Les décors, magnifiques,

sont plus figés que dans ces métrages précédents. Les effets d'ouverture et de fermeture de rideau sont très travaillés.

Il convient de se demander pourquoi McCay continue à faire des vaudevilles et à y faire référence alors que le genre est de moins en moins couru avec le développement du cinéma. Sans doute, doit-on y voir la marque d'un attachement qui est plus fort que l'appel à suivre la mode.

— *The Pet* (1921)

Un couple se met au lit et, comme toujours chez McCay, le repas est dur à digérer. Comme le prédit la femme, le mari ne tarde pas à sombrer dans un cauchemar. La première surprise du film réside dans la transition vers le rêve. On voit de la fumée en prise de vue réelle puis des sortes de cloques comme si la pellicule brûlait. Le rêve peut débuter. L'intrigue repose sur l'envahissement croissant du ménage par un chien d'abord amusant et mignon, qui finit, à force de dévorer tout, par devenir géant. Le couple cherche d'abord à abattre le chien avant de réaliser que l'affaire les dépasse et qu'il faut appeler la police. Le chien géant marche entre les buildings, mange des tramways, des immeubles, des réservoirs d'eau. L'armée intervient avec une escadrille d'avions et de dirigeables. Le chien est bombardé si fort qu'il finit en miettes. Une neige de résidus tombe sur le plan fixe de la ville en ruine.

Le thème du film est prophétique et préfigure de plus près encore le King Kong à venir. L'animation est moins impressionnante que dans ses premiers films, les personnages et les objets qui ne bougent pas sont privés de vie par la fixité économique. McCay, qui considérait au début que même le décor devait être redessiné à chaque fois au risque d'être sans vie, fait une concession à ce sujet pour un gain de productivité. Mais la qualité et la richesse des décors parviennent à amoindrir cette perte.

— *The Flying House* (1921)

C'est Robert Winsor McCay (le fils) qui est crédité aux dessins. Un couple s'endort et un nouveau rêve démarre : L'homme au grenier graisse d'étranges turbines, il installe une hélice sur le fronton de sa maison et démarre le moteur. La maison s'envole le mari pilote avec sa femme à ses côtés. Ils traversent la ville, s'arrêtent sur une cheminée d'usine, traversent la mer, le brouillard. Ils font des dégats et le mari ne veut pas rembourser quoique ce soit, ils cherchent donc à s'installer loin de tout ça quand une tempête les cueille et les

envoie dans l'espace. Ils se posent sur la Lune mais un extraterrestre humanoïde géant les chasse avec une tapette à mouche. Sur Terre, un scientifique à la tête d'une armée s'apprête à envoyer un missile sur la lune pour l'exploser. La maison est touchée, elle éclate en morceau. Le couple fait une chute jusque dans leur lit.

— *The Centaurs* (1921)

Il ne reste que des fragments de ce film. Nous y voyons un couple de centaure s'y faire la cour. Un autre couple de vieux centaures semblent les observer, ils sont probablement les parents du centaure mâle. Enfin, un jeune centaure (l'enfant ?) débarque et fait des cabrioles. Les fragments sont charmants. La beauté des fragments réside dans la posture des centaures, et l'animation de leur trot. McCay mêle son plaisir des bêtes hybrides, sa fascination pour les marches muybridgiennes et son goût du merveilleux.

III.A.7. Mythèmes de l'artiste-génie

Comme l'explique Bastide dans la citation que nous faisions plus tôt, le public se fait une représentation de ce que doit être un artiste. Un artiste est génial non seulement parce que son œuvre est élevée au rang de chef-d'œuvre, mais aussi parce que sa biographie est marquée par un certain nombre de morceaux de bravoure. Nous pouvons relever parmi ce que j'aimerais appeler des mythèmes de l'artiste-génie, un certain nombre de caractères récurrents. Si je parle ici de mythèmes, c'est qu'il est difficile d'y séparer tout à fait le vrai du faux et que les anecdotes dont je ferai état dans cette partie ont pour valeur principale de contenir un schéma de lecture du monde : en l'occurrence, ils permettent de donner à voir la place qui revient à l'artiste dans la société. La vie de McCay, ou en tout cas celle que racontent ses biographes, est généreuse en ressorts qui remplissent cette fonction.

Comme nous l'avons vu, nous ne connaissons pas la date de naissance de McCay. Par conséquent, nous sommes sûrs ni de sa position dans la fratrie, ni de son lieu de naissance. Les registres de naissance ont disparu dans l'incendie qui a ravagé Spring Lake en 1893. Trois dates sont donc en concurrence : 1869, la date inscrite sur sa tombe et qu'il indique dans un recensement en 1910 ; 1871, celle qu'il livre dans un magazine et 1867, qui est inscrite dans les recensements de 1870 et 1880. John Canemaker choisit 1867 car il n'y a pas de raisons pour que les parents aient menti sur l'âge de leur fils. Alexander Braun s'arrête sur 1869, prétextant que la source la plus proche et la plus fiable, le manuscrit de O'Glasain (la

biographie commandée par le fils) donne 1869. Il est pourtant très possible qu'O'Glasain n'est fait que reprendre les dates entérinées par la tombe. Il faut dire que les recensements sur lesquels s'appuie Canemaker annoncent la naissance d'un Zenas Winsor McKay en Ontario alors que la famille était installée à Spring Lake. Donc soit il y a un autre Zenas Winsor McKay né en Ontario en 1867, soit il faut expliquer comment le dessinateur a pu naître là-bas. Canemaker propose que Janet McKay ait choisi de retourner au Canada pour accoucher auprès de sa famille. Il n'est pas surprenant que Winsor McCay ait voulu se rajeunir, sa femme a 14 ans quand il l'épouse, et il n'est entré dans le dessin de presse que vers trente ans (Outcault est déjà célèbre depuis trois ans). Il me semble que la voie de Canemaker est la plus crédible pour deux raisons :

— Zenas Winsor est un prénom très étrange pour l'époque, le hasard pour qu'un autre l'ait devancé de deux ans, dans la région où vivent ses grands-parents qui plus est, est mince.

— L'argument qui veut que la source la plus proche soit la plus fiable est irrecevable : si effectivement McCay a menti sur son âge par coquetterie, ou dans l'intention de diminuer l'écart d'âge qu'il avait avec sa femme, il n'y avait pas de raison pour qu'il mente à ce sujet à 3 puis 13 ans. En revanche, il a très bien pu, alors que son âge et sa notoriété l'avait installé durablement, chercher à atténuer le mensonge, sans vouloir se dédire trop, en se déclarant né en 1969 après avoir fait croire pendant des années qu'il était né en 1971.

C'est pourquoi, je privilégie 1967 comme année de naissance. Pour le lieu de naissance, l'incidence est moindre donc rien ne coûte d'admettre qu'il soit né à Spring Lake ; il convient simplement de noter que, s'il est né au Canada mais qu'il se plait à dire qu'il est né aux États-Unis, c'est peut-être par patriotisme. L'autre part de flou qui rejoint la question de son année de naissance, c'est l'orthographe de son nom de famille. Le McKay des origines écossaises finit par devenir McCay. Là, une anecdote racontée par le dessinateur lui-même est souvent reprise. Un soir, dans une taverne, l'ambiance était à l'ivresse et au chahut. McKay est un nom écossais courant et Robert McKay (le père) chercha à échapper à une bagarre : *« Trois écossais du clan McKay était venu en chercher un quatrième pour aller combattre quatre membres du clan Irlandais des Magee… "Je ne suis pas des vôtres, fit remarquer mon père, voyez-vous, je suis pour ma part du clan M-c-C-A-Y." Et c'est de là que je tiens à la fois mon nom, et mon sens de l'humour. »*

L'inconnu qui entoure sa naissance (date, lieu et nom de famille) efface en quelque sorte le fait qu'elle ait eu lieu. Un génie ne naît pas de ses parents, il apparaît ; et il apparaît

généralement dans le développement d'un talent précoce. On peut n'avoir jamais écouté Mozart, ni jamais lu aucune de ses biographies, tout le monde sait qu'il composait à l'âge de sept ans. Peut-être est-ce faux d'ailleurs, ça n'a pas d'importance, tout le monde a accepté ce trait de la génialité de Mozart. Dans le cas qui nous occupe, le mythème du talent précoce est éclairé par son premier dessin, et là encore, il s'agit d'une anecdote que l'on retrouve fréquemment. Alors qu'il était enfant, la maison des McCay subit un incendie. C'était l'hiver et la famille trouva refuge chez des amis. Dans la nuit tourmentée qui suivit, le jeune Winsor aurait redessiné la scène traumatique de la maison en flammes à l'aide d'un clou rouillé sur le givre d'une fenêtre. Certains biographes y voient l'origine du goût pour le dessin éphémère qu'il retrouvera avec le dessin de presse. Très vite après ce premier dessin, le garçon se met à tout dessiner, tout le temps. Il se faisait punir à l'école parce que ses cahiers étaient remplis de dessins. Ses parents ne savaient pas quoi faire : *« Rien ne pouvait l'arrêter »* raconte le père. La vraie naissance de l'artiste a lieu quand le démon du dessin s'empare de lui.

Nous venons d'évoquer un premier mythème de la création artistique qui est double : l'escamotage de la naissance de l'homme par celle de l'artiste. Nous ne pouvons pas passer à côté de la part malade du génie. Il nous faut ici penser à Van Gogh en artiste maudit bien sûr, mais nous pourrions aussi citer Hokusai (ou en tout cas l'Hokusai dépeint par le film *Miss Hokusai*[240]) qui aurait eu une fille aveugle et maladive. Winsor McCay a lui aussi son fantôme. Nous avons évoqué la maladie de son frère qui finit sa vie, seul dans un asile. Nous savons qu'il a probablement tu, à ses enfants, l'existence de son frère ; ce non-dit suffit à imaginer quel poids ce double lacunaire exerce. Ce déni est-il l'affirmation criante d'une part sombre ? Nous n'avons aucun élément pour le dire, nous ne pouvons qu'observer l'œuvre en y soupçonnant l'influence d'un refoulé. Citons, pour l'exemple, la planche des *Cauchemars* parue le 22 avril 1905 dans le New York Evening Telegram. On y voit un type recevoir 5 millions d'Andrew Carnegie – un homme d'affaire célèbre pour ces œuvres de bienfaisance – dans le cadre d'une expérience. Il se demande comment il va utiliser cet argent. Il veut à tout prix l'utiliser au mieux, et malgré le soutien de sa femme, cette situation le ronge et le rend fou. À le voir régresser et jouer comme un enfant, sa femme devient folle à son tour. Ils finissent tous les deux à l'asile. Rien n'insinue que cette planche doive nécessairement être teintée d'une nouvelle façon à l'aune de la biographie de McCay, d'autant que la représentation de la folie y est assez caricaturale. Pourtant, la connaissance de cet élément biographique force à repenser l'immense cruauté des *Cauchemars de l'amateur de fondue au*

[240] *Miss Hokusai* de Keiishi Hara (2015). Je ferai de plus longues références au film dans les parties suivantes.

chester. L'idée que le dessinateur ait eu son fantôme maudit participe, de toute façon, à l'aura de l'œuvre.

Enfin, le dernier mythème est celui de la mort. Un artiste ne meurt pas petitement ou alors il faut que le « petitement » soit si misérable qu'il donne lieu à la naissance d'un tragique. L'artiste ne peut pas se permettre un mort banal, une mort de petit-bourgeois, sa mort doit être, en quelque sorte, sa dernière œuvre, son aboutissement. Pour exemple, nous penserons certainement à Molière qui meurt sur scène, à Camille Claudel qui finit internée rendue folle par Rodin ou peut-être à l'auteur des *Fleurs du Mal* atteint de syphilis. De la même façon, la mort de Winsor McCay, par hémorragie cérébrale, doit être enveloppée d'un petit supplément d'âme. Il est raconté dans les biographies que le dessinateur travaillait chez lui à sa planche à dessin, quand il a eu son malaise. La douleur l'a pris au bras droit et il aurait crié à sa femme : « C'est mon bras droit ! Je ne le sens plus, je ne le sens plus ! »[241]. La paralysie gagna du terrain et il finit par s'évanouir, pour mourir quelque temps plus tard. Perdre sa main droite était sans doute son cauchemar le plus vif. Le fait qu'il meurt par la main droite participe de son installation au statut d'artiste génial, puisque cette mort lie pour l'éternité l'artiste et son attribut le plus évident et l'homme définit par ce qui lui est vital. L'hémorragie cérébrale en elle-même est banale, mais la paralysie de la main droite qui en aurait été le premier symptôme s'avère décisive, elle installe pour toujours l'unité entre l'homme et son œuvre.

[241] Il emploie précisément l'expression « It's my right arm ! It's gone, Mother. Gone ! Gone ! Gone ! »

III.B. L'œil du dessinateur

S'il nous faut continuer à parler de McCay, ce sera en nous intéressant au métier de dessinateur. Nous avons vu dans la partie précédente que sa biographie laissait entrevoir un homme remarquable. Sur scène dans ses vaudevilles, ce sont les prodiges d'un dessinateur que le public voulait voir. Nous développerons maintenant l'art de dessiner de McCay en l'examinant sous trois aspects génériques, l'instinct, l'intelligence et le dévouement du dessinateur. Je dis « aspects génériques » au sens où ils apparaissent généralement dans la pratique du dessin et n'existent pas exclusivement chez l'auteur de *Little Nemo*.

III.B.1. L'instinct

Le dessin est une chose instinctive. On peut le pratiquer en étant enfant ou bien fou ; j'entends donc ici, par instinct, un savoir passer à l'acte archaïque. Quand on parle d'instinct de survie, par exemple, on ne veut signifier rien d'autre qu'une science ignorée en situation normale, qui s'active d'elle-même en situation de nécessité pour nous faire accomplir les bonnes actions. Pour le dessinateur, l'instinct consiste à entendre la vocation du trait et s'y conformer. Lorsque l'encre chemine sur la page blanche, il convient de savoir la mener où il faut. *« "Qu'une forme advienne", telle est la formule du dessin – et cette formule implique, en même temps que le désir et l'attente de la forme, une façon de s'en remettre à une venue, à une survenue, voire à une surprise qu'aucune formalité antérieure n'aura pu ni précéder ni donc préformer. »*[242] Vocation du trait et épiphanie de la forme, il faut reconnaître une part transcendantale dans la manifestation de l'instinct du dessinateur. *« [le dessinateur] ne peut dépendre que de son art propre. Celui-ci est assez chaotique et riche en soi pour que les comptes que le dessinateur se rend à lui-même sur sa propre activité l'obligent à toujours tenir en main le destin de son art, quitte à détruire ce qu'il a réalisé pour construire courageusement quelque chose de nouveau sur ces ruines »*[243] En relevant rapidement le champ sémantique de cette citation du dessinateur autrichien Alfred Kubin, nous retrouvons la trace, plus marquée encore, d'une religiosité dans la pratique du dessin : il parle de *« chaos »* et nous renvoie par là, aux temps immémoriaux de l'origine ; il dit *« destin »* et laisse entrevoir un récit ; quant au cycle des destructions et des nouveautés que l'on bâti dessus, il impose une forme de litanie. Nous pouvons ici reprendre le propos que nous avions

[242] Jean-Luc Nancy, *Le plaisir au dessin*, Éditions Hazan et Musée des Beaux-Art de Lyon, 2007, Paris, p.13.
[243] KUBIN Alfred, *Le travail du dessinateur*, Éditions Allia, 2015, Paris, p.39.

avec Walter Benjamin sur la valeur cultuelle de l'œuvre. Le temps du dessin est un temps où le dessinateur est seul spectateur dans une forme de relation secrète et sacrée à son trait. Cette intimité hors du monde est le temple des esprits, des ancêtres et des dieux vénérés. Elle est la même depuis l'art pariétal et ses lueurs qui enflamment l'obscurité.

Avant que la plume ne touche le papier, avant que le trait ne dicte son devenir, il a fallu le faire naître. Là encore, c'est l'instinct qui joue un rôle. Nancy parle justement d' *« attente »*, de *« désir »*. L'instinct est l'ouvrier du désir, l'un comme l'autre, ils viennent des tréfonds de l'être. Au début de cette thèse, je citais le dessinateur Mokeït qui expliquait avoir arrêté la bande dessinée parce qu'il n'avait plus rien à raconter. Le problème est sans doute moins de ne plus rien avoir à raconter que de ne plus savoir entrevoir ses désirs. Le premier trait naît du désir, un désir clairement entrevu. Les métaphores sexuelles sont fréquemment employées dans le domaine du dessin. Mathieu Sapin parlait d'onanisme pour dire l'excitation solitaire de la main qui trace. Nancy parle de compulsion : *« Le dessin est représenté, ressenti et expérimenté comme une compulsion, comme l'effet d'un élan irrésistible. Valéry peut écrire qu'il constitue "peut-être la plus forte tentation de l'esprit" et nombre de vies de peintres montrent une compulsion précoce et souvent envahissante (jusqu'au "priapisme du dessin" dont parle Dubois de Saint-Gelais à propos de Saint-Aubin) à griffonner, esquisser, tracer, croquer ou silhouetter. Une phrase de Vasari à propos de Michel-Ange enfant résume ce que le même Vasari et d'autres auteurs de vies de peintres répètent, parfois avec force détails, à propos de tant d'autres artistes : "Son génie le portait au plaisir du dessin et il y passait à la dérobée tout le temps qu'il pouvait, ce dont son père et ses aînés le grondaient." »*[244] Il est difficile de ne pas inclure McCay dans le lot de ces artistes compulsifs. Canemaker raconte : *« Une fois qu'il en eut fait la découverte, l'intérêt de McCay pour le dessin devint rapidement obsessif et plus fort que tout. "Je pouvais tout simplement pas m'arrêter de dessiner tout et n'importe quoi. […] Je dessinais sur les clôtures, le tableau noir de la classe, les vieux morceaux de papier, les ardoises, les murs des granges – je pouvais tout simplement pas m'arrêter" »* [245]

Si le dessin a tant à voir avec les mouvements des profondeurs que sont les désirs et l'instinct, c'est qu'il est lui-même lié aux choses d'un outre-monde (monde de l'apparition-

[244] Jean-Luc Nancy, Le plaisir au dessin, Éditions Hazan et Musée des Beaux-Art de Lyon, 2007, Paris et Lyon, p.17.

[245] La citation originale est la suivante : « Once discovered, McCay's interest in drawing quickly became obsessive and all-consuming. "I just couldn't stop drawing anything and everything. […] I drew on fences, blackboards in school, old scraps of paper, slates, sides of barns – I just couldn't stop" » Elle est tirée de John Canemaker, *Winsor McCay, his life and art*, Harry N. Abrams, Inc, 2005, New York City, p.23. La traduction est de moi.

disparition, monde des *« démons familiers »*[246]). Le film *Miss Hokusai*, nous montre l'intérêt qui est porté aux rumeurs et aux légendes par le dessinateur japonais. Ainsi quand une rumeur vient aux oreilles d'Hokusai lui apprendre qu'une geisha a le cou qui s'allonge pendant qu'elle dort, il ne tarde pas à rendre visite à ladite personne pour éprouver la rumeur. Il convient ici de distinguer la superstition et l'attachement aux légendes et aux phénomènes surnaturels ce que le film montre aussi très bien. À un autre moment du film, Hokusai voit sa femme payer un homme pour qu'il relâche des oiseaux pour porter bonheur. Il lui reproche gentiment ses superstitions alors qu'une autre scène le montre en train de dessiner une icône protectrice pour aider sa fille à guérir. Si l'acte de la femme tient de la superstition, c'est qu'il s'inscrit dans un saisissement balourd et aliénant des mystères du monde en vue d'influer son sort. À l'inverse, la croyance d'Hokusai en son propre dessin est gratuite et implorante. Vouloir obtenir ce qu'on veut par des actions superstitieuses, c'est vouloir reprendre le contrôle des choses, alors que celui qui supplie espère juste que Celui qui a le contrôle l'entendra. Des légendes, on peut tirer des expériences qui forgent l'instinct. Le film insiste sur le handicap que représente pour un dessinateur de ne pas voir ce qui a lieu dans un monde parallèle, c'est-à-dire ne pas savoir entendre la vocation du trait. Par sa quête constante d'un dessin plus dynamique, McCay semble en prise avec cette exigence.

III.B.2. L'intelligence

Instinct, attente, désir : la partie précédente peut laisser croire que le dessinateur est agi et qu'il n'a pas de prises sur ce qu'il dessine. Si c'était le cas, le dessin ne s'apprendrait pas, il suffirait de désirer. Et c'est le cas pour une partie des dessinateurs qui sont avant tout des sensibilités désirantes. Il serait cependant utile ici de considérer la distinction que Laurent Danchin construit entre dessin savant et dessin primitif. *« Le dessin savant […] est celui capable, s'il le désire, de rendre la ressemblance pour ainsi dire "photogaphique" de son sujet – l'expression d'un visage, une main, un objet, un paysage, une architecture –, c'est le dessin "naturaliste" ou "illusionniste" des traités esthétiques anglo-saxons. Reposant en général sur des années d'apprentissage puis de pratique, il s'agit d'un art très sophistiqué, voire virtuose, fondé essentiellement sur une forme de* mimésis*, même dans le cas d'une*

[246] Les *« démons familiers »* sont la traduction choisie par François Stirn de l'*« inquiétante étrangeté »* de Freud.

œuvre de pure imagination comme dans les tableaux de Dali. »[247] Le dessin savant est donc à opposer au dessin primitif qui n'a pas le même rapport à la justesse et donc à l'erreur.

Le dessin primitif s'attache davantage à la recherche d'une expression directe usant d'une technique assez minimale. Tous les défauts du tracé ou de la surface sont mis à contribution. *« Tandis que le dessin savant, même s'il invente, copie la complexité des apparences et paraît vrai, donc réaliste, le dessin naïf fonctionne au contraire comme une écriture symbolique obéissant à un alphabet cohérent, mais sommaire. »*[248] Selon la même terminologie, dans la répartition que j'essaye de mettre en place, le dessinateur *« savant »* complète son instinct par un savoir souvent acquis dans la patience de l'exercice répété. Il a appris à dompter le trait, à le *« discipliner »*[249].

L'intelligence du dessin fait entrer un tiers dans l'intimité du couple dessinateur-trait, elle introduit la mémoire des choses. L'échange muet entre les trois partis consacre le dessinateur comme passeur et mise sur son intelligence des formes. L'intelligence du dessinateur est un regard qui comprend la relation des lignes et les retient. Elle joue un rôle de conversion et change le réel en plans et en rapport d'ombres et de lumière. Le père de Winsor McCay livre une anecdote tout à fait éclairante quant à l'intelligence du dessinateur : *« Il travaillait avec exactitude, même alors qu'il n'était que gamin. Un jour, il dessina un traîneau chargé de bûches. Il les avait toutes représentées, on en voyait chaque tranche à la bonne place sur le dessin, et il ne les avait même pas comptées. Il s'était simplement tenu là, à l'écart du traîneau et les avait dessinées. Il avait même reproduit les marquages de propriété au bout des bûches. »*[250] L'intelligence de McCay, sa capacité de conversion explique qu'il puisse représenter le bon nombre de bûches sans les compter. Il ne dessine pas cinquante morceaux de bois, il dessine une forme complexe. Il suit du regard le tracé, les courbes sèches des écorces et les couchent sur le papier. Plus tard, il se vantera souvent de n'avoir plus besoin de modèle à côté de sa table à dessin. Sa mémoire garde en réserve toutes les formes du monde. Le travail d'un dessinateur se partage entre le temps du cheminement dans le monde – c'est le moment où il absorbe les visages de la foule, l'architecture des

---

[247] Laurent DANCHIN, « Dessin et anti-dessin à l'ère de l'image industrielle », in *Le dessin à l'ère des nouveaux médias*, lelivredart, 2009, Paris, p.21.

[248] *ibid.*, p.22.

[249] *« Nous cherchions à dessiner la silhouette des passants, à discipliner notre trait. »* dit Henri Matisse cité dans Jean-Luc NANCY, Le plaisir au dessin, Éditions Hazan et Musée des Beaux-Art de Lyon, 2007, Paris, p.136.

[250] La citation originale est la suivante : *« His work was true, even when he was a youngster. One day he drew a picture of a sleigh-load of logs. He got every bolthead on the side represented in its proper place in picture, and he didn't count them either. He just stood off a way from the sleigh and drew them. He even had the owner's markings on the ends of the logs. »* Elle est tirée de John Canemaker, *Winsor McCay, his life and art*, Harry N. Abrams, Inc, 2005, New York City, p.23. La traduction est de moi.

choses, l'expérience des textures – et le temps de la représentation où il déverse sur la feuille un monde réorganisé. Entre les deux, la mémoire retient comme elle peut. Baudelaire décrit la crispation des doigts d'une mémoire entre lesquels s'échappe le sable mouillé : *« Dans l'exécution […] se montrent deux choses : l'une, une contention de mémoire résurrectionniste, évocatrice, une mémoire qui dit à chaque chose : « Lazare, lève-toi » ; l'autre, un feu, une ivresse de crayon, de pinceau, ressemblant presque à une fureur. C'est la peur de n'aller pas assez vite, de laisser échapper le fantôme avant que la synthèse n'en soit extraite et saisie. »*[251]

L'expérience est là encore capitale et c'est aussi une idée qui domine *Miss Hokusai*, la fille du maître peut-elle dessiner des scènes érotiques alors qu'elle est encore vierge ? Un autre moment du film la montre traverser la ville en courant, en pleine nuit, parce qu'elle a entendu l'alarme qui prévient un incendie et qu'elle veut voir les flammes mordre le ciel. Le goût de McCay pour les foires, les foules et la vie de bohème, est moins une posture qu'un besoin de vivre pleinement, d'absorber la vie et de se tenir au courant de son mouvement : *« Et restez actuel. Étudiez la mode en matière de vêtements, de voitures, etc. Si vous dessinez un modèle de 1914 dans un strip contemporain, les gens le remarqueront et diront : "il retarde". »*[252] Rappelons qu'avec la méthode que Goodison lui a enseignée à Ypsilanti, la conversion du monde en mémoire des formes est un aspect primordial de la formation que McCay a suivi. Elle partait, on l'a vu, du principe que tout objet est représentable pour qui sait dessiner un cube, une sphère et un cylindre. Toutes les vues du monde sont donc convertibles en volumes de base.

III.B.3. Le sacerdoce

Nous avons vu l'instinct du dessinateur, nous avons vu son intelligence ; faire se rejoindre les deux exige du dessinateur un nouveau champ d'aptitude. L'instinct consistait en une mise à disposition de soi couplée avec une juste gestualité. Nous décrivions l'intelligence comme un sens de la réorganisation du monde par le regard et la mémoire en vue d'avoir une maîtrise de son trait. Entre les deux, un équilibre doit être trouvé, un équilibre instable et toujours remis en question. Un dessin savant trop intelligent n'a pas assez de vie, mais s'il

[251] Cité dans : Jean-Luc Nancy, Le plaisir au dessin, Éditions Hazan et Musée des Beaux-Art de Lyon, 2007, Paris et Lyon, p.98.
[252] Winsor McCAY, « l'animation aujourd'hui et demain », Thierry Groensteen (dir.), *Little Nemo au pays de McCay*, CNBDI-Éditions Milan, 1990, Toulouse.

n'est pas assez savant, il devient vite primitif. Le dessinateur doit savoir chevaucher son trait en sentant quand il faut lâcher la bride et quand il faut la tenir serrée.

L'équilibre ne s'obtient qu'au prix d'une répétition infinie des formes tracées et d'un dévouement à son dessin. Le dessinateur porte le poids du monde qu'il doit représenter, il s'offre entier à ce moment où l'encre coule en tranchée nette sur le papier. La différence entre un dessin sans vie et un dessin vivant est infime, elle ne tient parfois qu'à quelques millimètres carrés d'encre. Pourtant, un dessinateur peut mettre une vie à parcourir cette différence. La situation est sans doute pire pour un dessinateur qui est parvenu à produire un dessin vivant, le sentiment est si fort qu'il pourra passer sa vie à chercher à le sentir à nouveau encore et encore.

La conscience d'avoir une mission à accomplir est tangible chez McCay. Alors qu'on lui préconise de faire breveter les inventions dont il est le découvreur dans le domaine du dessin animé, il refuse et proclame : *« Tout imbécile qui veut faire deux cents dessins pour trois cents mètres de pellicule est bienvenu au club. »*[253] Derrière l'ironie de sa réplique, McCay laisse entrevoir une nécessité, comme s'il fallait que ces dessins soient faits, et qu'il était nécessaire de se retrousser les manches à cette fin.

[253] Gilles CIMENT, « Les deux vies d'un rêveur », Thierry Groensteen (dir.), *Little Nemo au pays de McCay*, CNBDI-Éditions Milan, 1990, Toulouse.

IV. ANALYSE STRUCTURÉE DE L'ŒUVRE

IV.A. Méthodologie

IV.A.1. Principes de l'analyse et phases de lecture

Avant d'entrer dans l'œuvre, il nous faut poser un certain nombre de principes afin de prévenir une tendance au vandalisme de la sociologie qui réduit en miette pour observer. Mais que reste-t-il à observer quand on a, face à soi, des miettes ? Mon mémoire de première année de Master avait eu le défaut de trop confondre observation critique et témoignage à charge, je me suis alors rendu compte que l'observateur qui parle de ce qu'il voit faire, est facilement pris dans un jeu qui consiste à relever les points qui s'opposent à son propre jugement de valeur. Il veut en découdre, veut mettre le doigt sur une contradiction, et s'il n'en trouve pas, s'il ne parvient pas à prendre l'objet en défaut, il a l'impression de ne pas faire ce qu'on attend de lui. J'ai tiré leçon de cette manière de faire cette sociologie de la confrontation. Elle n'aboutit à rien d'autre qu'à précipiter les interprétations.

La tendance inverse est sans doute moins néfaste que la première. Mais si je mettais trop l'accent sur les qualités de l'œuvre de McCay, si je passais mon analyse à en lister les réussites, ma thèse serait sans doute pauvre et tout à fait inutile. Il faut donc, à mon avis, accepter que l'analyse soit une chose à part. Le sociologue-analyste dit : il est écrit ceci, il est dessiné cela qui renvoie à cette idée ; cette idée me sert, elle m'intéresse parce que. Nous devons nous arrêter un instant sur cette idée de renvoi. Être renvoyé à une idée est subjectif, c'est la subjectivité de l'analyste qui est en action. Mais il lui appartient de faire un effort d'objectivation en croisant les angles de lecture. S'il est renvoyé plusieurs fois à la même idée, soit il doit envisager que l'auteur de l'œuvre ait été habité par la même idée, soit il est mû lui-même par une forte volonté préalable de lire ce qu'il lit.

Il est important, une fois cela dit, de comprendre que le sociologue-analyste ne doit pas parler plus fort que l'œuvre pour en couvrir la voix. Il convient mieux de la prendre en sympathie, pour s'assurer de ne pas la tromper et l'utiliser.

Il découle de cette intention principielle d'organiser son rapport à l'œuvre. Une première lecture globale est primordiale. Elle doit être autant que possible un moment naïf et curieux. Il convient d'y être à l'aise et réceptif, sans se forcer à être bon public. Il faut avoir éprouver les chausse-trappes que glissent l'auteur, ses suspens, ses gags. Il faut avoir ressenti

les frustrations du lecteur qui est déçu par une planche, qui souhaitait une autre fin, ou qui aurait agi différemment que le personnage. C'est cette lecture qui construit une sympathie et comme je l'ai raconté, en I.A.2 et en I.B.1, dans mon cas, c'est là qu'un premier sentiment vague à commencer à faire naître la lecture réflexive.

Il est tentant à ce stade de parcourir l'œuvre dans tous les sens de s'arrêter sur des planches ciblées pour conforter, réfuter ou simplement préciser le sentiment vague. Pourtant, la lecture désordonnée confortera toutes les idées que l'on veut conforter à condition qu'on taise tout ce qui apparaîtra comme étranger à ce que l'on cherche. Il arrive un moment où ce qu'il y a à taire se fait plus imposant que ce que l'on a décidé de retenir. Dans mon cas, j'ai eu assez tôt l'impression qu'avec McCay, je pourrais définir la modernité comme l'événement individuel. J'envisage l'événement individuel comme la prise de conscience par l'homme qu'il est *un* parmi le *tout*, mais qu'il est aussi un *tout*, et que cette dialectique met sa place en balance. C'est, de fait, le moment où l'homme se prend à désirer que sa société le reconnaisse. Ce phénomène a tout à voir avec l'exode rural et l'apparition des villes, mais il serait abusif de tracer une causalité directe, c'est pourquoi il convient mieux de l'envisager comme un événement. Très vite, je retenais une trentaine de pages qui exprimaient au mieux cette idée. Mais je me suis aussi pris plusieurs fois en flagrant délit de moduler la lecture de certaines planches au mieux pour trouver dans leur sens dénaturés de quoi apporter de l'eau à mon moulin.

La lecture ciblée est une étape nécessaire, mais elle montre ses limites et doit être accompagné d'une lecture systématique. J'ai donc élaboré une grille d'analyse en m'appuyant sur les recommandations que Siegfried Kracauer donne dans son *Caligula à Hitler*. *« En général, un film est divisé en séquence, scènes et plans. Néanmoins, cette division ne saurait être utilisée dans le cas présent, car elle compliquerait sans nécessité la tâche de mettre à nu toutes les fonctions de propagande des films nazis. Dans la mesure où l'analyse d'un tout présuppose l'analyse de ses éléments, nous aurons à examiner jusqu'aux plus petites unités qui – soit isolément, soit en relation avec d'autres unités – impliquent des fonctions préméditées de propagandes. On peut les qualifier d'unités fondamentales. […] elles apparaissent dans les trois modes d'expression dont est constitué le film de propagande. Ces modes sont : le commentaire […] ; l'image […] ; le son […] »*[254] Il montre très bien deux choses : la grille d'analyse doit être adapté à ce que l'on cherche et à l'intention du support sur lequel on travaille. Ma propre grille construite, je me suis rendu compte qu'elle

[254] KRACAUER Siegfried, De Caligari à Hitler, une histoire psychologique du cinéma allemand, L'âge d'homme, 2009, Lausanne, p.353.

fonctionnait bien mieux avec *Les Cauchemars* qu'avec *Little Nemo*. Les contraintes de temps du doctorat et le fait que l'édition complète de *Little Nemo* n'était pas sorti il y a un an, m'ont poussé à confectionner une grille particulière pour cette série, très simplifiée. Je ne la décrirais pas dans les détails, mais je dirais qu'elle m'a surtout servi à relever les articulations de l'histoire longue, le rapport aux éléments bachelardiens et l'apparition des personnages.

De cette lecture systématique, il ressort une richesse inextinguible qu'une thèse ne suffit pas à capter et l'assurance que jamais l'œuvre de McCay ne pourra se réduire au propos que je construis à sa proximité. Il apparaît aussi une forme d'inégalité, il y a des planches qui racontent plus que d'autres. McCay avait plusieurs intentions confondues quand il les a produites et elles en tirent une richesse particulière. Ces planches réclament que la lecture systématique soit complétée par une lecture attentive singulière. D'autres ne reposent que sur un effet ou un désir graphique de McCay et ne requiert pas vraiment cette lecture supplémentaire, sauf si le minimalisme de leur portée les rend exemplaires. Voyons l'exemple tiré des *Cauchemars* paru le 6 septembre 1906 dans le *New York Evening Telegram* : Un homme s'assied confortablement et espère se reposer un peu. Il sent vite une présence derrière lui. Il regarde derrière lui, mais un diablotin se cache en contournant le fauteuil. L'homme sûr que quelque chose se cache fait des tours et des tours pour trouver ce qu'il y a. Mais le diablotin est plus rapide. L'homme tourne sur lui-même comme une toupie. Il tombe à la renverse étourdi.[255] Le gag est simple, les décors minimalistes, tout l'accent est mis sur les deux corps tournoyants. Cette planche est un parfait exemple de la place que McCay laisse à la représentation du mouvement.

IV.A.2. Confection de la grille d'analyse[256]

J'ai mis au point ma grille d'analyse sur le logiciel tableur Microsoft Excel. Elle aurait certainement été plus fonctionnelle et facile à remplir si j'avais pu la réaliser sur un système de gestion de base de donnée, mais je n'avais pas ce type de logiciel à ma disposition. La fonctionnalité *« Assistant liste »* offre les possibilités dont j'avais besoin, c'est-à-dire des capacités dans la reconnaissance des classements et dans la discrimination par l'entrée. Ainsi, mon tableau rempli, j'étais à même de demander à mon ordinateur d'en trier le contenu selon l'ordre croissant ou décroissant de n'importe quelle colonne chiffrée (en particulier date de

[255] Sauf indication contraire, tous les récits ou résumés des planches ont été conçus par moi-même.
[256] Pour donner plus de clarté à cette partie, vous trouverez en annexe une reproduction d'un extrait de la grille d'analyse générale.

parution ou numéro de la planche), ou bien de lui demander de ne m'afficher que les planches en noir et blanc dans lesquelles le personnage principal est dentiste.

Remplir un tel tableau donne une dimension nouvelle au travail de McCay, le temps que demande cet effort charge la durée de réalisation des planches de sens. Je me sentais proche de McCay quand il me venait à l'esprit des réflexions du type : « Bon, encore une planche, passons à la suivante ». La part artistique laissait place à la part artisanale, l'œuvre cédait à l'ouvrage. Ayant fait ce travail, je ressens l'œuvre de McCay comme le travail de l'artiste contemporain Roman Opalka. L'artiste conceptuel peint la suite des nombres entiers sur des tableaux chaque jour, depuis 1965 jusqu'à sa mort en 2011. *« Je voulais témoigner le temps à la manière de l'écoulement d'un sablier. Tel une clepsydre, j'évoquais la durée à l'aide de points ou de touches de peintures sur un fond uni. »*[257] Remplir cette grille a été un travail suffisamment répétitif et étalé dans la durée pour qu'il me permette de saisir l'aspect pesant du travail de McCay.

Certains aspects de l'œuvre prennent aussi une réalité concrète, comme le fait qu'il y ait plus de planches des *Cauchemars de l'amateur de fondue au chester* que de *Little Nemo*, la quantité de parution dans la *New York Evening Telegram* ou le grand nombre de planches dont les cases reproduisent les mêmes plans fixes.

Dans ma grille d'analyse, un premier groupe de catégories me permet d'identifier les planches, il comprend :

— ma propre numérotation des planches qui va de 1 à 826 (je me suis appuyé sur l'édition d'Ulrich Merkl dont j'ai pu me procurer une édition numérique) ;

— la numérotation d'Ulrich Merkl qui me permet de retrouver les planches dans son catalogue raisonné ;

— la date de parution ;

— le titre de la série, puisque comme nous l'avons vu, quand McCay passe au *New York American*, le *Herald* reste propriétaire du nom de la série. Il y a donc quatre variations aux *Cauchemars de l'amateur de fondue au chester* ;

— le nom du journal dans lequel elle était publiée (sachant que la série était souvent reprise par la suite par d'autres journaux appartenant au groupe ; c'est le cas par exemple avec le *New York Evening Telegram* et le *Wheeling West Virginia Register*) ;

— deux catégories qui me permettent de mettre en évidence les planches notables qui imposent une relecture plus profonde du fait de leur teneur graphique ou thématique.

[257] Roman OPALKA, *Opalka 1965/1-∞*, Ciam La Fabrique, 2012, Toulouse. (catalogue d'exposition)

ÉLEMENTS DE REPERAGE :						
N° de planche	**Réf. code U. Merkl /Taschen**	**Date de parution**	**Titre de la série**	**Nom du journal**	**Planches visuellement notables**	**Planches au thème notable**
Données numéraires	*Données quasi numéraires (Merkl utilise des numéros bis)*	*Données chronologiques*	*Données textuelles à variable restreinte*	*Données textuelles à variable restreinte*	*Données binaires type oui/non*	*Données binaires type oui/non*

Voilà pour les catégories basiques de repérage. Il s'agissait pour la suite de déterminer sous quels axes majeurs les planches se saisissaient. Le *comic strip* est une espèce à part dans la bande dessinée, parce qu'il est dans un journal et qu'il est d'abord pensé pour des lecteurs de journaux. Si McCay, et les dessinateurs du *Herald* de manière générale, sont plus avares que ceux des autres journaux en effet tape-à-l'œil, leurs planches doivent tout de même recourir à un certain degré d'efficacité. Il y a donc le plus souvent quelque chose qui se dégage de la planche : un contexte, un animal, un objet ou une situation sur lequel la planche repose. À cela vient s'ajouter le type de personnage qui va faire vivre l'histoire, sur ce point la question est radicalement différente dans *Little Nemo* où les personnages sont d'emblée récurrents. Il m'a donc semblé nécessaire d'attacher de l'importance à un certain nombre d'éléments de premier plan, des éléments que l'on décèle en parcourant rapidement la page.

Cette lecture de captation rapide joue un rôle prépondérant dans un média papier du type journal pour trois raisons. D'abord, les dimensions de la page obligent à une position particulière du corps lisant, pour saisir d'un seul regard l'ensemble de la planche, il faut un écart plus important qu'avec un *comic-book*. Si c'est une planche entière, il faut presque tenir le journal à bout de bras. La position étant peu confortable, la lecture devait donc nécessairement se faire par clichés rapides. Ensuite, il faut tenir compte des contextes de lecture qui sont tout à fait variables. De nombreuses planches des *Cauchemars* montrent justement des gens lire le journal. On note que ce sont presque toujours des hommes, et qu'ils sont le plus souvent dans des transports en commun, debout dans la rue ou bien assis chez eux. Dans les deux premiers cas, on imagine que le parcours du journal est moins scrupuleux et exhaustif que pour l'homme qui lit tranquillement dans son salon. Enfin, si les dessinateurs de presse sont des vedettes au début du XX^{e}, une partie du lectorat ne prend pas le journal pour un complet divertissement, et le lit pour s'informer, la planche de bande dessinée est

donc dans une sorte de concurrence avec la fonction informative du journal. Elle ne peut prendre le dessus que grâce à son efficacité communicationnelle et une force de tentation au divertissement. Ce dernier point est à nuancer avec le supplément du dimanche qui est réservé au *comic-strip* et gagne donc une certaine autonomie.

Parmi ces données de premier plan, j'ai donc relevé l'élément graphique de surplomb (ce qui ressort de la planche, le signe que l'on ne peut pas ne pas voir), l'usage de couleurs ou du noir et blanc, les attributs du personnage, le rôle de l'arrière-plan et la répartition des cases du gaufrier. Un même gag, une même histoire peut apparaître deux fois en jouant simplement sur le changement d'une de ces données de premier plan. Par exemple, la planche du 15 mars 1906 et celle du 5 avril 1906 s'avère très semblable quant à leur dramaturgie, seul l'élément graphique de surplomb est modifié. Dans la première, un homme au lit remarque un truc bizarre dans un coin du plafond. Il balance sa chaussure dessus et s'aperçoit qu'il avait affaire à un essaim de guêpes. Les voilà excitées prêtes à l'attaquer. L'homme terrifié se drape et se jette sous le lit. Dans la seconde, un homme sent quelque chose dans son lit. Il se lève pour voir et découvre un cochon sous ses draps. Il l'en sort, énervé, puis se recouche. Alors qu'il essaye de se rendormir, il commence à sentir autre chose. Il découvre sous ses draps tout une portée de porcelets. Ces deux planches sont formellement très semblables (le cadre est identique), l'histoire est modulée simplement par un conditionnel : et si à la place des guêpes, on mettait un cochon. La modulation narrative peut venir de l'un ou l'autre de ses paramètres visibles au premier plan, ainsi une planche d'août 1905 est-elle développée dans la planche du 7 octobre de la même année grâce à une répartition différente des cases. Elles racontent l'histoire d'une sorte de Néron qui fait le tour de ses richesses et de ses privilèges. Il tâche de se divertir, mais finalement la lassitude le gagne et il décide de mettre le feu à New York et de contempler sa destruction en jouant du violon. Son proche sénateur se rebelle et l'insulte en le frappant au ventre. Le rêve s'achève alors montrant que le rêveur est un simple officier de police qui faisait une sieste sur un banc. La première planche était un gaufrier, en format portrait, de deux cases sur quatre ; la seconde planche pouvait se permettre de développer les situations puisqu'elle était composée d'un gaufrier, en format paysage, de quatre cases sur quatre.

DONNEES DE PREMIER PLAN :				
Élément graphique de surplomb	**Noir et blanc / Couleur**	**Personnages mis en scène**	**Arrière-plan**	**Répartition**
Données textuelles très variables	*Données binaires type oui/non*	*Données textuelles assez variables*	*Donnée textuelle à variable restreinte*	*Données numériques particulières (sous la forme 2x4, 5x4,...)*

J'ai dit l'importance que la narration avait selon moi dans la bande dessinée et je crois, en effet, que McCay dans son œuvre en songes raconte des histoires. Les planches n'y peuvent pas y être réduite, mais c'est un point important. Un troisième groupe de catégories devait s'attacher à observer comment les histoires se racontaient. Pour ce groupe, j'ai d'abord choisi les catégorisations traditionnelles du schéma narratif que sont la situation initiale, l'élément perturbateur, les péripéties, le point culminant, le dénouement et la situation finale. Les recoupements ne sont pas aisés pour ces catégories car il s'agit d'une variable libre avec des possibilités quasi infinies. Pourtant, remplir ces catégories m'a éclairé sur un certain nombre de stratégies, de techniques d'écriture. On parle souvent de *« storytelling »*, et le concept a si bien pris en France, que la commission générale de terminologie et de néologie a décidé de recommander l'usage de *« mise en récit »* pour éviter les anglicismes. Il s'agit, dans un cas comme dans l'autre, d'étudier et de mettre en application un ensemble de techniques narratives. Le terme, issu plutôt des théories de *marketing* et de communication, est devenu particulièrement à la mode dans les produits culturels avec l'essor des séries télévisées qui, par leur durée, exige un plus grand nombre de rebondissements. Bien sûr, l'art de raconter une histoire ou d'élaborer un discours préexistait de très loin cette conceptualisation moderne, que ce soit à travers l'art poétique ou la rhétorique, mais l'essor du *storytelling* marque la tentative de scientificiser l'art de conter à grand renfort de concepts et de règles d'objectivation et surtout la volonté d'optimiser les effets de la narration sur le lecteur. Le storyteller est celui qui sait accrocher son lecteur par sa mise en récit. Winsor McCay n'est pas vraiment, dans ce domaine, un théoricien, ni même un inventeur, on pourrait dire que, dans ce domaine, la redondance de sa forme en rêve est sa seule marque de fabrique.

SCHEMA NARRATIF :					
Situation initiale	**Élément perturbateur**	**Péripéties**	**Point culminant**	**Dénouement**	**Situation finale**
Données textuelles très variables	*Données textuelles très variables*	*Données textuelles très variables*	*Données textuelles très variables*	*Données textuelles très variables*	*Donnée textuelle assez variable (la situation finale est la seule partie de l'histoire qui reste toujours constante tout au long du corpus par ma définition même de l'œuvre en songes : le personnage se réveille, les seules variables sont éventuellement le lieu où il s'était assoupi et le personnage qui a fait le rêve)*

Enfin, puisque j'ai dit que les principes ciné-panoramiques du raccord, de la mise en scène et de la séquence avaient une place essentielle dans la bande dessinée, il convenait de trouver un moyen de les relever. J'aurais pu relever, comme le fait Scott McCloud[258], les types de raccord de case à case. Il les a plutôt bien catégorisés :

— *« De moment à moment »* : la scène y est très découpée, il est *« fait très peu appel à l'ellipse »*, le raccord entre les deux cases reproduit plus ou moins le type de raccord qu'il y a entre deux images d'un dessin animé.

— *« D'action à action »* : *« On voit un personnage au cours d'une action en train de se dérouler »*. Par exemple, l'homme met la main à sa ceinture en case A, il tient son revolver en case B. L'ellipse lui a permis d'accomplir l'action « sortir son revolver ». Il n'y a pas de séparation absolue entre le raccord *« de moment à moment »* et le raccord *« d'action à action »*, tout au plus une différence de rythme[259].

— *« De sujet à sujet »* : elle insinue un *« changement de focalisation à l'intérieur du même thème »*. Par exemple : un canari sifflote sur un arbre en case A, un chat regarde en l'air et se lèche les babines en case B. La séquence raconte le danger qui pèse sur l'oiseau.

— *« De scène à scène »* : les cases changent assez radicalement de contexte, un cartouche est souvent nécessaire pour justifier le changement d'unité du récit. Il donne un référentiel de

[258] McCLOUD Scott, *L'art invisible*, Guy Delcourt, 2007, Paris, pp.78-80.

[259] Ces deux types de raccord montre leur limite avec McCay qui use parfois de deux effets que j'ai nommé l'asymétrie rythmique et la dyssynchronie texte/image. Le premier évoque les cases où toutes les parties de l'image n'évoluent pas au même rythme et McCay est le champion de cet effet depuis *Little Sammy Sneeze* (cf. partie III.A.5). Le deuxième est une exagération d'un phénomène essentiel de la bande dessinée, l'image fixe dit l'instant, alors qu'elle contient parfois un texte énoncé qui nécessite le moment, toute planche qui n'est pas muette est dans une forme de dyssynchronie texte/image, McCay s'amuse parfois à exagérer ce décalage. Il est donc problématique de baser sur des nuances de rythmes, une typologie des enchaînements case-à-case quand, au sein d'une même case, la temporalité s'avère plurielle.

temps comme « pendant ce temps-là » ou « à la tombée du soir » ou un référentiel de lieu « À l'étage du dessus », « Au château du Roi »,…

— *« De point de vue à point de vue »* : ce raccord *« évacue en grande partie la notion du temps qui passe, et promène le regard sur différents aspects d'un endroit, d'une idée, d'une atmosphère »*. Il s'agit souvent de capter un contexte, de cerner les contours d'une idée. Par exemple : un homme de dos derrière un bureau tient un texte tout griffonné à l'encre rouge en case A, une goutte de sueur perle sur la face d'un jeune homme en case B, sur une porte fermée, une pancarte indique « soutenance de thèse » en case C.

— Solution de continuité : *« Deux cases sont juxtaposées sans aucun rapport logique entre elles »*. L'esprit habitué à la séquentialité va de lui-même chercher à donner du sens à cette juxtaposition. Au cinéma, on parle de l'effet Koulechov en hommage au cinéaste qui lui donna son nom. L'effet consiste à mettre le montage au centre de l'appareil signifiant en partant du principe que l'esprit trouvera de lui-même ce que le réalisateur veut communiquer. L'exemple devenu célèbre est le plan sur le visage impassible de l'acteur Ivan Mosjoukine suivi d'un plan sur une assiette de soupe pour dire la faim, ce même plan de l'acteur suivi d'un cercueil pour dire la tristesse ou toujours, le même plan suivi de celui d'une fillette qui joue pour dire la tendresse. L'effet ne fonctionne pas toujours très bien et prend souvent l'air d'un jeu de charade ; la solution de continuité est un raccord qui peut s'avérer frustrant.

Recourir à ces catégories de façon systématique dans une analyse case à case sur le millier de planches était inconcevable. Je décidais plutôt de saisir la séquentialité en observant le mouvement de cadre, j'entends par là les changements d'angles sous lesquels la scène est observée, et l'unité fondamentale. Il ne pouvait y avoir que trois types d'unité : la case, le *strip* ou la planche. Si l'on faisait l'analogie avec un texte, on dirait avec plus ou moins de justesse la phrase, la ligne, et la page. La question que pose le choix de l'unité fondamentale, c'est comment se distribuent les grandes ruptures de l'histoire. Quelle est la plus petite unité à laquelle les mouvements de l'histoire donne son autonomie ? Il arrive que McCay ménage des effets de surprise en bout de ligne afin qu'un suspens se crée pendant que le regard passe d'un bout à l'autre de la page. Il est fréquent aussi que ses dessins soient si définitifs que la case donne l'impression qu'elle pourrait se suffire à elle-même.

SEQUENTIALITE :	
Unité fondamentale	**Mouvement de cadre**
Donnée textuelle à variable restreinte	*Données textuelles très variables*

IV.A.3. Problèmes rencontrés au cours de l'entrée des données

Armé de ce premier découpage, je démarrais ma lecture systématique. À l'usage, ces catégories se sont très vite avérées plus ou moins viables, les modifications devaient se tenir au plus près des planches. J'ai reconstruit mon tableau en ajoutant un certain nombre de catégories et en opérant deux modifications majeures. D'une part, il me fallait pouvoir utiliser le tableau pour mesurer un certain nombre de récidives thématiques. Par exemple, à ma première lecture, j'avais été impressionné par les scènes de foules. Il m'avait semblé qu'elles étaient nombreuses, mais il m'était difficile de savoir si c'était la forte impression qu'elles donnaient qui me les rendait si présentes, ou si elles l'étaient réellement. Je devais vérifier ces intuitions et pour cela je créais un groupe de catégories qui répertoriait un certain nombre de redondance notable : j'enregistrais, grâce à ce dispositif, la présence de scène de foule, d'objet technologique, d'une forme d'animalité qui enrichirait un bestiaire fictif ou réel. Ayant posé très tôt, en hypothèse, l'importance de ce que j'appelais l'événement individuel, il me fallait aussi en vérifier la présence réelle dans l'œuvre de McCay. J'ai donc crée une catégorie « opposition partie/tout » afin de relever dans le dessin ou dans l'histoire, tous les moments où l'on percevait quelque chose d'un affrontement, d'une mise à l'écart d'une partie (un homme, un couple, un groupe) avec une masse sociale qu'ils auraient dû intégrer. Dans le premier tableau, rien ne me permettait non plus de relever certaines figures ou astuces du dessin ou de la narration dont McCay était pourtant friand. J'ai ajouté une catégorie « effet de style » pour pouvoir les enregistrer et en examiner de près la variété.

Parmi les données de premiers plans, je me rendais compte, avec la lecture de *Little Nemo*, que je devais relever la proportion des usages de cartouche, qui sont signifiants pour une sémiotique de la bande dessinée. Le groupe de catégories « Séquentialité » aurait à subir des modifications plus décisives.

D'abord, je me suis rendu compte que raconter les mouvements de cadres dans chaque planche était infaisable et que les données ne seraient que mal utilisables car beaucoup trop variables. En revanche, l'observation des types de cadres montrait des récurrences que je devais pouvoir relever. La catégorie « mouvement de cadre », dans lequel je ne pouvais enregistrer que des données textuelles très variables, est donc devenue la catégorie « particularité du cadre » pour laquelle je pouvais élaborer un certain nombre d'entrées types. Je lui adjoignais, qui plus est, une deuxième colonne pour pouvoir définir l'effet produit par la particularité. Reste que j'étais toujours gêné par le fait de ne pas en dire assez sur la séquentialité avec les seules catégories « unité fondamentale » et « particularité du cadre ». Entre le travail démesuré sur le raccord case à case proposé par McCloud et l'absence d'observation du raccord, il devait y avoir un compromis à trouver. Je me suis rendu compte que chaque histoire avait une cohérence et que l'on passait d'une case à l'autre en poursuivant quelque chose. C'est ce quelque chose qui donnait de la consistance à la séquentialité. J'envisageais donc une catégorie « type de cohérence », et établissais que les types de cohérence utilisé par McCay, était somme toute assez restreintes.

La plus grosse modification que j'eus à opérer concernait la narration. Les étapes du schéma narratif correspondaient mal aux histoires qui se déroulaient dans les planches. Dans beaucoup de rêves dessinés, une seule et même perturbation croît jusqu'à un point culminant, qui pousse au réveil. Il n'y a donc pas dans ces cas de péripéties ni de dénouement. Je me rendais compte que j'étais mal à l'aise pour décider de ce qui relevait de l'une ou l'autre catégorie. La part de libre-arbitre que je devais investir rendait l'exercice inutile. Sans doute aurais-je dû, dès le début, comprendre que l'histoire se saisissait mieux en en faisant le *pitch* : après tout, Ulrich Merckl choisit bien, dans son catalogue raisonné, de faire pour chaque planche un résumé rapide. Le *pitch*, c'est l'équivalent de l'argument, c'est un concept qui apparaît avec le début des réflexions sur le *storytelling*. C'est le saisissement rapide des grands axes de narration principaux dans une dynamique qui attise la curiosité. Par exemple, [*Une jeune femme décide de faire un baptême de l'air devant le regard inquiet de son fiancé. L'avion décolle.*] correspond bien à l'argument de la planche des *Cauchemars* du 22 avril 1909 (voir fig. 5). De même, [*Un golfeur réalise un swing parfait, mais la balle se perd au loin ; accompagné de son caddie, ils partent à sa recherche*] et [*Un homme se retrouve seul ; il décide de se modeler la femme parfaite*] résument respectivement les planches des *Cauchemars* du 14 octobre 1905 et du 23 janvier 1909.

Le terme *« pitch »* vient de l'expression *« sales pitch »*, argument de vente, ce qui dit

bien son objectif d'accrocher celui qu'il vise[260]. La forme courte doit appeler au développement. Dans le premier exemple, le suspens vient de l'inquiétude qui habite le regard du fiancé et de la sécheresse de la deuxième phrase : [*L'avion décolle*]. Dans ce cas, la première case contient l'ensemble du pitch, avec l'avion qui décolle, la femme insouciante et le fiancé inquiet. Cette case contient l'embryon de toute l'histoire. Dans les deux exemples de récit suivants, le désir de voir l'histoire se développer vient d'ailleurs. L'argument du golfeur qui a perdu sa balle est assez pauvre, mais parce qu'il s'agit d'un *pitch*, et qu'on sait qu'il y a un développement derrière, le concept de Recherche (*ils partent à sa recherche*) prend sa tournure la plus forte, il fait sentir l'équipée qui va suivre. Dans le dernier exemple, le *pitch* joue sur l'absurdité qu'il contient déjà : on ne devient pas moins seul parce qu'on s'entoure d'une statue, nous dit le sens commun. Mais il repose aussi sur l'envie de voir cette femme parfaite qui a tout pour ne pas l'être puisqu'on doute déjà de sa capacité à remplir sa fonction de compagne. Le schéma narratif occulte la dynamique de l'histoire parce qu'il sépare la situation initiale, qui est le temps du confort originel, et l'élément perturbateur, qui en est la remise en question. L'un et l'autre sont dans des boîtes séparées ce qui en désarme la force. Le schéma narratif met en avant que toute histoire raconte la perte d'un équilibre et l'effort pour retourner à cet équilibre. Beaucoup de planches de McCay suivent cette trajectoire, mais le plus souvent, la forme condensée du *comic strip* oblige à mêler dans la même case, la situation initiale et la perturbation. A *contrario*, la forme en songes double la situation finale : il y a la fin du rêve qui n'est pas toujours le retour à l'équilibre et la case du réveil qui est parfois l'ouverture sur un nouveau récit (comme la décision de faire quelque chose suite au cauchemars). Il semble que le *pitch* corresponde à la représentation que McCay pouvait avoir de son histoire avant de commencer à la construire plus précisément.

J'accompagnais la catégorie « *pitch* », de la catégorie « développement » où l'on brise l'effet de suspens pour donner le sens dans lequel l'histoire choisit de continuer. Ainsi, si nous reprenons nos exemples dans le même ordre : [*L'avion ne tarde pas à avoir une avarie, il tombe en morceau, le pilote tombe dans le vide, le fiancé court vers le lieu du drame, la*

[260] Dans le numéro 710 du mois d'avril 2015, la rédaction des *Cahiers du cinéma* propose un anti-manuel de scénario qui déjoue les grandes stratégies et techniques d'écriture des scénarios et met en valeur la singularité de l'écriture des films qu'ils défendent. Ils s'opposent à juste titre à la logique américaine du *storytelling* et discréditent les films à *pitch* au profit des « films à idée ». Leur intention, qui est ici principalement anti-commerciale, est noble et leurs propositions sont constructives, mais hors de l'opposition « cinéma commercial versus cinéma d'auteur », la disqualification du *pitch* paraît abusive. Ils défendent que le *pitch* ferme, alors que l'idée ouvre ; il me semble, quant à moi, que toute amorce d'histoire ouvre, que le « il était une fois » suffit à ouvrir. L'histoire peut être pauvre, elle n'en est pas moins développement. Par ailleurs, je constate, derrière la condamnation du *pitch* au profit de l'idée, un recul du récit au profit du style comme le préconisait Jean-Christophe Menu dans le domaine de la bande dessinée (voir le I.A.1 de cette thèse).

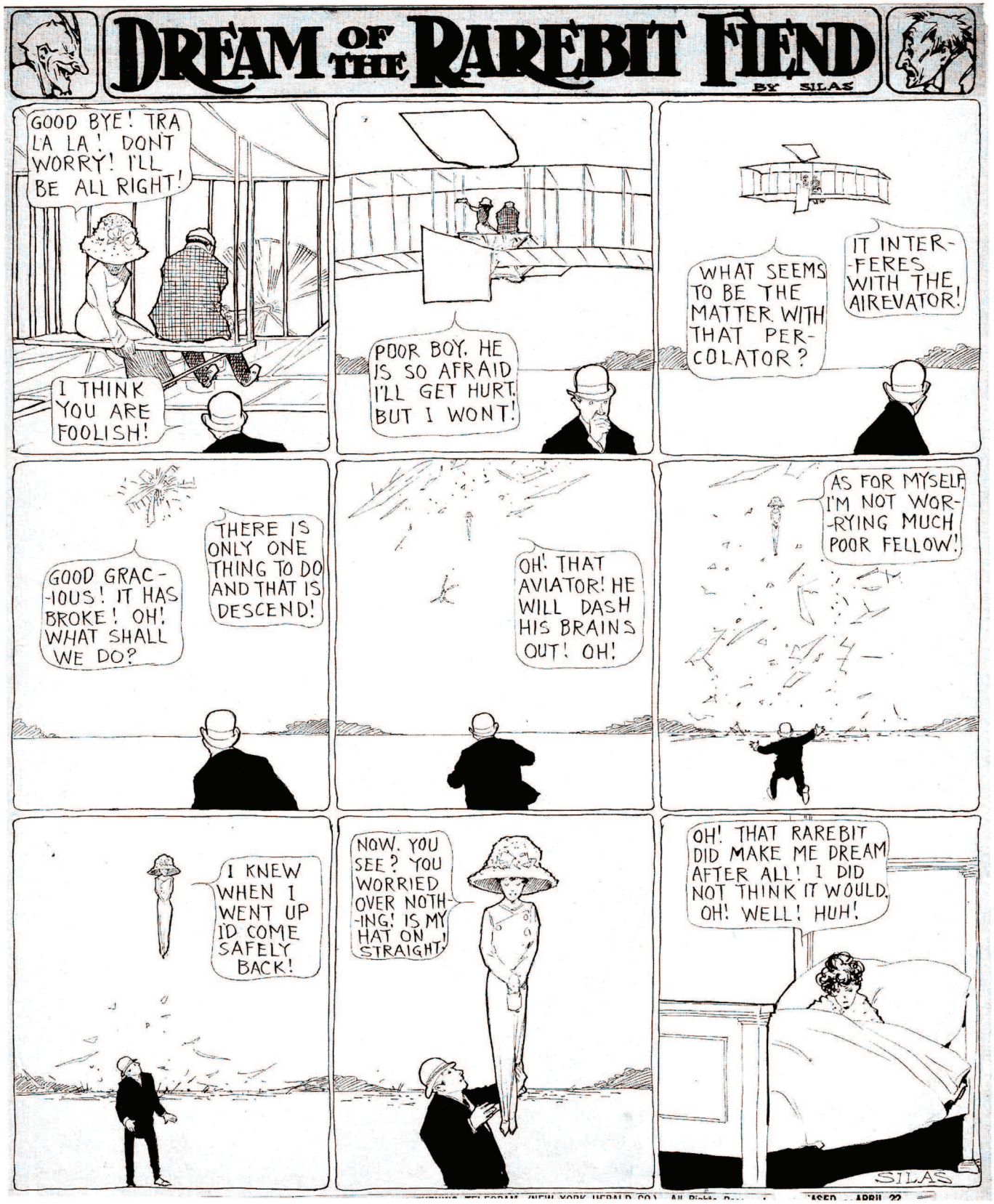


Figure 5 : Winsor McCay, *Dream of the Rarebit Fiend*, 22 avril 1909

femme semble flotter dans les airs], [*Le golfeur et son caddie vont au champ d'à côté, sur la côte, sur la mer, en Écosse, traversent des montagnes, des déserts, visitent la Chine et le Pôle Nord, les montagnes rocheuses et les chutes du Niagara, toujours à la recherche de la balle de golf.*] et [*Une fois qu'il a modelé la femme de ses rêves, l'homme hésite à lui donner vie. Il pèse le pour et le contre de la vie de couple.*]

Suit le point culminant, qui est souvent l'autre bout par lequel McCay écrit son histoire quand il ne l'entame pas par le *pitch*. Ce sont les deux phases capitales du récit, l'axe qui mène de l'une à l'autre est la colonne vertébrale de l'histoire. On parle parfois aussi de *climax*. Si nous poursuivons avec nos exemples : [*Le fiancé rattrape la jeune femme alors qu'elle arrive en douceur au niveau du sol*], [*Le golfeur et son caddie finissent par rentrer, sans leur balle, bien des années après, alors qu'ils sont vieux*] et [*L'homme retransforme finalement son ex-futur-pseudo femme en boue.*] Nous voyons très bien la limite de cette catégorie : dans la bande dessinée, le point culminant est pour ainsi dire toujours dans l'ellipse de l'entre-case. Le suspens est à son comble quand l'homme est à deux doigts d'attraper sa fiancée qui tombe, mais qu'il ne l'a pas encore rattrapé. Ce moment est à son extrême dans l'instant où le regard passe d'une case à l'autre. Les autres exemples sont du même acabit. Le point culminant, c'est généralement le moment d'épuisement de la logique d'expansion du récit. N'allant pas plus loin, le récit se referme ; peut-être le terme de résolution aurait-il donc mieux convenu ? J'ai décidé en tout cas de garder le « point culminant », même s'il n'est pas parfait parce que « résolution » faisait confusion avec la catégorie « chute ».

Le fait que le personnage se réveille à la fin de toutes les histoires, sert de chute à tous les coups, mais certaines planches, en particulier celles qui prennent pleinement la forme d'un gag, ont pour ainsi dire deux chutes. Tout se passe comme si McCay avait tellement intégré la chute du réveil qu'elle ne pouvait plus suffire à clore l'histoire. Dans nos exemples, le golfeur et son caddie, après leur voyage d'une vie autour du monde, reviennent sur le terrain de golf et trouvent enfin la balle qui était dans le trou ; et l'homme, qui a décidé de se passer de femme, se lave les mains en réalisant qu'il n'est pas passé loin de la catastrophe. Dans ces deux cas, l'histoire est close, et la case finale du réveil ne sert que de gimmick qui donne crédit à la loufoquerie de l'histoire : tout ça n'était qu'un rêve, c'est pour cela que ça ne semblait pas réaliste.

L'histoire de la jeune fille qui tombe de l'avion dans les bras de son fiancé a un déroulement qui est plus mal adapté à mon découpage. La chute consiste à faire dire par le personnage à son fiancé *« Alors, tu vois ? Tu t'inquiètes pour rien ! Mon chapeau est bien en*

place ! », ce qui finit de convaincre le lecteur que c'est son grand chapeau qui lui a servi de parachute. La chute est à la fois une réponse à l'énigme « mais comment se fait-il qu'elle ne se soit pas écrasée au sol avec les débris de l'avion ? », et un gag qui consiste à montrer combien la jeune fille est inconsciente du danger qu'elle a encouru. En plus, elle prononce ces mots alors même que son fiancé la rattrape ce qui fait que le point culminant et la chute sont simultanés se désamorçant l'un, l'autre : la tension est à son comble alors même qu'elle retombe en même temps. Peut-être fallait-il considérer plutôt l'explosion de l'avion comme le point culminant de l'histoire, mais, dans ce cas, il est difficile de donner un statut aux trois cases qui la suivent.

L'important n'est finalement pas tant d'avoir toujours bien su replacer chaque morceau du récit dans sa bonne catégorie, mais plutôt d'avoir eu à me poser ces questions et d'ainsi avoir pleinement réfléchi aux différentes manières avec lesquelles McCay racontait ses histoires. Avec ces nouvelles catégories pour penser la narration, j'ai décidé de ne tenir compte de la situation finale (la case du réveil) que quand elle était notable.

Je vous livre à présent, sous forme de tableaux, les catégories avec lesquelles j'ai travaillé, chaque tableau correspond à un groupe distinct. Comme dans la partie précédente, la troisième ligne indique le type de données que je pouvais trouver pour chaque catégorie. J'ajoute ici une quatrième ligne qui précise, pour certaines catégories, les différentes entrées notables ou exclusives.

ÉLEMENTS DE REPERAGE :						
N° de planche	**Réf. code U. Merkl**	**Titre**	**Date de parution**	**Nom du journal**	**Planches visuellement notables**	**Planches au thème notable**
Données numéraires	*Données quasi numéraires (Merkl utilise des numéros bis)*	*Données textuelles à variable restreinte*	*Données chronologiques*	*Données textuelles à variable restreinte*	*Données binaires type oui/non*	*Données binaires type oui/non*
x	x	- Dream of a welsh rabbit fiend - Dream of a rarebit fiend - It was only a dream - Midsummer day dream - Rabbid reveries …	xx/xx/xx	- New York American (N.Y.A.) - New York Evening Telegram (N.Y.E.T.) - New York Herald (N.Y.H.) …	0 ou 1	0 ou 1

DONNEES DE PREMIER PLAN :					
Élément graphique de surplomb	**Noir et blanc / Couleur**	**Personnages mis en scène**	**Arrière-plan**	**Répartition**	**Usage de cartouche**
Données textuelles très variables	*Données binaires type oui/non*	*Données textuelles assez variables*	*Donnée textuelle à variable restreinte*	*Données numériques particulières (sous la forme 2x4, 5x4,...)*	*Données binaires type oui/non*
Quelques redondances notables : -Animaux sauvages -Bagarre -Baignade -Boissons alcoolisées -Chapeaux -Chiens -Métamorphose -Montgolfière -Néant (absence d'élément gaphique de surplomb) -Tabac -Voiture	0 ou 1	Quelques personnages caractéristiques des *Cauchemars* : - couples de jeunes amants - personnes âgées - la vieille fille - les noirs - le vagabond - l'homme d'affaire - le barman - le barbier	Néant, Minimal, Capital, Décoratif	2x3, 2x4, 2x5, 3x2, 3x3, 3x4, 3x5, 4x2, 4x3, 4x4, 4x5, 5x2, 5x3, 5x4, 5x5, 6x1, 6x2, 6x3, 6x4, 6x5, 7x1, 7x2, 7x3, 7x4, 8x2, 8x3 *(je ne relève ici que les planches avec un gaufrier standard pour ne pas surcharger)*	0 ou 1

Je précise ici que, comme pour la catégorie « particularité du cadre », j'avais mis à ma disposition une seconde colonne qui s'essayait à préciser l'impression donnée par la place de l'arrière-plan. Un arrière-plan minimaliste ou effacé souligne, en général, l'importance de la scène qui se déroule en premier plan, il permet de ne pas surcharger les cases d'informations et fait gagner à la planche de l'efficacité. À l'inverse, il peut devenir capital quand il est en interaction avec le premier plan, c'est le cas notamment des planches où le contexte a une influence sur le personnage. Dans la planche où la jeune fiancée fait son baptême de l'air, nous restons avec le fiancé inquiet du premier plan, tandis que le drame a lieu en arrière-plan. Enfin, l'arrière-plan est décoratif :

— soit pour donner à l'intrigue un réalisme qui va en teinter la dramaturgie. C'est le cas des planches les plus cruelles comme celle où un vieillard veut traverser Broadway et qu'il se fait démembrer petit à petit par le flot des automobilistes : les décors réalistes augmentent ici l'effroi de la scène.

— soit, tout simplement, pour donner de l'ampleur au dessin, comme un vieux réflexe du faiseur d'affiche qu'était McCay avant d'entrer dans le dessin de presse.

SCHEMA NARRATIF :				
Pitch	**Développement**	**Point culminant**	**Chute**	**Situation finale notable**
Données textuelles très variables	*Données textuelles très variables*	*Données textuelles très variables*	*Données textuelles très variables*	*Donnée textuelle à variable restreinte*
Trop variable pour être détaillé ici	Trop variable pour être détaillé ici	Trop variable pour être détaillé ici	Trop variable pour être détaillé ici	Quelques redondances notables dans les *Cauchemars* : -Certains se réveillent en faisant référence à Silas (Nom sous lequel McCay écrit les *Cauchemars*) -Le personnage qui se réveille est un proche du personnage central du rêve ce qui crée un effet de surprise -Parfois la scène du réveil est un gag à part entière où le rêveur est tiré de son sommeil de façon cocasse -Le rêve peut aussi avoir des conséquences sur la réalité comme pour certains rêveurs qui ont parlé dans leur sommeil et ont dévoilé à leur femme des choses qu'ils auraient préféré taire.

SEQUENTIALITE :		
Unité fondamentale	**Type de cohérence**	**Particularité du cadre**
Donnée textuelle à variable restreinte	*Donnée textuelle à variable restreinte*	*Donnée textuelle à variable restreinte*
Case, *strip*, planche	Accumulation, chaîne de causalité, conflit croissant, étude du mouvement des corps, poursuite d'un objectif, succession de saynètes reliés par un état mental, trame basée sur le déroulement d'un phénomène naturel, trame basée sur le déroulement d'un rituel social, trame complexe	Quelques redondances notables : - Aucune - Cadres assez variés - Cadres très variés - Composition complexe - Immobile - Vue subjective ou presque

Revenons ici sur les entrées que je propose pour définir le type de cohérence :

— Accumulation : D'une case à l'autre, le lecteur suit quelque chose qui s'accentue, le plus souvent, l'espace de la case même se remplit jusqu'à la saturation, au débordement. Exemple : *Little Nemo* (1 novembre 1908), la bonne de la famille Nemo fait un gâteau avec une levure très puissante : la pâte envahit la maison et bientôt la ville ; la bonne, Flip, Nemo et sa mère essayent de s'en sortir.

— Chaîne de causalité : Ce qui se passe dans une case découle toujours très clairement de ce qui se passait dans la précédente. Exemple : *Les cauchemars* (17 avril 1909), un bébé fait tomber des cubes empilés qui écrivent "A.M.E.R.I.C.A", une réaction en chaîne démarre alors. Poussé par les cubes, un balai tombe qui bouscule une table, laquelle pousse une porte, qui déséquilibre un échafaudage, qui fait se balancer un coffre-fort pendu à une corde, qui démolit une façade, avant que tous les buildings de la ville s'effondrent comme des dominos.

— Conflit croissant : le récit met en scène deux groupes qui vont s'opposer sur une chose jusqu'à ce que la situation devienne peu à peu inextricable. Exemple : *Little Nemo* (3 novembre 1912), Nemo, Flip et Impy, le sauvageon, prennent congé de Robinson Crusoé, un singe vient à leur rencontre. Ils essayent de communiquer avec lui sans y parvenir. Petit à petit, le nombre de singes augmentent, mais pas un seul ne parle anglais. Impy (qui est un petit nègre) annonce que lui sait parler le singe. Il monte sur un rocher et devant les singes assemblés, il leur récite, en langage simiesque, le discours que lui souffle son ami Flip : *« Dis-leur que nous aussi on était des singes avant […] Dis-leur que s'ils sont gentils, ils deviendront peut-être humains et nous ressembleront ! »*[261] Les singes, qui tenaient chacun de menaçantes noix de coco, arrosent cordialement les trois garçons.

— Étude du mouvement des corps : Dans les planches qui suivent ce type de cohérence, l'histoire est souvent mis au second plan, le plaisir premier doit venir de la force de la retranscription du corps en mouvement. Les corps en question sont souvent en chute. Exemple : *Les cauchemars* (15 février 1905), un homme arrive épuisé au sommet de la Statue de la Liberté. Il s'assied pour se reposer en haut des marches, mais il tombe pendant son sommeil. L'homme dégringole l'interminable escalier en colimaçon sans savoir ce qui lui arrive et où il se trouve. Il finit sa chute, éjecté de l'entrée de la statue.

— Poursuite d'un objectif : Ce qui motive le regard à aller de case en case, c'est, dans ce cas, l'envie de voir si le personnage va atteindre l'objectif qu'il vise. Typiquement dans *Little*

[261] La traduction est celle d'ACCORD Toulouse, Valérie Dayre et Stéphane Salvetti, c'est celle qu'on trouve dans Winsor McCAY, *Little Nemo (1905-1914)*, Taschen, 2000, Köln.

Nemo, les premières planches, jusqu'à celle du 25 février 1906, le montrent presque toujours essayer d'atteindre *Slumberland* par un moyen chaque fois différent et toujours plus abracadabrantesque.

— Succession de saynètes reliées par un état du personnage : Les cases n'ont pas de grandes cohérences, le plus souvent l'unité fondamentale de ces planches est la case, elles y sont très indépendantes et laissent beaucoup de liberté au dessin. Il arrive quelque chose à un personnage ou il lui passe quelque chose par la tête qui va lui faire vivre une suite de moments particuliers. Exemple : *Les cauchemars* (26 décembre 1908), une femme offre à son père un cigare qu'elle a pris dans la cachette de son mari. Ils sont si mauvais que le père s'emporte et perd le contrôle. Il exécute un genre de *break dance* et passe par tout un tas d'état second. Le gendre rentre et avoue qu'il avait caché les cigares parce qu'il les trouvait mauvais et qu'il ne voulait pas blesser celle qui les lui avait offert. Voulant calmer le père, les deux jeunes gens se retrouvent pris dans le tourbillon de ses gesticulations. Dans cet exemple, le lecteur suit de case en case l'évolution de la démence.

— Trame basée sur le déroulement d'un phénomène naturel ou d'un rituel social : De case en case, on suit un événement que l'on connaît, soit parce qu'il s'agit d'un phénomène naturel souvent éprouvé, soit parce que nous sommes rompus à ce genre de tradition ou de spectacle organisé (déroulement d'un match, d'une cérémonie ou d'une fête traditionnelle par exemple). Exemple : *Little Nemo* (3 novembre 1912), Nemo, Flip et leur compagnon Kiddo (une sorte de Pierrot) sont dans un paysage désertique totalement plat. Un petit tas émerge du sol, va devenir un monticule, puis une butte, et une montagne. Les trois enfants s'assoient sur le sommet et s'élèvent dans les airs. Finalement, le cratère fume, et les garçons se carapatent alors que l'éruption tonne d'un volcan immense. Ici, une fois que nous avons compris la trajectoire de l'histoire, nous nous laissons guider sans mal d'une case à l'autre le long d'un phénomène tectonique que nous connaissons. La surprise vient de son déroulement accéléré.

— Trame complexe : L'histoire mélange plusieurs enjeux et fait varier les personnages rendant la trame impossible à saisir avec un seul modèle. Exemple : *Les cauchemars* (8 septembre 1906), un couple d'acteurs de vaudeville doit se rendre au théâtre d'Albany pour jouer un numéro. Le seul train qui leur permet d'être dans les temps ne peut pas prendre leur malle à costumes. Ils décident donc d'enfiler leurs tenues en gare, d'abandonner leur malle qui les suivra plus tard, et de prendre le train avec leurs accoutrements de scènes. Assis dans le compartiment, ils provoquent un chahut autour d'eux : elle est donc habillée dans la tenue légère d'une danseuse de cabaret, tandis que lui est maquillé en nègre. Un homme les menace,

outré. Le ton monte et M. Cumstock[262] est réveillé. Il est immédiatement choqué par ce qu'il voit. Arrivé à Albany, le couple s'apprête à courir au théâtre, mais M. Cumstock les signale à un agent et ils sont arrêtés.

REDONDANCE NOTABLE :				
Objet technologique	**Bestiaire**	**Scène de foule**	**Opposition partie/tout**	**Effet de style**
Données binaires type oui/non	*Données binaires type oui/non*	*Données binaires type oui/non*	*Données binaires type oui/non*	*Données textuelles assez variables*
0 ou 1	0 ou 1	0 ou 1	0 ou 1	Effets de style récurrents : Aparté avec le lecteur, bulle muette, bulle orpheline, caricature, case noire, changement de tailles des cases, continuité intercase, décalage, itération iconique, jeu de langage, jeu de mot, méta-gag, parodie, procédé minimaliste, rêve dans le rêve, sous-texte politique

Revenons enfin sur les entrées que je propose pour définir les types d'effets de style dont le nom laisserait planer un éventuel besoin d'éclaircissement :

— Bulle muette : McCay utilise une bulle qui ne contient pas de texte, comme pour montrer que la personne reste sans voix.

— Bulle orpheline : On voit une bulle, mais la personne qui parle n'est pas présente dans la case. Ce procédé donne de l'existence au hors-champ.

— Case noire : Les cases noires sont rares mais marquantes. Elles sont toujours une énigme stimulante. La planche du 18 janvier 1908 des *Cauchemars* montre cinq hommes affamés sur un radeau. Ils décident de tirer à courte paille pour savoir lequel va se faire manger pour permettre aux autres de survivre. Pour raconter cette terrible histoire, McCay use de trois cases noires. Ces cases marquent les nuits noires durant lesquelles toutes les deux semaines de leur long naufrage, les pauvres hommes dévorent un nouveau camarade. Ils finissent à deux et la tension monte. La case noire permet de ne rien montrer des scènes de cannibalisme. La planche du 2 juin 1906 des *Cauchemars* utilise la case noire de façon encore plus audacieuse, puisqu'elle intervient dès l'ouverture de la planche. Dans la case noire, trois bulles parlent (case noire et bulle orpheline vont souvent de pair) : *« Bon, j'ai retiré l'appendice*

[262] Anthony Cumstock est un personnage qui a vraiment existé et qui a beaucoup œuvré pour garantir la bonne morale dans la société

vermiculaire sans problème, mais je ne pense pas qu'il va s'en sortir. Son cœur a l'air très faible, Prof ! » ; *« Son cœur est faible ! Pourquoi son cœur s'est-il arrêté ? Il est foutu, Doc. Il est aussi raide mort qu'une planche. Il est prêt pour rejoindre les pissenlits, Doc, il est dans la boîte ! »* ; *« J'imagine qu'ils en ont fini avec moi. Et ça n'a pas traîné. J'ai toujours cru fermement à la réincarnation de l'âme. Je me demande sous quelle forme je vais revenir sur terre »*. La case noire nous offre une vision subjective de l'homme qui est en train de mourir et qui entend les derniers bruits du monde. Dans la case suivante, une chienne met bas un petit chiot.

— Changement de tailles des cases : McCay utilise beaucoup le gaufrier standard avec des cases de tailles identiques et alignées parfaitement. Mais il lui arrive aussi d'offrir à ses planches une respiration nouvelle en déséquilibrant le gaufrier avec une grande case, ou de laisser se suivre des *strips* qui comportent un nombre différent de cases.

— Continuité intercase : McCay est réputé pour être l'inventeur de la continuité intercase. La plus célèbre référencée est la pleine lune qui fait se rejoindre les case n°13 et n°14 de la planche de *Little Nemo* du 26 juillet 1908. Je parle de continuité intercase pour évoquer ces dessins qui courent d'une case à l'autre en se défiant du cadre et de la gouttière blanche. La continuité intercase insiste sur l'idée que la case est un instant plus qu'un espace.

— Décalage : Les décalages peuvent être de plusieurs natures, il s'agit toujours de faire se superposer deux idées opposées, en laissant croire qu'elles pourraient se côtoyer naturellement. Par exemple, dans *Les cauchemars*, dans la planche du 27 mars 1909, un maçon construit une tour de briques qui monte dans l'espace, sans plus de difficulté que s'il s'agissait d'un muret d'un mètre de haut ; et, dans la planche du 24 mai 1905, un homme boit seul dans un bar, quand une suite de personnages monstrueux viennent le rejoindre, se présentent à lui poliment et l'accompagnent à son ouvrage liquoreux sans qu'il ne témoigne le moindre effroi.

— Itération iconique : La case, ou une partie du dessin, est répétée à l'identique. L'OuBaPo a institué cette contrainte. Chez McCay, il arrive que le décor reste constamment le même dans tout le gaufrier, ou plus rarement, mais avec un effet d'autant plus éloquent, que le décor change et que ce soit le premier plan qui soit l'objet de l'itération. Nous nous intéresserons particulièrement à cette effet quand nous aborderons la question du motif.

— Jeu de langage : Les jeux de langage sont nombreux et nous aurons l'occasion d'y revenir. McCay s'amuse à capter des expressions particulièrement populaires, il joue sur les accents (allemands en particulier), il invente des mots. Par exemple, la planche du 18 mars 1909 des *Cauchemars*, montre un enfant qui se rend à l'école en baragouinant un langage

incompréhensible. Ulrich Merckl nous explique qu'il s'agit en fait d'un langage codé qu'utilisaient les enfants à l'époque et qui consiste à repousser le début du mot, à sa suite et à la faire suivre par « ay ». Ainsi : *« I ate hay oot tay o gay oo tay ool skay »* devient « I hate to*ot* go to s*k*ool », c'est-à-dire, « je déteste aller à l'école ! »

— Jeu de mots : Le plus souvent les jeux de mots de McCay consiste à rendre littéral, sur le dessin, une expression imagée, ou à jouer sur une proximité phonétique de deux mots. Ainsi, une femme voit à son pied un cor (*corn*) fleurir et pousser comme un plan de maïs (*corn*) ; ailleurs le Royaume-Uni bombarde les États-Unis avec des clochards (*bums* au lieu de *bombs*)[263].

— Méta-gag : Ce que j'appelle les méta-gags, ce sont toutes les auto-allusions au *comic strip* dans la planche même. Cela va de la plus simple où un personnage de l'histoire va lire un *comic strip* de Silas, aux planches qui font apparaître McCay à sa table à dessin. Parmi les méta-gags, j'en relève une classe toute particulière où les personnages jouent avec les codes de la bande dessinée et, de fait, les dénudent. La planche de *Little Nemo* du 2 mai 1909 est célèbre dans ce registre : les décors, puis les personnages sont progressivement redessinés dans un genre enfantin. Nemo voyant ses amis et tout ce qui l'entoure devenir des « dessins moches », rentre chez lui, paniqué. Mais déjà ses parents sont transformés en bonhommes bâtons (ces figurations schématiques où le corps et les membres sont réduits à des traits et la tête à un rond) et lui-même ne pourra pas y échapper.

— Procédé minimaliste : Je l'ai rapidement évoqué plus haut, certaines planches proposent une lecture beaucoup plus efficace : l'histoire est réduite à un trait simple, les décors sont généralement brossés dans leurs grandes lignes. Ces planches ne tiennent que par leur argument, qui se déroule jusqu'à un terme nécessaire et sans surprise.

— Rêve dans le rêve : Le personnage se réveille une première fois et se rend compte qu'il est encore en train de rêver. L'effet est peu utiliser par McCay, mais il s'avère toujours très efficace

— Sous-texte politique : Un certain nombre de planches font des allusions à une actualité politique ou sociale. Les élections politiques donnent lieu à des bagarres et les scandales financiers ont cours jusque dans les cauchemars. McCay utilise souvent la caricature et un certain nombre de puissants y passent, comme les magnats de la finance J.D. Rockfeller ou J.P. Morgan (dont le visage relève d'une tentation pour tout caricaturiste). Notons que, dans les dessins éditoriaux de McCay, une série se détache qui consiste à faire revenir un

[263] Planches des *Cauchemars* du 11 février 1905 et du 20 mars 1909.

personnage historique à l'époque contemporaine (voir la planche intitulée *« If Benjamin Franklin should come back to Earth »* p.50 bis), il manie déjà la caricature et la critique sociale.

IV.A.4. Quelques premiers résultats

L'objectif n'est pas de statistiser l'œuvre ; il ne s'agit pas de la taillader à coup de « 16,8% des planches donnent à voir des foules ». Le chiffre donne des airs d'absolu à un discours et, je l'ai dit, mon but n'est pas de réduire l'œuvre de McCay. Les chiffres me permettent simplement de conforter des impressions qui les précédaient, ou s'ils les infirment d'essayer de comprendre pourquoi l'impression a pourtant bien eu lieu. Une œuvre contient trop de variables affectives, émotionnelles et symboliques pour que le poids des chiffres puisse surpasser celui de l'affect et du sensible. Comme le montre Joëlle Deniot, une œuvre se saisit par la question du recevoir : *« Que recevons-nous de ce geste d'azur en son acmé, que recevons-nous de cette architecture fluide, dansée d'un tel accord enthousiaste à l'instant présent ? »*[264] Il ne s'agit pas, après avoir passé du temps à développer ce qui me semblait devoir être une sociologie de l'œuvre, de finalement la réduire à une sociologie de la réception, mais simplement de considérer que, puisque l'analyste est face à l'œuvre, il doit être attentif à toutes les gammes du recevoir, qui n'est jamais réductible à une succession de pourcentages.

D'ailleurs, une des premières conclusions à tirer de la grille finie, c'est que sa fonction d'archivage est bien plus utile que les possibilités statistiques qu'elle offre. Elle me permet de retrouver très rapidement les références d'une planche quand je cherche un exemple, mais permet-elle réellement de mesurer quoi que ce soit. Prenons l'exemple des catégories sur les redondances notables. À partir de quel taux de référence, doit-on considérer que la catégorie est fortement représentée ? D'ailleurs, fortement représenté par rapport à quoi ? Il aurait fallu avoir pu les comparer avec des chiffres obtenues en analysant d'autres œuvres de la même époque ou d'époques différentes.

L'autre limite de la grille vient du fait que, quand je la concevais, j'avais plus en tête *Les cauchemars de l'amateur de fondue au chester* que *Little Nemo*. Une partie des catégories s'est avérée assez mal adaptée à cette seconde série et comme je l'ai dit cela m'a poussé à revoir ma grille. Ainsi, un des premiers effets de l'analyse structurée a été de mettre en

[264] Joëlle-Andrée DENIOT, *Édith Piaf, La voix, le geste, l'icône, esquisse anthropologique*, lelivredart, 2012, Paris.

évidence, les différences entre les deux œuvres. On sait que *Little Nemo* vise un public enfantin alors que *Les Cauchemars* est principalement lu par les adultes, le premier fait la couverture du supplément dominical en couleur alors que le second paraît dans les éditions quotidiennes : en découlent un certain nombre de conséquences que la grille rend évidentes. Le recours à la couleur ou au noir et blanc par exemple. Toutes les planches de *Little Nemo* sont en couleur, alors que seule une petite partie des *Cauchemars* est colorisée. Ils ne sont parus en couleur que dans le *New York Herald* en 1913 dans l'édition du dimanche (exception faite d'une planche en 1914 dans le *New York American* sans doute pour boucher un trou dans la mise en page du journal). Nous remarquons qu'à leur publication en 1913, McCay a déjà quitté le *Herald* depuis deux ans. Les planches en couleur des *Cauchemars* sont probablement des planches conservées par le journal, qui les a colorisées pour les mettre dans son édition dominicale.

Si les décors sont presque toujours soignés dans *Little Nemo*, ils sont souvent réduits au minimum dans *Les cauchemars*. Beaucoup de planches n'ont tout simplement pas d'arrière-plan. Dans les planches qui se passent en intérieur, l'arrière-plan est matérialisé au mieux par une plinthe, un montant de porte, une chaise ou un lit. L'usage de cartouches dans *Les cauchemars* est pour ainsi dire toujours intradiégétique, il s'agit d'enseignes, de pancartes. Quelques rares fois, on ne comprend pas bien leur statut, mais leur fonction manifeste est de nommer une personne caricaturée. *Little Nemo* utilise des cartouches de sous-texte jusqu'à la planche du 4 mars 1906, qui raconte les premier pas de Nemo dans Slumberland. Les histoires débutent pourtant toujours avec un ou deux cartouches d'un texte introductif dans le bandeau de titre jusqu'au 22 avril 1906. Progressivement, le texte extradiégétique laisse place à une introduction qui à la forme d'un dialogue entre des créatures imaginaires, le plus souvent des courtisans du roi Morphée. Cette case au-dessus de toutes, promontoire du lieu où se jouent les aventures, leur donne des airs de divinités, tout à la fois acteurs et spectateurs, elles semblent se jouer du sort du héros. Finalement, toute introduction disparaît le 22 juillet 1906. Les seuls cartouches que conserve *Little Nemo* jusqu'au bout, ce sont ceux, ronds, qui contiennent les numérotations des cases qu'on ne trouve pas dans *Les cauchemars*.

La grille d'analyse permet aussi très bien de montrer certaines habitudes techniques de McCay et si, comme on l'a dit, la mesure des redondances thématiques n'apporte pas grand-chose pour elle-même, elle devient éclairante dès que l'on fait des recoupements. Par exemple, si l'on ne s'arrête que sur *Les cauchemars*, on peut déceler une corrélation forte entre la variable « type de cohérence » et certains « éléments de surplomb graphique »

particuliers. On remarque que les planches où une métamorphose domine l'ensemble du dessin, se déroulent le plus souvent en suivant le cours d'une accumulation, et parfois en racontant la poursuite d'un objectif. Nous pouvons en déduire que McCay, lorsqu'il fait le récit d'une métamorphose, aime la montrer grandissante, gagnant de l'ampleur, qu'il préfère en faire le cœur de la trame. C'est la métamorphose qui donne le rythme, l'homme est dans une tentative d'adaptation, la société s'adapte ou pas. Quand il y a poursuite d'un objectif, soit c'est le changement qui en est le prix à payer, la poursuite de la gloire, de la reconnaissance, de la fortune se paye par une transformation en profondeur de l'être, soit l'objectif est justement de dompter sa difformité nouvelle, de lui trouver une fonction. C'est comme cela que l'homme d'affaire atteint d' *« octopusitus »* se rend compte qu'avoir des tentacules démesurés est une qualité dans la finance (voir fig. 6). Dans ces planches, le cadre est presque toujours constant ou sans réelle particularité et le décor est minimal, comme si la métamorphose se suffisait à elle-même. L'histoire du 14 octobre 1904 (fig. 27) montre un vieil homme lutter contre la calvitie, en s'appliquant un énième remède sans trop y croire. Ses cheveux et sa barbe poussent de plus en plus. L'homme se rend alors compte que la lotion devait s'appliquer avec parcimonie. Sa barbe est désormais trop longue, et elle pousse plus vite qu'il ne peut la couper. L'homme devient hirsute, couvert de poil, il est devenu une bête de foire. L'arrière-plan ne bouge pas, le cadre ne bouge pas, tout est parfaitement identique d'une case à l'autre, même la posture de l'homme reste peu ou prou la même. Tout ce qu'il convient de voir évoluer, c'est la longueur des cheveux et de la barbe. L'effet de la métamorphose est dynamisé par la constance de ce qui l'entoure. La planche du 12 décembre 1908 fait, à ce titre, figure d'exception.

À l'inverse, les planches qui n'ont pas d'élément graphique surplombant ont tendanciellement des décors plus importants. La causalité a d'ailleurs souvent un sens inversé, c'est parce qu'une histoire à une trame moins centrée sur une chose en particulier, parce qu'elle a des décors plus fouillés, travaillés, développés, qu'il n'y a pas d'objet qui vient taper à l'œil. Cette observation montre aussi la tension qu'il y a entre la partie graphique et la partie dialoguée. Les informations qui font avancer l'histoire proviennent toujours de l'une ou l'autre de ces parties, parfois de la combinaison des deux.

L'observation des unités fondamentales montre une nette supériorité de l'attachement à la planche. McCay est un des premiers auteurs de bande dessinée à attacher autant de soin dans la composition de ses planches, mais il ne délaisse pas les autres unités pour autant. Pour étudier en profondeur ses planches, nous les dissèquerons en regardant l'intérieur de la case, puis l'entre-case, avant de nous intéresser à l'échelle de la planche.

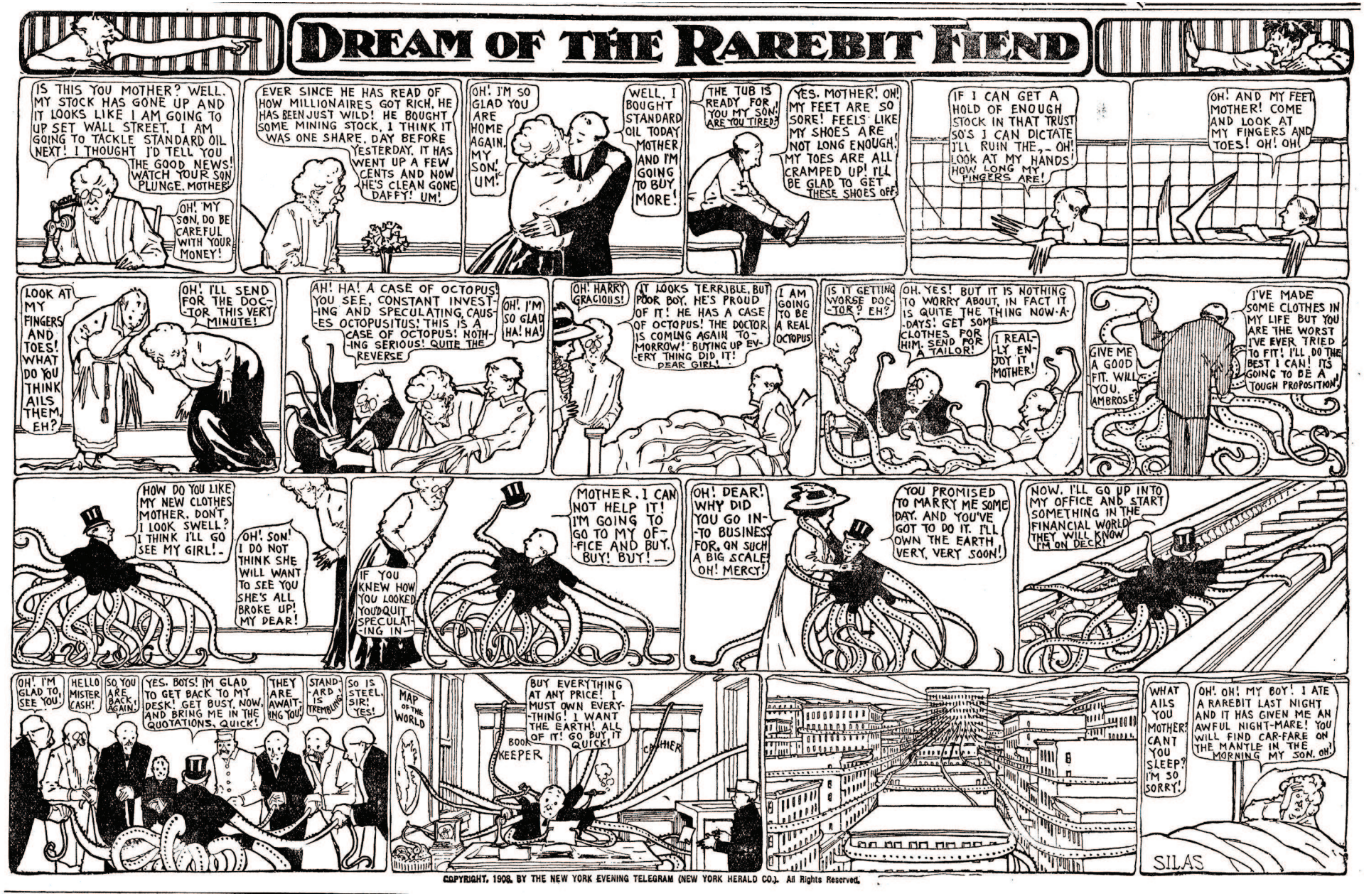


Figure 6 : Winsor McCay, *Dream of the Rarebit Fiend*, 12 décembre 1908

IV.B. Les cases

IV.B.1. Les éléments de la case

Il y a plusieurs choses sur lesquelles nous devons nous arrêter pour étudier ce qui a lieu dans une case. Cela semble une évidence, la case combine le texte et l'image. Il convient donc de voir comment ils sont construits séparément et ensemble. Allons plus loin et remarquons qu'il y a, dans la boîte où nous rangeons le texte, de l'écrit qui dessine, et dans celle où nous rangions l'image, du dessin qui se lit.

Certains auteurs contemporains comme Edmond Baudoin ou Joann Sfar laissent de longs paragraphes de textes envahir leurs bandes dessinées. Le fait que le texte soit calligraphié et non typographié manifeste une intimité du texte plus grande, et gomme la fracture entre l'écrit et le dessiné. Sans être graphologue, il y a un certain nombre de choses qui apparaissent nettement quand on observe la forme des lettres et des phylactères de McCay. C'est cela que j'évoque quand je dis que l'écrit dessine.

D'autre part, nous avons parlé plusieurs fois du fait qu'on *lisait* des bandes dessinées. La lecture est l'activité de l'homme en quête de sens. C'est la main qui cueille, recueille, récolte et organise pour faire sens. La lecture, c'est donc aussi une affaire de collections ; l'œil qui, face à la collecte, se pose la question de la signification. Parfois, les objets sont dispersés et le chasseur-cueilleur a bien de la peine à trouver tous les signes, d'autant qu'il n'est pas maître de son rythme ; la lecture impose son débit. *« La lecture est non seulement cette descente en canoë emporté par la rivière, à travers rapides, chutes et eaux alenties, mais ce rebroussement au milieu des rapides à la recherche des images perdues, celles issues du canoë, celles, anadyomènes, issues de remous et celles issues des écueils ou des paysages, champignons hallucinés ou mousses perverses, coraux étranges ou dangereuses sirènes et dorsalgies impitoyables ou chaussettes humides. »*[265] La bande dessinée, peut-être plus que le texte littéraire, emballe le lecteur à une cadence effrénée. Il est sans doute arrivé à tout lecteur de remarquer des choses nouvelles à la deuxième lecture sur lesquelles son regard avait glissé sans s'arrêter à la première lecture. Dans une bande dessinée, on avance, et parfois, à reculons on part à la recherche du bout du dessin qui nous avait échappé. Dans *Le Temple du Soleil*, Tintin, Haddock et Tournesol doivent leur survie à un journal qui réapparaît à la page 50 et à propos duquel Tintin s'interroge à la page 52 : *« Qu'est-ce que c'est que ce morceau de*

[265] LADOR Pierre Yves, *L'étang et les spasmes dans la bande dessinée*, Castagniéé, 2006, Vevey, p.67.

journal ? » Le lecteur aussi étourdi que Tintin doit remonter les cases jusqu'à la septième case de la page 34, pour rattraper l'information qu'il avait manquée, encore soufflé par la scène de l'avalanche qui vient de terminer, et dans la hâte de plonger dans la scène de la forêt vierge, dont le vert lumineux attire immanquablement le regard. Si un dessin et, à plus forte raison, une bande dessinée se *lit*, c'est parce que l'œil y trouve l'occasion de partir faire son travail de collecte. L'épaisseur des traits, leur allure nette ou gribouillée, l'intensité émotionnelle des couleurs, la figuration des émotions chez les personnages par des gestes et des postures symboliquement identifiables sont d'une certaine façon l'écrit du dessin.

IV.B.2. L'écriture de la voix

Si l'invention de la bulle est si capitale pour la bande dessinée, c'est parce qu'elle crée une nouveauté : le bonhomme se met à parler. Sans doute, même ne serait-il pas exagéré de dire qu'en bande dessinée, la bulle créa le personnage. Bavards, les personnages de bande dessinée ont gagné en autonomie, ils sont devenus plus attachants aussi. Avant la généralisation de la bulle, les dessins sans texte n'était pas muet, mais c'était des dessins, l'arrivée de la bulle a si bien changé la donne que lorsqu'elle est absente d'une case, ou d'une planche, on se met maintenant à entendre son silence. On n'est muet que dans la comparaison avec une possibilité de prendre la parole.

McCay, qui comme on l'a vu, n'avait probablement pas bénéficié d'une grande éducation littéraire par son milieu d'origine, a pourtant saisi très vite l'importance de la parole de ces bonshommes et il semble prendre beaucoup de plaisir à jouer avec ces langages dans certaines planches. Il écrit des dialogues très vivants et parvient à retranscrire différents parlés. Les interjections, les exclamations, les hésitations, les bafouillages définissent le personnage et l'état dans lequel il est. Son utilisation des bulles laisse deviner qu'il a un certain goût pour l'art théâtral – sans doute, moins dans ses formes classiques que dans ses dérivations boulevardières, il a habité Broadway, n'oublions pas –, il n'est pas rare que ses personnages regardent le lecteur et partagent directement avec lui leur sentiment. C'est même le cas dans la plupart des cases de réveil.

McCay a compris qu'il était préférable de mal orthographier, d'abréger, de manger certains mots, si ça aidait le lecteur à *entendre* le personnage parler. Dans la planche des *Cauchemars* du 3 janvier 1905, un homme rajeunit jusqu'à devenir un enfant, et il prononce : *« I dun know whut to do »* au lieu de « *I don't know what to do* ». Aujourd'hui, Riad Sattouf utilise beaucoup ce procédé qui consiste finalement à phonétiser le langage écrit pour lui faire

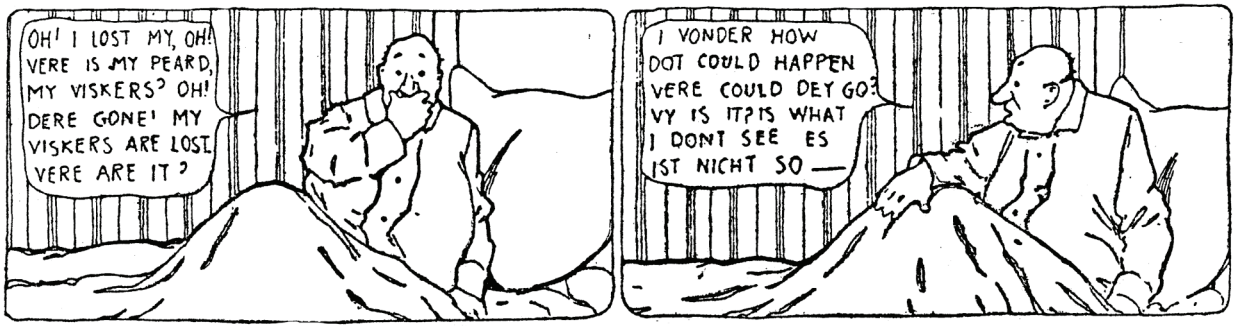


Figure 7 : L'accent des immigrés

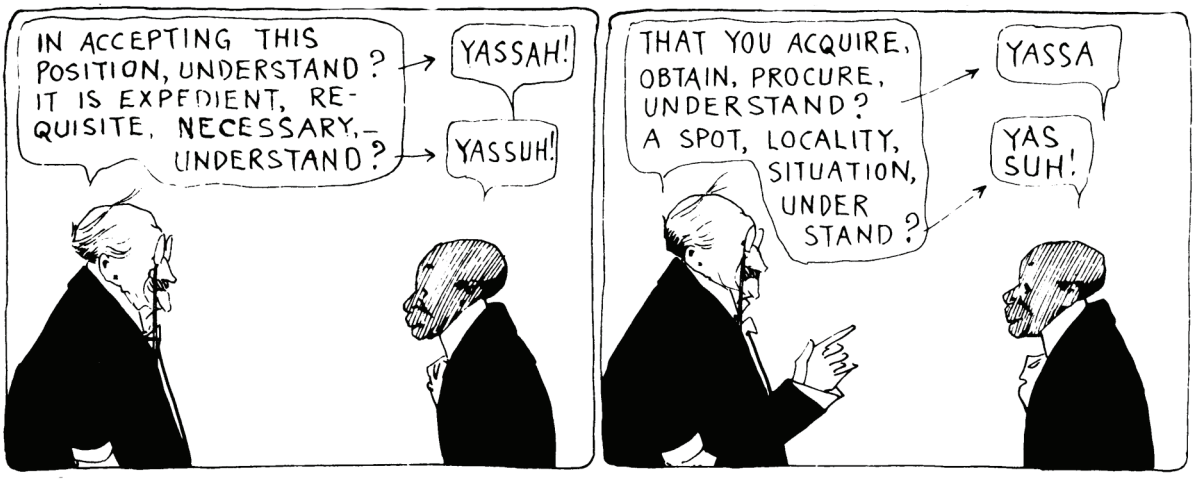


Figure 8 : Rare expérimentation sur le phylactère

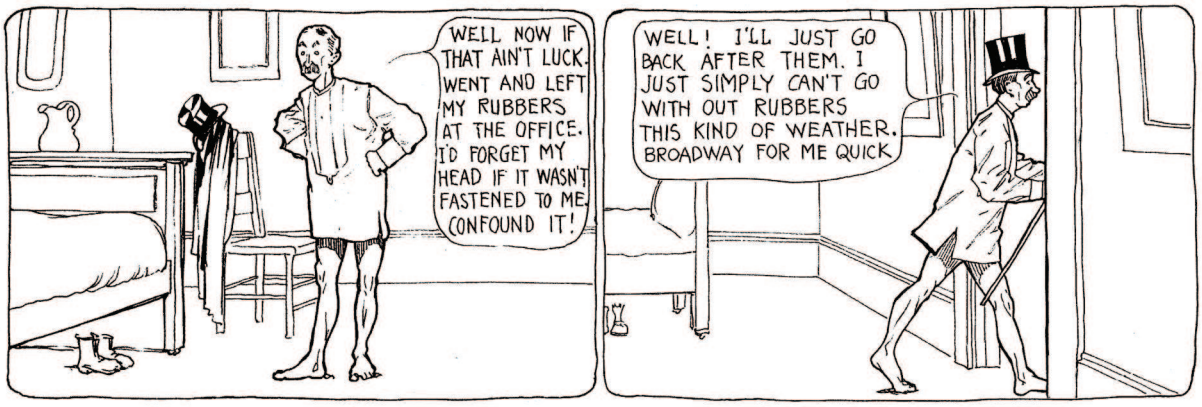


Figure 9 : Le faux-raccord
Où est la porte dans la première case ? Où est la chaise dans la seconde ?

gagner de l'oralité. Dans *Les cauchemars*, les expressions des bas quartiers, les « r » manquants des gouvernantes noires et les barbarismes germanisants participent à construire des personnages singuliers et à la richesse décorative des planches.

La langue comme décor est rendue encore plus évidente par une autre utilisation que McCay en fait. Il invente de nombreux néologismes soit pour nommer des nouveautés de son fait (maladies imaginaires, inventions technologiques burlesques, etc), soit pour faire parler les personnages dans des dialectes variés : on trouve ainsi un langage de créatures, de géants, d'extraterrestres, et pour mimer des dialectes exotiques (généralement d'Afrique ou d'Asie). Uderzo et Goscinny, dans *Astérix*, choisissent quant à eux de matérialiser l'accent où le langage par une calligraphie adaptée à l'énonciateur. Les Goths ont leur police d'écriture, les Grecs ont la leur, ainsi de suite. Chez McCay, la calligraphie ne varie pas, tout passe par la phonétisation. C'est un choix qui dit aussi combien il est tiraillé entre la bande dessinée et un art plus vivant. La phonétisation de la langue des personnages de bande dessinée entre pleinement dans le jeu de la question de Smolderen « est-ce assez vivant ? »

Elles sont rares, mais certaines planches tiennent presque intégralement sur le contenu du discours. Elles sont alors très bavardes sur le contexte social, elles décrivent des institutions. Elles mettent souvent en scène des situations où le discours a nécessité d'être brillant. Il semble que dans ces planches, plus qu'à d'autres moments, McCay veut dire quelque chose du monde qui l'entoure. La planche des *Cauchemars* du 30 septembre 1905 raconte comment une secrétaire s'étouffe avec son chewing-gum et devient toute bleue, alors que son chef, un important financier lui dicte une lettre. Les secours sont prévenus, la femme est hospitalisée puis opérée, mais entre-temps *Wall Street* s'est écroulé du fait de son absence, et des émeutes ont éclaté. À sa convalescence, tous les hommes puissants du monde viennent à son chevet et lui font des ponts d'or. Elle fait un mariage admirable, elle est starifiée, adulée, l'économie du monde ne dépend plus que d'elle. Celle du 7 avril 1906 montre un homme accusé de blanchir de l'argent sale, demander la protection d'un jeune étudiant de droit qui révise tardivement à la bibliothèque. Le jeune homme accepte. Le jeune avocat se lance bravement dans l'étude du cas et le jour du procès, il s'attaque aux témoins à charge un par un, démontrant brillamment qu'ils ne sont pas fiables. Puis il se lance dans un plaidoyer éloquent qui bouleverse la salle. Le juge est convaincu, il complimente l'avocat, l'homme et ses proches sont remplis de gratitude à l'égard du jeune homme. Le jeune étudiant en droit se réveille dans la bibliothèque où il s'était assoupi en révisant. Enfin, j'évoquerais la planche du 10 avril 1909 dans laquelle un Indien poursuit une petite fille pour la scalper. La famille s'en plaint aux autorités, une vaste procédure se met en place pour résoudre l'affaire. De représentant en

représentant, le problème remonte jusqu'au président qui décide d'envoyer Wild Mike sur place pour arrêter l'indien. Les autorités se passent le mot et finissent par tenir au courant le justicier. Mais Wild Mike est un petit garçon dont la mère vient de confisquer les pistolets. L'enfant se réveille alors de son rêve de gloire.

Je crois que ces trois exemples montrent bien le prestige attaché au discours. Si ces planches sont si bavardes, c'est que les personnages qui y rêvent s'imaginent couverts d'éloges. C'est aussi parce qu'elles se réfèrent à trois mondes – financier, judiciaire et politique – où la parole joue un rôle capital. La gloire de ces personnages est d'autant plus grande qu'il la reçoive dans la forme qui a cours dans les mondes qui leur délivrent. Elle aurait moins de force si le jeune avocat s'était trouvé élevé sur un podium et qu'il avait reçu la médaille du meilleur avocat. Là, il est récompensé par le discours, dans un domaine où le discours fait autorité.

Des planches comme celles du 23 janvier 1906 (fig. 8) accordent, elles aussi, une place capitale au discours, d'autant qu'elles le traitent frontalement en tant que situation quotidienne potentiellement comique. Le comique se crée autour des angoisses complémentaires de ne pas réussir à s'exprimer clairement et de ne pas réussir à comprendre celui qui s'exprime. Dans ces planches, le dessin accepte docilement de n'être que le compagnon fidèle du texte.

IV.B.3. Calligraphie et forme des phylactères

Comme nous l'avons dit, McCay joue peu sur les effets de lettrages, il n'utilise pas plus la forme des phylactères. Nous ne voyons que deux contre-exemples à cela. Le premier est minuscule, il s'agit d'une bulle que l'on trouve dans la onzième case de la planche des *Cauchemars* du 2 octobre 1909. Un homme seul dans une grande ville où il ne connaît personne cherche à savoir l'heure. Il demande à tous les passants, mais personne ne peut la lui donner. Il se retrouve face à une petite fillette. Il lui demande de courir chez elle et d'aller voir, pour lui, quelle heure il est. La réponse de la petite fille est figurée dans une large bulle où des mots semblent se disperser. *« Bad man »*, *« Blank »*, *« Steal candy »*, *« Steals babies »*[266] flottent dans tous les sens de façon désordonnée laissant entendre une sorte de babil.

[266] En français : « Méchant homme / Sans-le-sou / voler le bonbon / enlève les bébés »

Le second saute beaucoup plus aux yeux, il s'agit d'une planche dans *Little Nemo*, paru le 2 janvier 1910 où Nemo et la Princesse sont interpellés par les cris du Roi Morphée. Le vieil homme a la goutte et réclame qu'on fasse venir Dr. Pill, médecin du Roi. Ces cris sont matérialisés par des bulles moutonneuses de couleurs qui envahissent l'espace des cases. Elles flottent comme des barbes à papa, le lettrage est étiré, gonflé par la surface molletonnée du phylactère. Contrairement aux bulles habituelles, celles qui manifestent la douleur du Roi Morphée ne se terminent pas par une petite queue orientée vers celui qui les prononce. Elles ont plutôt la forme nébuleuse des bulles que l'on utilisera plus tard pour signifier une pensée d'un personnage. Le lecteur contemporain a d'ailleurs un temps d'arrêt avant de saisir que les mots du roi Morphée sont criés, et non pas pensés : les ballons flottants laissent d'abord envisager une sorte de communication télépathique. Les lecteurs de l'époque de McCay n'avaient probablement pas encore d'habitudes établies en ce qui concerne les bulles de pensée[267] et n'étaient donc pas gênés par ce présupposé. Si nous essayons donc de faire abstraction de cette confusion anachronique, on doit imaginer que la forme des bulles pour cette planche devait évoquer la douleur de la chair gonflée par la goutte. L'invasion de la case par ces cris montre bien la souffrance aveuglante de celui qui les poussent. Mis à part ces deux exemples, la forme et la place données aux textes par McCay sont plutôt faibles.

Soyons même plus clairs : les textes peuvent souvent rebuter. Ils sont à l'étroit, les lettres souvent cabossées se confondent parfois. Certains « D » paraissent être des « O » et pour ce qui est des « L », ils sont quelquefois si écrasés qu'ils passent pour des « I ». Le problème est moins visible dans *Little Nemo* pour deux raisons : d'abord, il y a si peu de textes que les bulles semblent perdues dans ces grandes cases colorées, ensuite, les dialogues y sont presque dispensables, puisque les gags tiennent plutôt à un burlesque visuel, et l'intrigue n'a que des grandes lignes très simples. Les dialogues, souvent exclamatifs, y ponctuent les apparitions effrayantes et les coups de pieds au derrière, ou, parfois grandiloquents, ils acclament et flattent le jeune héros en pyjama.

Relevons tout de même une autre tentative de McCay dans le domaine de la figuration du parlé. Dans la planche déjà citée en figure 8, il relie par des flèches les questions contenues dans la bulle du maître avec les réponses correspondantes contenues dans celle du

[267] Je ne suis pas parvenu à trouver la date d'apparition des bulles de pensée. L'exposition virtuelle de la B.N.F., *La BD d'avant la BD* montre des ancêtres aux bulles de pensée dans un manuscrit du XV^{e} siècle. Dans l'épisode de *Krazy Kat* du 22 janvier 1922 par George Herriman, on voit une bulle de pensée dans sa forme moutonneuse, mais l'usage est sûrement rare puisqu'on en trouve une utilisation encore malhabile en 1937 dans un *comic book* de George E. Brenner intitulé *Murder by Proxy*. Dans les premières histoires de *Superman*, créées par Joe Shuster et Jerry Siegel entre 1939 et 1940, les bulles de pensée sont en pointillés. Il semble donc clair qu'il n'y a encore rien de stable sur cette question en 1910.

domestique. Visuellement, l'effet n'est pas très seyant, mais il s'avère efficace en matière de rythme. Le dialogue prend corps dans la case même en deux échanges, sans que la répartie soit renvoyée à la case suivante. Finalement, c'est assez révélateur du problème qu'a McCay avec la bulle : elle est un compromis au mouvement. Sans doute qu'idéalement, il aurait voulu que ses personnages bougent et parlent. Mais il doit composer avec la bulle et il s'y résout généralement de mauvaise grâce. Les cases semblent avoir été faites avant qu'il ait réfléchi à ce qu'il allait écrire dedans. Les derniers mots dans la bulle sont distordus pour ne pas qu'ils en dépassent. Parfois la phrase est coupée et la suite est inscrite dans la case suivante. On pourra m'opposer que c'est là une pratique courante : on coupe le discours par des points de suspensions dans la bulle et la bulle suivante vient compléter la phrase comme pour souligner la suspension ou pour figurer un effet de chute. Mais chez McCay, il n'y a aucun effet de chute en jeu, aucun suspens à cet endroit. C'est juste que le mot ne rentrait pas dans la bulle.

Pour conclure sur le texte, il faut comprendre que McCay ne délaisse pas le texte, il serait trop rapide de dire qu'il est un dessinateur et que le texte n'a qu'une place secondaire. En fait, il aime faire parler ses personnages, et tout porte à croire que par le texte, il trouve un moyen de plus de leur donner vie. Pourtant, passer par l'écriture pour rendre le dialogue, devoir se satisfaire de bulles qui, comme nous l'avons dit, impose une dichotomie du rythme de la bande dessinée (image/instant contre énoncé/durée), semble être chez lui un véritable crève-cœur.

IV.B.4. Les traits du dessin

Grâce aux petites saynètes, en prise de vue réelle, par lesquelles une partie de ces films d'animation démarrent, on a des enregistrements de McCay en train de dessiner. Pourtant, il est probable qu'il ait une manière particulière de dessiner pour le spectacle, un dessin rapide qui avance par personnage et par partie du corps. Le spectateur voit ainsi se construire le bonhomme en comprenant aisément ce qui se produit sous ses yeux. En revanche, quand on regarde ses planches crayonnées, nous voyons nettement la coexistence de deux traits différents. Le premier est plus épais que le second, il sert à détourer les personnages et une partie des objets. Le second complète les formes de l'intérieur et finit les décors. Cette façon de faire semble assez étrange, et bien moins intuitive que sa façon de dessiner quand il est filmé. Cela témoigne une nouvelle fois de son intelligence de la forme. Elle est particulièrement remarquable quand les corps des personnages se touchent ou se superposent, et que, le trait qui les a formés d'un bloc, atteste que McCay pouvait les visualiser en même

temps, comme s'il s'agissait d'une seule forme. Là où on recommande souvent de commencer un dessin par les yeux, le visage, la courbure du corps avant de compléter la silhouette et finir les drapés, McCay entame par la silhouette et règle, dans un même geste, drapés et trait du visage.

Nous déduisons de ce procédé qu'il préfère utiliser la posture du corps, la tenue du personnage pour le rendre expressif, plutôt que des mimiques faciales dont l'alphabet tient aux rides du visage, à la forme de la bouche et aux sourcils. Le personnage de Flip, par exemple, garde presque constamment un gros cigare dans sa bouche, et ses lèvres, pincées en coin, le privent donc de la plupart des expressions faciales.

Il semble que ses traits, même quand il s'agit de tracer les marches ou colonnades d'un bâtiment à l'architecture classique et prestigieuse, sont rarement tirés à la règle. Töpffer avant lui jouait de façon très marquée sur les lignes droites : il n'est pas rare de voir dans les cadres de ses cases un trait droit qui se tarabiscote dans une arabesque légère avant de redevenir droit. Il est plus que probable, comme le propose Thierry Smolderen, que Töpffer se soit inspiré du *Tristram Shandy* de Laurence Sterne dans lequel l'auteur tente de donner à voir la structure désordonnée de son texte par des tracés emmêlés. Le dessinateur genevois, auteur des *Voyages en zig-zag*, prompt à la digression dans ses écrits, a forcément une réticence devant les lignes droites et s'amuse à les contredire de manière espiègle. Töpffer et McCay ont l'un et l'autre des styles tout à fait singuliers, et l'américain n'est pas aussi revendicatif dans le tracé de ses droites. Pourtant, ses lignes, qui dévient à peine perceptiblement de la règle, allient vitalité et rigueur du réalisme. J'ai à l'esprit, quand j'observe ces pans de murs dont le tracé est d'une imperfection parfaite, le mot de Baudelaire : *« Ligne droite et ligne arabesque, intention et expression, roideur de la volonté, sinuosité du verbe, unité du but, variété des moyens, amalgame tout-puissant et indivisible du génie, quel analyste aura le détestable courage de vous diviser et de vous séparer ? »*[268] Seul l'exercice, le travail répété peut conduire à ce dessin où décontraction et précision se combinent pour révéler une adresse incontestable.

[268] Charles BAUDELAIRE, « Le thyrse ; à Franz Liszt » in *Le spleen de Paris, Petits poèmes en prose*, Gallimard, 2006, Paris.

IV.B.5. Les teintes

Pour la thèse et pour quelques communications, mon père s'est proposé de numériser un de mes albums de *Little Nemo* ; l'« immatériel » m'apparaissait avoir quelque confort dans certaines occasions. En découvrant les planches reproduites, j'ai d'abord pensé à une inexactitude du matériel technologique utilisé. Quand on est face à la version numérique d'une planche en couleur de McCay, il est facile d'avoir la tentation d'en diminuer la luminosité et d'en augmenter les contrastes pour rehausser les couleurs. Pourtant, mon père m'avertit à juste titre de mieux regarder les couleurs de l'album (pour lequel tout le monde salue la finesse du travail de Peter Maresca dans la restitution desdites couleurs) avant d'arrêter mon jugement. Les teintes sont d'une extrême douceur, comme voilées. Toute la palette est largement utilisée mais dans des tons le plus souvent pastel. La numérisation avait vu juste c'est mon œil, sans doute plus habitué aux à-plats saturés, qui avait eu tort.

Nous devons nous rappeler que Winsor McCay a été un proche du peintre Jules Guérin et que ce dernier lui a probablement beaucoup apporté sur la question de la couleur. Dans la planche précédente, je propose au lecteur de comparer les teintes choisies par McCay pour une case de *Little Nemo* extraite de la planche du 20 janvier 1907, et celles auxquelles à recours Jules Guérin sur une illustration tirée de *The Near East* de Robert Hichens[269]. Nous constatons la proximité des nuances sable, grège, bleu guède et vert céladon qui se marient, comme si la clarté nocturne les réconciliait.

Le *Herald* se démarque des surenchères tape-à-l'œil de couleurs criardes qu'on trouve dans les journaux concurrents. La douceur des teintes choisies par McCay est pour beaucoup dans la poésie qui se dégage de l'œuvre et dans son retour actuel comme objet *vintage*.

IV.B.6. L'expressivité des personnages

Le visage de Little Nemo est presque toujours composé en tout et pour tout de quatre points : les yeux, l'ombre du nez et la bouche. Les points qui figurent les yeux laissent parfois très légèrement deviner la commissure externe des paupières, surtout lorsqu'il est représenté de profil. McCay a eu besoin d'un temps d'adaptation au format du dessin de presse et l'on pourrait imaginer que cette figuration minimaliste du visage est liée à un manque de place. Pourtant, deux éléments nous donnent la certitude que l'effet est parfaitement volontaire.

[269] Robert HICHENS, *The Near East – Dalmatia, Greece and Constantinople*, Hodder and Stoughton, 1913, London.

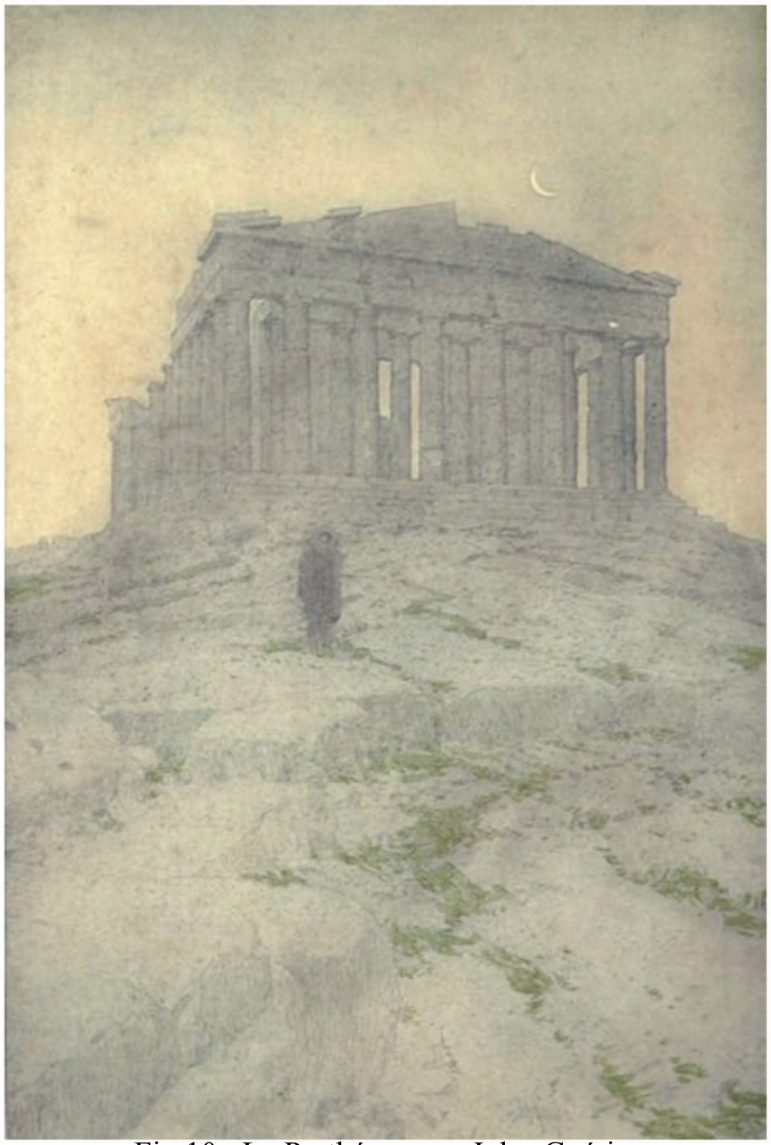


Fig.10 : Le Parthénon par Jules Guérin

Fig.11 : *Little Nemo in Slumberland*, Winsor McCay

Premièrement, Little Nemo est plus expressif dans les premières planches : quand il a peur, sa lèvre supérieure remonte, dessinant des rides de grimace qui partent des ailes du nez. Par la suite, même effrayé, il n'a plus ces marques (il faut dire aussi qu'il n'est plus aussi systématiquement effrayé qu'au début). Deuxièmement, dans les planches, où il devient géant, son visage n'est qu'à peine plus détaillé. Il faut donc accepter que dans *Little Nemo*, McCay utilise l'expressivité des corps et des gestes plutôt que celle des grimaces. Dans *Les cauchemars*, la question doit être posée en des termes différents car il n'y a pas de personnages récurrents. Les personnages de *Little Nemo* ont suffisamment d'attributs pour que nous puissions les distinguer sans qu'il y ait besoin de marquer en profondeur leur figure – encore que l'exercice demande de l'attention quand Nemo et la princesse sont tous les deux emmitouflés dans leurs vêtements d'hiver et qu'ils ne laissent plus voir que les points qui construisent leur visage. Ceux des *Cauchemars* n'ont qu'une planche pour faire savoir au lecteur, s'ils sont vieux, jeunes ou maigrichons. Plus important, ils n'ont qu'une planche pour que le lecteur les aime, les comprenne, partage leurs espoirs et leur peur. Pourtant, là encore, McCay ne fera aucune surenchère, les seules déformations de visage qu'il s'accorde sont les métamorphoses grotesques que renvoient les miroirs déformants ou celles, cauchemardesques, qui naissent d'une maladie fantastique. Citons cette planche du 12 avril 1906 dans laquelle une femme fait du shopping. Dans le grand magasin, elle arpente les rayons et voit beaucoup de belles choses. Partout où elle pose les yeux, elle voit un chapeau qu'elle meurt d'envie d'acheter. Ses yeux grossissent de plus en plus. Ses yeux finissent par tomber ; horrifiée, elle ne comprend pas ce qui lui arrive. Le final amusant c'est que c'est finalement son mari qui a fait le cauchemar. Cette scène est sans doute une des rares où le visage exprime quelque chose. Mais ces yeux énormes deviennent ici le fond de l'histoire et le fait d'avoir des gros yeux est tout de suite attaché à la difformité cauchemardesque.

Cette constatation est d'autant moins anodine, qu'à l'époque, un type de visage est à la mode dans le *comic strip*, c'est ce que Thierry Smolderen a appelé le *mignon*. Il montre qu'un certain nombre d'auteurs de la fin du XIX^{e} ont progressivement habitué les lecteurs à ces formes de représentation, que l'on trouve déjà en Angleterre dès le début de l'époque victorienne, et qui proviendrait déjà, en amont, du gothique allemand. Palmer Cox est à l'origine de la série à succès des *Brownies*, petites créatures issues du folklore écossais. À l'opposé de Nemo, ces petits génies ont de grands yeux et une large bouche qui semblent disproportionnés et leur font de véritables petites « bouilles ». L'air sympathique que leur donne leurs yeux écarquillés participe pour une bonne part à leur succès ; Richard Outcault, Cliff Sterrett, George McManus et James Swinnerton ont poursuivi à sa suite la

popularisation de la figure du « mignon » *« L'adoption de ces yeux en soucoupe serait totalement anecdotique si Konrad Lorenz, le célèbre éthologue, n'avait pas défini le mécanisme dans lequel s'inscrit ce trait. Quand on suit le raisonnement de Lorenz, on comprend que les yeux des* Brownies *participent des caractères qui définissent le registre universel du* mignon *(*kawaï *chez les Japonais). En intégrant ces traits – les yeux disproportionnés, le front bombé, le menton fuyant, les joues rondes à fossettes, les membres caoutchouteux – les* funnies *stylisent les principales caractéristiques des nourrissons et s'attachent ainsi le mécanisme de protection et d'attendrissement qu'elles déclenchent. »*[270] L'histoire de la bande dessinée connaîtra d'autres modes dans la figuration, comme par exemple, la vague des « gros nez » qu'on retrouve dans la bande dessinée franco-belge à la fin des années 50, et qui appuie le trait caricatural et amusant. Comme le note Smolderen, les yeux ronds des *mignons* deviennent la marque de fabrique des personnages Disney et ils opèrent aujourd'hui un grand retour par le biais du *manga*.

Il est difficile d'établir avec certitude pourquoi McCay s'est tenu aussi éloigné de cette tendance, d'autant qu'il n'est pas avare quand il s'agit d'installer un décorum art nouveau, tout en fleurs, en drapés et en jolis costumes qui pourrait s'associer assez bien avec les visages poupon des *mignons*. Dans la planche déjà citée du 2 mai 1909, Nemo transformé en « dessin moche » se retrouve avec les yeux écarquillés des *mignons*, peut-être doit-on y lire un message simple et explicite : McCay n'aime pas les dessins qui poussent les personnages à la caricature et préfère s'en tenir à une forme de réalisme. Reste à savoir comment, privé de ces attributs attachants, Nemo peut parvenir à nous convaincre de le suivre.

IV.B.7. L'imagier ou le dessinateur

Un cheval au galop peut-être dessiné de deux façons, il découle bien des choses de celle pour laquelle nous optons. On peut représenter le cheval en dessinant ces pattes antérieures plonger en avant, pendant que ces pattes postérieures sont tendues en arrière. La vitesse de l'animal peut être suggérée par deux ou trois tracés qui symbolise le frottement aérodynamique, une ombre sous l'animal peut alors affirmer qu'il se libère du sol, qu'il va si vite qu'il n'a plus à toucher plus le sol. Un nuage de poussière s'élève souvent derrière les chevaux ainsi représentés. Quand on voit ce cheval, on sait qu'il galope, on sent qu'il galope.

[270] SMOLDEREN Thierry, *Naissances de la bande dessinée de William Hogarth à Winsor McCay*, Les impressions nouvelles, 2009, Bruxelles, p.93

en haut à gauche :
Figure 12 : *Krazy Kat*, George Herriman

en haut à droite :
Figure 13 : *Gallop ; bay horse Daisy*, Eadweard Muybridge, (≈1880)

ci-contre :
Figure 14 : *Les Amours de M. Vieux-Bois* de Rodolphe Töpffer.

ci-dessous :
Figure 15 : *Little Nemo in Slumberland*, Winsor McCay

En avril 1872, dans un hippodrome à Sacramento, Eadweard Muybridge prend des clichés instantanés d'un cheval à pleine vitesse. Il s'agit de savoir si quand il galope, l'animal reste en contact avec le sol, ou si, le temps d'un instant, il n'a plus un seul membre qui touche le sol (c'est un temps où le cheval est une chose sérieuse et le nombre de planches qui font référence à des courses hippiques dans *Les cauchemars* en témoigne bien). Il étend par la suite ses travaux et enregistre toute sorte de mouvements humains ou animaux. Ses planches sont publiées, elles se composent pour la plupart d'un quadrillage d'une dizaine de chronophotographies ou plus. La découverte des mouvements réels du cheval ouvre la voix à une deuxième façon de représenter le cheval au galop et on se prend à le dessiner dans une position qu'il a effectivement quand il court.

Le débat se fait simplement autour des points de vue naturalistes et expressionnistes, mais en bande dessinée, les conclusions sont plurielles. Sur la planche qui regroupe les figures 12, 13, 14 et 15, je laisse à la disposition du lecteur de quoi comparer trois cases dessinées respectivement par George Herriman, auteur de *Krazy Kat* dans la première moitié du XX^{e}, Rodolphe Töpffer et Winsor McCay. Chacune montre une course, mais il me paraît clair que si les personnages venaient à concourir les uns contre les autres, Nemo ne gagnerait certainement pas. Son cheval au galop a beau avoir une splendide disposition des pattes, il a l'air figé sur place. D'ailleurs, il semble que la sorte de héron qui avertit Nemo, aura le temps de battre des ailes plusieurs fois sur place avant d'être dépassé par le cheval. Les personnages de Töpffer et d'Herriman communiquent bien plus leur empressement, d'abord du fait du contexte, mais aussi par la position surréaliste de leurs pattes : personne ne courent plus vite parce qu'il fait le grand écart. Pourtant, l'idée de ce pas qui se veut être le plus grand possible fait ressentir tout de suite au lecteur la vitesse du coureur.

Nous voyons ici comment un dessin trop abouti, trop précis peut parfois nuire au rythme d'une histoire, à sa vitalité. Quand *Little Nemo* est réédité en 1969 chez Pierre Horay sous l'impulsion de Claude Moliterni et Pierre Couperie, Delfeil de Ton en fait une critique sévère dans le *Charlie Mensuel* de janvier 1970[271]. On peut discerner assez facilement trois axes dans cet article visiblement agacé. Il y a, bien sûr, la critique sèche et définitive du travail de Winsor McCay, mais aussi celle du travail de l'éditeur un peu moins laconique, et il y a surtout la marque d'une opposition entre deux écoles de passionnés de la bande dessinée, l'école Couperie-Moliterni et l'école *Charlie*. Nous laisserons de côté, pour l'instant, la critique faite sur l'édition. Nous avons déjà présenté Pierre Couperie, nous avons évoqué le

[271] DELFEIL DE TON, « À propos de *Little Nemo* » in *Charlie Mensuel* n°12, Janvier 1970, pp.12-14.

rôle qu'il joua, dans les années 60, dans la reconnaissance de la bande dessinée, avec, notamment, la tenue, en 1967, de l'exposition « Bande dessinée et figuration narrative » au Musée des Arts Décoratifs, et la réédition de « classiques » comme *Little Nemo* pour installer la bande dessinée dans une histoire. Delfeil de Ton fait la critique de cette vision historienne de ces soi-disants spécialistes ; revendiquant pour lui, qu'aimer la bande dessinée, c'est encourager les jeunes auteurs, leur faire de la place dans l'édition et de la promotion dans la critique. *« Ils* [le clan Couperie-Moliterni] *sont dangereux, en ce sens qu'ils ont une fâcheuse tendance à figer l'histoire du genre qu'ils prétendent servir et, exhumant perpétuellement des choses mortes, les mettant en avant autant qu'ils le peuvent, ils finissent, soit par cacher au public les valeurs actuelles que leurs successeurs découvriront dans cinquante ans, quand il sera trop tard, soit par donner à ce même public bonne conscience lorsqu'il est un peu épouvanté par le modernisme ou la virulence de certains auteurs. »*[272] En opposant le présent et le passé, et en se faisant le devoir de choisir, Delfeil de Ton ne perçoit pas que la volonté historienne de rendre disponible la trace des origines, tient certes parfois du conservatisme – l'idée fataliste de Couperie que McCay a tout inventé en bande dessinée dès le début, anéantit tout horizon[273] –, mais ouvre la bande dessinée à la légitimation qui bénéficiera à tous les auteurs futurs. Plus loin, on comprend que le critique a d'ailleurs en vue un objectif qui est plutôt de l'ordre de la revanche : dans leur exposition, Couperie et Moliterni ont passé sous silence la bande de Charlie – Topor, Fred, Reiser, Wolinski. Il est d'ailleurs parfaitement honnête sur cet aspect de sa critique puisqu'il dit que Little Nemo n'a *« pas été tout à fait inutile »* : il a permis de régler leur compte à ces *« spécialistes »*. Le débat se situe donc entre ceux qui vivent avec une nostalgie passionnée des œuvres de leur enfance et de l'enfance de leurs œuvres, et ceux qui se revendiquent du modernisme d'un « en avant la jeunesse ! » Deux ans plus tard, la maison d'édition Futuropolis démentira la dichotomie en éditant à la fois de jeunes auteurs audacieux et en rééditant des monuments de l'histoire de la bande dessinée comme les *comic strip* de Milton Caniff ou de Will Eisner.

Ce qui nous intéresse dans sa critique c'est quand il va faire se superposer à la première dualité du moderne et du conservateur, une seconde dualité, celle du dessin et de l'image. Delfeil de Ton tarde à parler de l'œuvre de McCay pour elle-même, mais il était bien obligé de parler du travail de Winsor McCay qui lui a servi de prétexte à partager ses aigreurs, donc il s'y colle sans envie. Après avoir résumé *Little Nemo* en quelques mots et s'être moqué

[272] DELFEIL DE TON, « À propos de *Little Nemo* » in *Charlie Mensuel* n°12, Janvier 1970, p.13.
[273] On ne peut cependant pas prendre trop au sérieux cette accusation d'un conservatisme gâteux, puisque Moliterni comme Couperie ont une œuvre artistique à leur actif, qui, sans qu'elle soit notoire, prouve qu'ils n'envisageaient pas que l'histoire se soit arrêtée.

de l'insignifiance de l'histoire, il finit par évoquer son dessin. Les *« créateurs contemporains »* sont alors opposés au *« bon imagier »* qu'est McCay qui ne nous dit rien de lui-même. Entendons l'image comme simple et froide représentation, probablement à différencier du dessin, qui est l'expression directe de l'être de l'artiste créateur. On tombe là sur une grappe d'opposition intéressante pour comprendre le critique et sa vision de l'art : L'œuvre d'art est créée par un auteur qui y met son âme, la bonne imagerie est bêtement et laborieusement fabriquée par un artisan qui n'y met tout au plus que son savoir-faire en matière de décoration. Il y a derrière l'idée, sans doute très contextuelle (68 n'est pas loin), que le bon élève ne peut pas être un bon artiste. Dans notre tierce de l'art du dessin – instinct, intelligence et sacerdoce – Delfeil de Ton critiquerait sans doute la place primordiale de l'apprentissage et de l'exercice, en considérant que l'effort éloigne l'homme de sa nature, et éloigne l'artiste de la possibilité d'apparaître dans son œuvre. Un dessin trop travaillé perd-il en humanité en glissant vers l'image ? Cette question poussée à l'extrême laisserait envisager qu'il n'y a d'art que dans l'art brut.

Je ne développerais pas plus loin sur la forme de présence qu'a McCay dans son œuvre (des éléments de réponses ont déjà jalonnés le texte), je m'accroche simplement à l'idée d'images artisanales de laquelle j'ôte d'emblée toute la connotation péjorative que De Ton y met. *« cela se prête à toutes les fantaisies décoratives que pouvait imaginer un bon imagier comme Winsor McCay »*[274]. Peut-être en effet McCay est-il meilleur imagier que dessinateur de bande dessinée au sens où il sacrifie parfois la volubilité de l'action au plaisir de livrer une belle image. Mais la belle image de l'artisan qui ne compte pas son temps est d'une générosité qui fait parfois oublier ses torts éventuels en matière de rythme. Pour mettre en évidence l'imagier McCay, arrêtons nous un instant sur sa manière de dessiner les foules.

McCay nous fait fréquemment, dans ses planches des *Cauchemars de l'amateur de fondue au chester*, le récit de la naissance d'une de ces foules[275]. Des personnages apparaissent au fur et à mesure des cases, on passe de deux à trois, puis cinq individus, avant d'être vite mis en présence d'une foule. La vitesse exponentielle avec laquelle les foules grandissent semble démontrer que, plus il y a de monde amassé, plus cela attire de nouveaux passants. Les prétextes à la formation des foules sont si faibles (tantôt des conflits entre partisans de Roosevelt et de Parker, tantôt l'appât du gain) qu'ils ne trompent personne, c'est

[274] DELFEIL DE TON, « À propos de *Little Nemo* » in *Charlie Mensuel* n°12, Janvier 1970, p.14.
[275] Voir les planches des Cauchemars du 28 septembre 1904 et du 5 avril 1905 comme exemple type.

la constitution de la foule pour elle-même qui est recherchée. Les passants semblent ameutés par le groupe, il s'agit d'en faire partie.

Les premiers visages se différencient sans problème, les formes sont détaillées, caractéristiques. Les individus restent dénombrables au début ; mais vite, la foule est indéchiffrable. Les corps s'uniformisent. L'individu n'est plus cette forme indivisible de la société, qui le définit ; la foule, elle-même, est indivisible. Ce qui m'intéresse ici c'est que la foule marque la disparition de la personne. C'est ce qui est dit dans la planche du 28 septembre 1904, lorsque l'ensemble de la foule crie d'une voix « *You are a liar* ». On ne sait plus très bien si tous s'adressent au malheureux qui se prend un coup de poing au visage ou si tous s'en prennent à chacun, mais le message est clair : pour la foule, la personne est un fantoche. Ceux qui prétendent encore pouvoir prendre la parole sont traités de menteurs et sont menacés physiquement dans l'intimité même du corps, dans la personnalité du visage. Le desinateur capte au passage combien la foule est fragile, propice à l'éclat. La rapidité avec laquelle la violence peut y naître est radicale. Le pugilat généralisé est sans doute la forme la plus complète de la foule, elle parvient alors à se faire véritablement corps, les coups donnés et rendus sont autant d'actions et de réactions organiques.

McCay ne rechigne jamais à en faire la représentation minutieuse et complète. Mieux, à l'instar des superproductions de D.W. Griffith et, plus tard, de Cecil B. DeMille, dans lesquelles on utilise un nombre de figurants rendu insensé aujourd'hui par l'arrivée du numérique, McCay va au-devant de la difficulté en composant des dessins complexes de foules immenses. Dans *Little Nemo*, les gens se rassemblent en foule pour accueillir Nemo, finalement, le seul prétexte à la réunion de ses masses de bonshommes, c'est impressionner le lecteur par une belle image.

IV.C. L'entre-case

IV.C.1. Analyse des raccords

Nous avons étudié le dessin de McCay en nous arrêtant à ce qui se passait à l'échelle de la case. À cette échelle, nous avons entendu la critique de Delfeil de Ton sur la part décorative de son dessin, et avons admis de bon cœur que le trait de McCay n'était pas toujours des plus dynamiques. En effet, le dessin de bande dessinée, pour que l'histoire gagne en rythme, ne doit pas rechigner devant l'allusif. L'œil du lecteur ne doit pas perdre de temps à jouer aux sept différences d'une case à l'autre. La question que l'œil du lecteur se pose quand il débarque dans une nouvelle case, c'est : « où en est le héros ? Que s'est-il passé dans l'intervalle de l'entre-case ? » À peine, le lecteur a-t-il capté ces informations, que le regard file déjà à la case suivante. Une case trop décorée est sujette à suspicion, le lecteur s'y demande où se trouve l'information importante. Nous l'avons dit, *Little Nemo* et *Les cauchemars* diffèrent beaucoup sur le plan de la finition des décors, et, du point de vue de l'efficacité narrative, la deuxième série est souvent meilleure. Mais ce qui est vrai à l'échelle de la case ne se confirme pas forcément dans le raccord.

Pour reprendre les catégories de raccords de Scott McCloud, nous pouvons dire que l'énorme majorité des raccords qu'utilise McCay pour relier les cases entre elles sont de l'ordre du *« moment à moment »* et de l'*« action à action »*, plutôt rarement on trouve des raccords *« de sujet à sujet »* tandis que les autres sont pratiquement inusités. À moins de considérer que la case du réveil soit l'entrée dans une nouvelle scène ce qui est discutable. Pour préciser à nouveau ce qu'il y a derrière ces catégories, rappelons que deux cases, qui sont liées par un raccord *« de moment à moment »*, ne laissent écouler qu'un laps de temps minime entre elles. De l'une à l'autre, les personnages poursuivent leur geste sans avoir le temps de vraiment faire des actions complètes, on voit ici une limite de la catégorisation de McCloud, c'est qu'il arrive que McCay choisisse de changer de point de vue pour saisir la suite du geste, il peut donc y avoir plusieurs types de raccord qui ont lieu en même temps. Quand des cases ont un raccord *« d'action à action »*, on les lit, les unes à la suite des autres comme autant d'actions : l'homme sort de chez lui, traverse la rue, achète son journal, regarde l'heure et court attraper son bus, par exemple. Enfin, dans le raccord *« de sujet à sujet »*, la première case est centrée sur un personnage, la seconde sur un autre, ils partagent pourtant l'un et l'autre une situation spatiale, temporelle ou causale.

Pour clarifier au mieux cela, lisons attentivement les entre-cases d'une planche exemple. La planche en figure 16 est parue en octobre 1911[276] ; nous décrirons brièvement les neuf cases entre crochets et développerons l'entre-case.

Entre-case 1 : [Un clochard assis sur une planche aimerait quitter la ville] ; [Dans le ciel, un ballon perd de l'altitude, le navigateur décide de lâcher du lest] => raccord *« de sujet à sujet »*, si ces deux cases étaient seuls, nous pourrions imaginer qu'entre les deux cases, du temps s'est écoulé et le clochard a pu se fournir un ballon. Puisque l'histoire fait plus de deux cases et qu'elle commence à peine, le raccord nous fait plutôt sentir un rapprochement spatial des deux situations et une temporalité proche de la simultanéité.

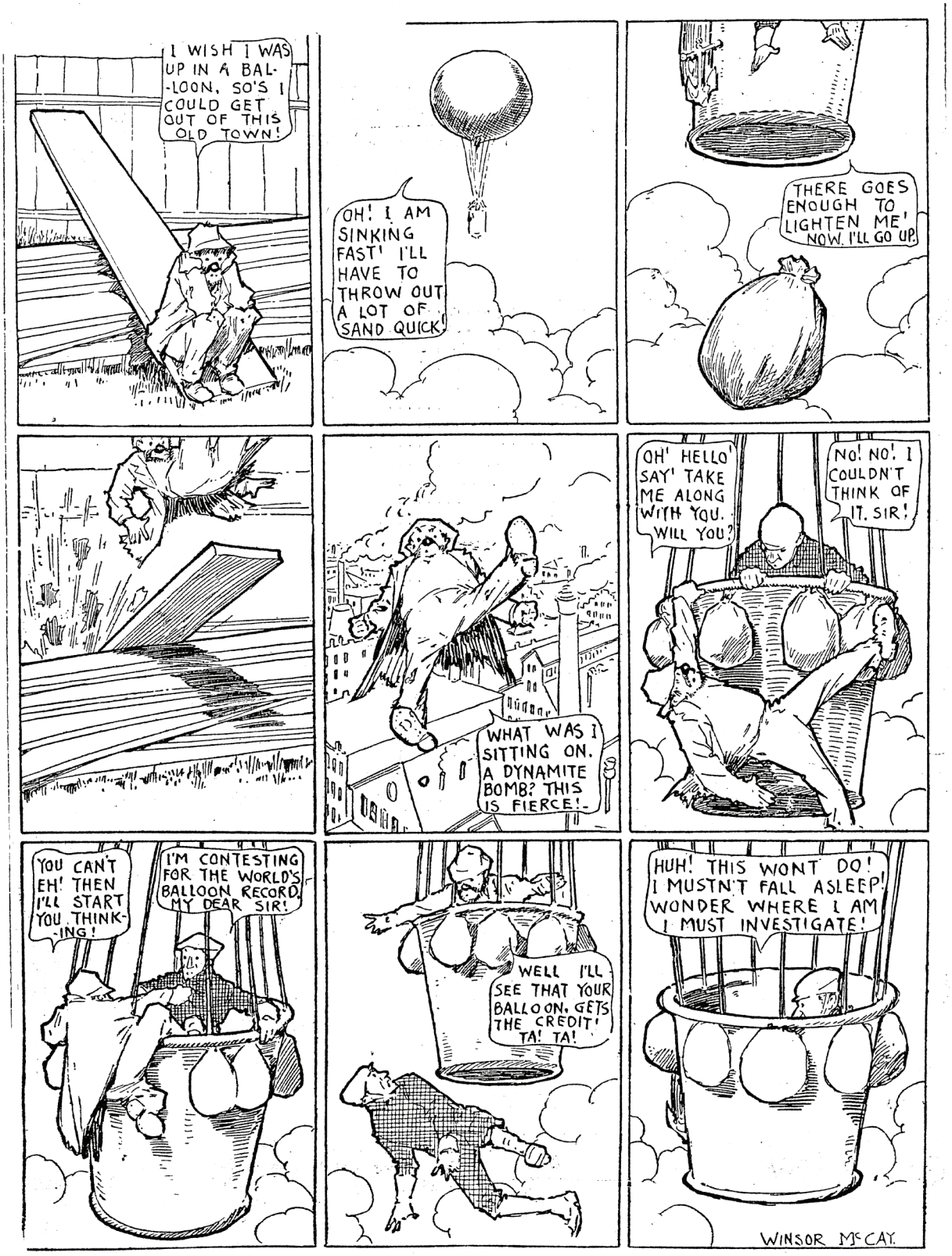
Entre-case 2 : [Dans le ciel, un ballon perd de l'altitude, le navigateur décide de lâcher du lest] ; [Un bout de nacelle, les bras pendant du navigateur, un sac dans les airs] => raccord *« d'action à action »* et *« de point de vue à point de vue »*, grâce aux nuages et à la nacelle avec son ancre, on comprend tout de suite que le raccord nous a servi à nous rapprocher pour voir de plus près l'homme agir. Le raccord sert aussi à lier le moment où le navigateur dit qu'il va jeter du lest et le moment où il le jette effectivement. Si nous avions pris la case [3] de façon autonome et que nous n'avions pas lu le texte, nous n'aurions aucun moyen de savoir si le sac tombe de la nacelle ou si quelqu'un vient de le lancer par en bas.

Entre-case 3 : [Un bout de nacelle, les bras pendant du navigateur, un sac dans les airs] ; [Un choc se produit sur l'arrière de la planche sur laquelle le vagabond était assis, le vagabond est dans les airs] => raccord *« d'action à action »* et *« de point de vue à point de vue »*, ici, le raccord est double, car il faut tenir compte de deux entre-cases, le [3]-[4] et le [1]-[4]. Notons que le fait que la case [1] soit juste au-dessus de la [4] est évidemment un choix judicieux de lisibilité de McCay. Le raccord raconte l'effet physique de balancier que provoque la chute du sac de sable sur l'extrémité de la planche, il nous apprend que le vagabond a été éjecté avec force dans les airs.

Entre-case 4 : [Un choc se produit sur l'arrière de la planche sur laquelle le vagabond était assis, le vagabond est dans les airs] ; [Les quatre fers en l'air, au-dessus de la ville, le vagabond se demande ce qu'il lui arrive] => raccord *« de moment à moment »* et *« de point de vue à point de vue »*, le vagabond poursuit son ascension, nous nous sommes déplacés au dessus de la ville pour le suivre.

Entre-case 5 : [Les quatre fers en l'air, au-dessus de la ville, le vagabond se demande ce qu'il lui arrive] ; [Le vagabond accroché à la nacelle demande au navigateur de le prendre à bord,

[276] Ulrich Merkl ne référence pas la date exacte, il s'agit certainement d'une planche rescapée d'on ne sait où. Dans le catalogue raisonné qu'il a réalisé, il lui a donné le numéro 700.



A new series of beautiful pictures by Winsor McCay, the author of Little Nemo, is the latest feature of the colored section of the Sunday AMERICAN.

Figure 16 : Winsor McCay (Silas), *Dream of the Rarebit Fiend*, Octobre 1911

celui-ci refuse] => raccord *« d'action à action »* et *« de point de vue à point de vue »*, le vagabond a poursuivi sa course jusqu'à la hauteur de la nacelle à laquelle il s'est accroché. Dans l'intervalle, il s'est donc aussi rendu compte qu'il s'approchait d'une montgolfière.

Entre-case 6 : [Le vagabond accroché à la nacelle demande au navigateur de le prendre à bord, celui-ci refuse] ; [Le vagabond monte à bord de la nacelle, le navigateur continue de s'y opposer] => raccord *« d'action à action »*, le vagabond a pris la décision de monter à bord malgré tout et il a balancé son corps pour pouvoir hisser sa jambe droite.

Entre-case 7 : [Le vagabond monte à bord de la nacelle, le navigateur continue de s'y opposer] ; [Le vagabond est dans la montgolfière, le navigateur dans le vide] => raccord *« d'action à action »*, la longue ellipse de l'entre-case a laissé au vagabond le temps de rentrer totalement dans la nacelle et de lutter avec le navigateur pour le balancer dans les airs. Il y a très probablement eu des cris, des menaces et des insultes.

Entre-case 8 : [Le vagabond est dans la montgolfière, le navigateur dans le vide] ; [Le navigateur est dans la nacelle et se dit que ça n'est pas arrivé, qu'il ne doit pas dormir] => raccord *« de moment à moment »* ou *« de scène à scène »*, il est impossible de connaître la totalité du contenu de l'entre-case. Ce qui est sûr c'est que dans l'entre-case le navigateur s'est réveillé. S'est-il réveillé en sursaut après s'être vu s'écraser au sol ? Chacun peut avoir son interprétation sur la part de rêve que l'ellipse nous fait manquer.

Ce travail m'a permis d'expliciter trois choses importantes. J'ai pu donner à voir les limites de la typologie des raccords de McCloud, qui implique souvent de cumuler deux raccords différents pour la même entre-case. Par ailleurs, nous avons confirmé par l'exemple l'intérêt que McCay porte pour les raccords *« d'action à action »* et les raccords *« de moment à moment »*. Enfin, il me semble qu'il se dégage de notre lecture des raccords que le traitement par McCay de l'histoire est plutôt expansif, il y a une redondance informative qui rend la lecture très facile. Chaque information est répétée d'une autre façon ailleurs. On pourrait supprimer quatre cases sans rien perdre des grandes phases du récit. Voyons ce que deviendrait l'histoire s'il n'y avait que les case [2], [4], [6], [7] et [8]

[Dans le ciel, un ballon perd de l'altitude, le navigateur décide de lâcher du lest] On imagine alors qu'il jette quelque chose de lourd dans le vide. C'est cet objet qui provoquera le choc et vu la position de la planche, on comprendra l'effet de levier qui éjecte le vagabond [Un choc se produit sur l'arrière d'une planche, un vagabond est dans les airs] le vagabond voltige jusqu'à proximité de la montgolfière [Le vagabond accroché à la nacelle demande au navigateur de le prendre à bord, celui-ci refuse] Le vagabond vire le navigateur et prend sa place [Le vagabond est dans la montgolfière, le navigateur dans le vide] Le navigateur se

réveille [Le navigateur est dans la nacelle et se dit que ça n'est pas arrivé, qu'il ne doit pas dormir].

IV.C.2. Représentation du mouvement

Nous avons dit à plusieurs reprises que l' *« imagier »* McCay n'avait pas un dessin optimal sur le plan de la communication de l'histoire. Nous devons maintenant nuancer avec les apports de la partie précédente. À l'échelle non plus de la case, mais de la séquence, son dessin n'a pas nécessairement à être efficace sur le plan du rythme parce que son mode de narration est expansif. McCay étire les situations – d'où la présence fréquente chez lui de raccords *« de moment à moment »* alors que McCloud explique qu'ils sont très rares dans les *comics* et dans la bande dessinée franco-belge – et il réduit d'autant l'importance de l'ellipse. Cette configuration lui permet de faire des histoires très lisibles sans sacrifier son dessin.

Cela a aussi pour effet de donner à voir les mouvements et les métamorphoses avec une acuité beaucoup plus fine. Prenons la planche du 27 décembre 1908 (voir fig.17), dans laquelle Nemo choisit de veiller entre la nuit du 31 décembre au 1 janvier pour voir le changement d'année se produire. Il y a beaucoup de choses à dire de cette planche formellement très impressionnante. Sur papier, McCay semble souffler *l'effet Vertigo* à Alfred Hitchcock. Au cinéma, cet effet est réalisé techniquement par un jeu de compensation d'un travelling arrière avec un zoom avant, ou d'un travelling avant avec un zoom arrière. Il produit une modification du rapport entre le centre de l'image et sa périphérie, comme quand James Stewart est pris de vertiges dans *Sueurs Froides*. La ville fuit littéralement Nemo. Le dessin joue sur la perception incertaine de la ville qui rétrécit ou s'éloigne. Le deuxième *strip* est plus clair à ce niveau-là : la planète rétrécit, mais pas Nemo. Cela pose la question du point de vue et de la relativité. Nemo se sent devenir géant, mais, pour nous, il ne semble pas changer de taille, c'est tout le reste qui paraît rétrécir. Il y a là une forme de progrès annoncée : prendre un an, c'est grandir, mais jusqu'où peut-on grandir ?

Là encore la planche est très découpée et c'est dans la multiplicité des cases que l'on décèle peu à peu la forme du mouvement. Nous avons montré, à l'appui de notre planche comparative, que McCay réglait son dessin sur la façon dont Muybridge enregistrait le monde. Mais McCay ne reprend pas à Muybridge que la foulée des chevaux, il reprend sa manière de découper le temps et de donner à voir le mouvement. D'une case à l'autre de ses planches, l'auteur de *Little Nemo* s'attarde à nous montrer comment ça a bougé.

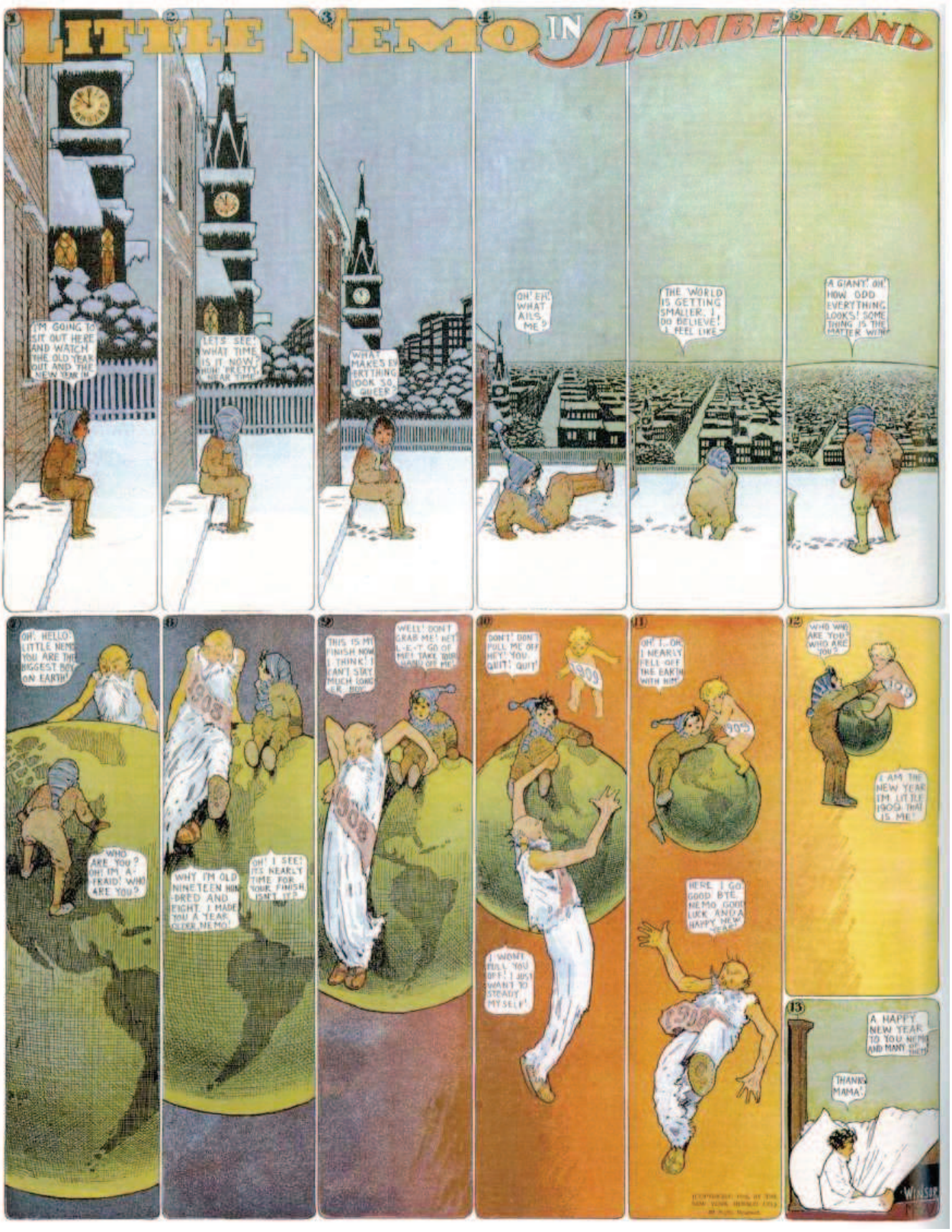


Figure 17 : Winsor McCay, *Little Nemo in Slumberland*, 27 décembre 1908

Figure 18 : Winsor McCay, *Little Nemo in Slumberland*, 21 juin 1914

IV.C.3. Effets de style

Nous avons déjà évoqué l'utilisation courante que McCay fait d'un certain nombre d'effets de style. Parmi eux, il y en a qui reposent sur le raccord et qui en changent la perception. Étudions-les de plus près :

— L'asymétrie rythmique permet de faire évoluer les éléments de la case à des rythmes différents. L'effet est à la base de la série *Little Sammy Sneeze* où pendant que le monde s'agite tout autour de lui, l'enfant va, à son rythme, exécuter les phases chronophotographiques de l'éternuement. On trouve l'effet ailleurs, comme dans cette planche de *Little Nemo* du 21 juin 1914 (fig. 18). L'histoire nous montre comment Dr. Pill impressionne tout le monde avec son coup de crayon. À chaque case, il a fait un nouveau dessin devant les yeux de ses camarades, l'ellipse de l'entre-case semble donc assez grande pour pouvoir contenir tout le temps où il dessine. À la neuvième case, Dr. Pill est projeté par Impy au travers de sa toile. Pour voir le coup venir, le lecteur peut parcourir des yeux la planche une nouvelle fois en maintenant son regard sur le sauvageon, et constater que depuis la deuxième case, le personnage vit une histoire à part. Si dans la deuxième case, il s'intéresse brièvement à ce que font ses amis, il est surtout obnubilé par le pot à pinceaux posé à même le sol. De la case [4] à la case [7], alors que le Dr. Pill a le temps de faire trois dessins, Impy ne fait que se baisser et saisir le pot. À la case [8], il est comme en suspens prêt à frapper. Le coup a lieu dans l'entre-case, l'asymétrie rythmique a disparu dans le reste de la planche. L'effet a pour fonction d'attirer le regard sur Impy. Sans l'asymétrie rythmique, le regard se porterait sur les dessins de Pill dans les cases de [1] à [6] et il n'est pas sûr que le regard saisirait Impy ramassant l'objet, ni le temps de suspens de la case [8]. Les grands yeux maquillés de Impy et sa bouche ouverte de bêtise farceuse se répètent sur trois cases pour laisser le temps au lecteur de les percevoir. L'effet a aussi tout simplement une fonction burlesque, le sauvageon jouant ici l'idiot qui pense et agit au ralenti. Tout au long des neuf premières cases, les deux histoires racontées utilisent chacune leur propre raccord « d'action à action » pour Pill, « de moment à moment » pour Impy.

— Nous ne nous attarderons pas sur la continuité inter-case dont nous avons déjà parlé. Cet effet met en branle pour des raisons évidentes les questions d'espace et de temps du raccord.

— On peut trouver quelquefois chez McCay des faux raccords. Au cinéma, les faux raccords sont le plus souvent des erreurs, qui donnent à voir, d'un plan à l'autre, une chose bouger alors que rien ne justifie qu'elle ait bougé. Jean-Luc Godard et Alain Resnais sont connus pour glisser intentionnellement des faux raccords dans certains de leur film soit comme acte

de libération qui met à plat les règles cinématographiques, soit pour donner une sensation subjective de l'état du personnage. On peut faire crédit à McCay d'avoir vu qu'il faisait un faux raccord, il est suffisamment doué dans la représentation de l'espace pour éviter une erreur aussi grosse que celle qu'on trouve dans la planche des *Cauchemars* du 26 décembre 1904 (voir fig. 9). [Un homme distrait pense avoir oublié ses bottes d'hiver à son travail.] [Il enfile son couvre-chef et sort de chez lui sans s'apercevoir qu'il est en chemise de nuit.] Les cases [1] et [2] se passe très certainement dans la même pièce puisque sous le lit, on voit une paire de bottines placée de la même façon dans l'une et l'autre. La vue est différente : après avoir été face au mur, on se retrouve contre. D'une case à l'autre, une chaise, un vase et le meuble qui le porte, un cadre mural ont disparu, tandis qu'une porte est apparue. L'exercice du relevé de ces faux raccords n'est qu'amusant, s'il a pour but de tester son sens de l'observation, mais je crois que nous pouvons nous servir de ce faux raccord pour comprendre la façon de faire de McCay. En l'occurrence, s'il n'y avait pas eu ce faux raccord, les cases auraient été plus chargées notamment derrière les bulles, là où manquent les objets disparus. Le relevé de ce faux raccord montre donc qu'il nous faut nuancer ce que nous disions plutôt sur le dessin de McCay, à propos de son refus de l'allusif. McCay n'a pas un dessin aussi arrêté qu'on a pu le laisser croire et il s'autorise parfois quelques allègements décoratifs pour le confort de la lecture. Ajoutons que, puisque le problème se situe dans l'arrière-plan de la bulle, nous sommes conforté dans l'idée que McCay trouve du désagrément dans son usage. Comme nous le disions, il utilise les bulles à défaut d'un autre système.

— L'itération iconique, dont McCay fait un usage récurrent, aide le regard à aller au plus vite vers ce qui a changé dans la case. Il est plus facile de voir qu'une chose n'a pas changé quand on la représente exactement de la même façon que quand on modifie l'angle de vue. Et, corollairement, il est plus facile de voir qu'une chose a bougé quand le reste est parfaitement identique. Avec l'itération iconique, le rythme que McCay perd en faisant de la « belle image », il le retrouve en refaisant *toujours* la même « belle image ».

— Les figures de style qui jouent le plus explicitement sur l'entre-case sont à relever parmi les planches qui jouent sur le médium, ce que j'ai appelé les « méta-gags ». Une des planches qui va le plus loin dans ce domaine, c'est la planche des *Cauchemars* du 28 mai 1908 (fig. 19) où une grande inimité se développe entre un bonhomme et son double qui se trouve dans la case voisine. Sans entrer dans un décorticage poussé, nous voyons que les raccords de la planche sont chamboulés. Tous les entre-cases n'ont pas le même statut, certains sont vrais, d'autres ne sont que des simulacres qui nous rapproche de l'effet de continuité inter-case.

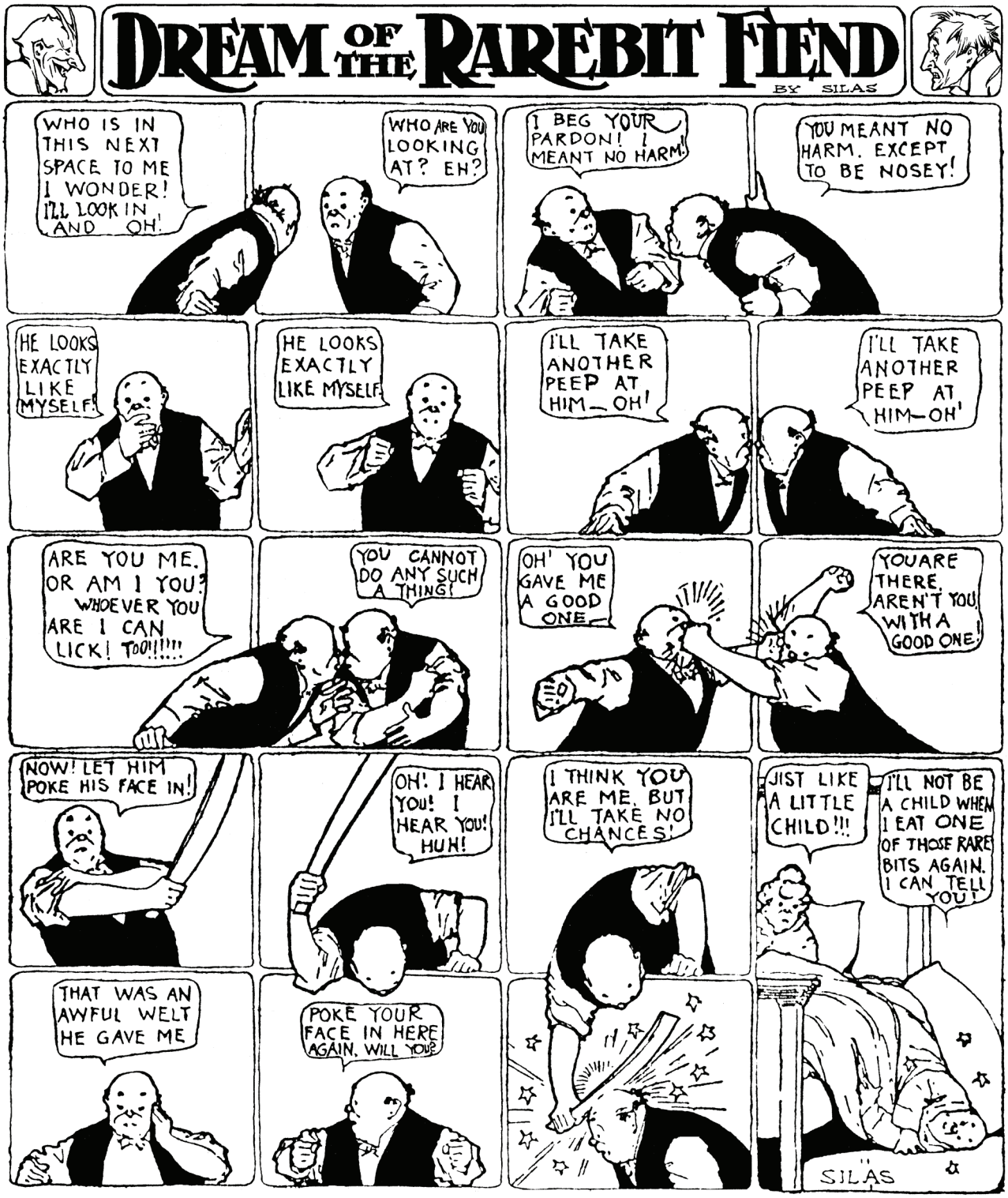


Figure 19 : Winsor McCay (Silas), *Dream of the Rarebit Fiend*, 28 mai 1908

Figure 20 : Winsor McCay (Silas), *Dream of the Rarebit Fiend*, 10 septembre 1904

IV.D. Les planches

IV.D.1. Logique globale

Après avoir étudié la case et l'entre-case, il nous faut passer à l'échelle supérieure du récit, la planche[277]. Nous devons ici chercher s'il y a quelques généralités que l'on pourrait faire sur les planches de McCay. C'est, bien sûr, l'occasion de s'arrêter sur la forme en rêve puisque j'ai construit mon corpus sur ce déterminant. Les planches de ce que j'appelle l'œuvre en songes de Winsor McCay s'achèvent absolument toutes par une case de réveil qui annonce que l'histoire qui vient d'avoir lieu n'était qu'un rêve. Cette forme en rêve est, dans le même temps, importante et accessoire. Nous développerons dans le la partie V, quand nous étudierons les grandes trajectoires de l'œuvre en songes, pourquoi cette forme en rêve est importante, voyons déjà en quoi elle est accessoire.

Il est accessoire de savoir que nous avons affaire à des rêves, premièrement, parce qu'il y a une forme de contingence derrière les raisons qui ont poussées McCay à choisir cette forme, et deuxièmement, parce que la case du réveil ne joue pas toujours un rôle important dans l'histoire. Le choix de construire ses planches sur le thème du rêve n'est pas le fruit d'une longue préméditation. Winsor McCay raconte comment lui en est venu l'idée : *« Vous savez comment c'est un fumeur invétéré qui se réveille le matin et qui ne parvient pas à se trouver un clope ? Eh bien, je dessinais un jour une histoire où un type de ce genre était au Pôle Nord, sans la moindre cigarette, sur le point de mourir. J'ai introduit dans mon histoire d'autres personnages qui amenaient chacun du papier, du tabac et une allumette, mais cette unique allumette s'éteint avant qu'ils soient parvenus à allumer la cigarette. Puis, il fallait que je trouve comment finir mon histoire et j'en ai fait un rêve. Mon employeur m'a suggéré d'en faire une série et de la baser sur les rêves de mangeurs de fondue et vous connaissez le*

[277] J'avais envisagé de traiter de l'échelle *strip*, la bande, et le lecteur attendra d'autant plus légitimement de moi une partie à ce sujet que j'ai dit plutôt l'avoir envisagé comme unité fondamentale dans ma grille d'analyse. Pourtant, les cas relevés où McCay utilise le *strip* ne sont pas très nombreux et ils ne sont jamais qu'un cas un peu particulier de séquence. Les planches dont l'unité fondamentale est le *strip* marquent comme une respiration entre la dernière case de la ligne et la première case de la ligne suivante. La césure est marquée par le choix d'un raccord qui laissera l'entre-case contenir une ellipse plus grande. Par exemple :
Strip 1 : [Un casino][Un homme joue au black-jack][Il gagne une grosse somme d'argent]
Strip 2 : [L'homme sort heureux][Il marche dans la rue, son portefeuille rempli dépasse de sa poche][Une silhouette le suit]
Strip 3 : [La silhouette fonce sur lui et lui vole son porte-feuille][L'homme est interloqué][L'air renfrogné, il retourne au casino]
Je crois que cet exemple simple donne bien à voir comment la fin de la ligne ou de la bande peut-être utilisée pour scander la trame de l'histoire.

résultat… »[278] Nous ne savons pas comment l'interviewer a formulé la question qui conduisit McCay à formuler cette réponse, mais il faut de toute évidence retenir la place négligeable qu'il laisse au rêve. Le rêve intervient comme solution de facilité pour finir une planche. L'idée de généraliser l'effet dans une série ne vient pas de McCay lui-même. Le moteur de son envie de faire l'histoire, c'est l'envie de raconter une situation insupportable, un supplice infernal. Ce qu'il nous dit finalement c'est « vous voyez à quel point c'est désagréable de se réveiller et de ne pas avoir de cigarette pour un fumeur, alors, imaginez combien se serait pire si en plus le type était au Pôle Nord, pire, ils seraient quatre, ils finiraient laborieusement par réunir tout ce qui leur faut pour fumer et là, au moment où ils pensent pouvoir assouvir leur brûlant désir, la dernière allumette s'éteint. » Ce qui attire profondément McCay, ce n'est pas tant le gimmick de la case finale, mais plutôt la dynamique de l'escalade comme récit. Or la dynamique de l'escalade ne trouve que deux fins possibles – la mort ou le réveil –, il envisagera de faire de son œuvre, une œuvre en songes (pour qu'un auteur ose finir ses gags par une mort, il faudra, je crois, attendre *Les idées noires* de Franquin, mais ce sera à une tout autre époque bien moins optimiste que celle dans laquelle vit McCay).

Ajoutons que la case finale en réveil n'est pas une trouvaille. Sans parler d'*Alice aux pays des merveilles* de Lewis Carroll (1865) ou du *Magicien d'Oz* de Lyman Frank Baum (1900)[279], Alfredo Castelli relève un certain nombre d'incursions de la bande dessinée dans le thème du rêve[280]. Il évoque la série espagnole créée en 1888 par Ramón Cilla, *Viajes Extraordinarios*, (*Voyages extraordinaires*). Elle raconte les voyages en Afrique Noire que l'auteur fait pendant son sommeil. En France, la maison d'édition parisienne Quantin publie l'«Imagerie Artistique », qui a l'ambition de sortir du lot des éditions de dessins de caricatures à l'humour peu raffiné de l'époque, en proposant des dessins pour enfants avec une impression de qualité et des artistes renommés comme Steinlen, Caran d'Ache, Benjamin Rabier ou Francisque Poulbot[281]. Alfredo Castelli fait référence à une planche d'un certain Claudet qui y serait parue aux alentours de 1900, intitulée « Un mauvais rêve ». J'ajouterais les planches de Job (fig. 21) et Rip, parues dans la même revue, intitulées respectivement « Un rêve agité » (1886) et « Un projet téméraire » (1888).

---

[278] John CANEMAKER, *Winsor McCay, his life and art*, Harry N. Abrams, Inc, 2005, New York City, p.79. J'en ai fait personnellement la traduction.

[279] Le succès du Magicien d'Oz fut tel que Baum déclina l'histoire en une grosse douzaine de variations et de suite jusqu'à sa mort en 1919, d'autres auteurs prirent alors le relais.

[280] Alfredo Castelli, « Dream travelers 1900-1947 : Precursors and epigone of Winsor McCay » in McCAY, Winsor, *The complete dream of the rarebit fiend*, Ulrich Merkl, 2007.

[281] Pour en savoir plus sur les histoires en images du XIX^{e}, vous pouvez consulter le beau site http://www.topfferiana.fr/. Vous pourrez notamment y consulter deux articles d'Antoine Sausverd comparant les planches de McCay avec celles de Job et Rip.

Figure 21 : Job, *Un rêve agité*, Maison Quantin.

Il est difficile de savoir si Winsor McCay a eu connaissance de ses planches, même si Antoine Sausverd, dans le site référencé en note en bas de la page précédente, présente des arguments assez importants dans ce sens. Il semble en revanche clair qu'il ne peut pas ignorer les planches de ses collègues du *New York Herald*. Ainsi, il connaît *Drowsy Dick* (1902), la série de Charles Reese dans laquelle Dick vit des aventures incroyables dans ses rêves, et *Will 'O' Dreams and the Sandman* (1903) de Hy Mayer où un petit garçon vit s'échappe par son grenier dans le monde du Marchand de sable. Enfin, il a aussi pu penser au thème du rêve en lisant *Swifty and his wonderful dream* (1903) de J.B. Lowitz, série dans laquelle le personnage rêve qu'il parcourt le monde. Notons tout de même que ces trois séries sont très courtes et qu'elles s'étaient arrêté avant que McCay n'entame sa propre œuvre en songes. La relation à tisser avec le plus d'évidence est entre *Little Nemo* et *Swifty*, puisque les noms des deux personnages sont des versions enfantines de noms issus de la littérature d'aventure (Capitaine Nemo, personnage de Jules Verne et Jonathan Swift, l'auteur des *Voyages de Gulliver*).

La véritable innovation quant au rêve, chez McCay, c'est d'en faire un gimmick, de routiniser le recours à sa case finale avec une constance imperturbable. Il dit avoir eu l'idée de finir par cette case parce qu'il ne savait pas comment finir sa planche, mais pris dans la rigueur de sa forme, il continue de mettre sa case de réveil même quand la planche a déjà sa fin. Nous verrons cela en IV.D.3. quand nous regarderons la planche des *Cauchemars* du 6 juillet 1913 (fig. 26).

Au-delà des éléments du rêve dont nous avons vu que l'importance était à relativiser, que pourrions-nous relever de plus, quant à la construction, qui serait commun aux planches de l'œuvre en songes ? Pour ce qui est de la structure de l'histoire, nous avons dit l'importance du *pitch* et du point culminant. De l'un à l'autre élément du récit, nous avons la colonne vertébrale de l'histoire. Quel fil je choisis de tirer ? Jusqu'où va-t-il m'entraîner ? Tout histoire de McCay semble partir soit de l'un, soit de l'autre. La grande majorité des planches tournent donc autour d'un socle qui est souvent, on l'a vu, une accumulation, une métamorphose ou qui ce centre autour d'un objet qui surplombe l'ensemble de la planche. Les rares planches qui échappent à ces trames narratives sont des planches qui relèvent du non-sens absolu, de l'exploration ordonnée ou des histoires plus complexes.

Dans le cas des planches qui relève du non-sens absolu, il n'y a pas grand-chose à dire, sinon qu'elles prennent souvent la forme de vignettes qui ne sont pas vraiment reliées sinon par la constance de leur absurdité. La trame n'y est qu'un prétexte souvent faible. Par exemple, dans la planche des *Cauchemars* du 4 avril 1908, un homme va prendre son train et

croise en chemin des gens dont l'identité ou l'apparence ne correspond pas avec leurs attributs ou leurs activités. Ainsi, il rencontre successivement un artiste peintre qui est noir, un vieil homme qui s'appelle Béatrice, une petite fille qui tient un bar, un vieux policier qui devrait être à la retraite depuis belle lurette, un clochard banquier, un pharmacien fou, des jeunes filles qui exercent le métier de maréchal-ferrant ou qui travaillent sur les poteaux télégraphiques, etc. Dans le train, il est victime, d'un hold-up. Un cowboy masqué réclame des ducats. Le personnage et son objectif de prendre son train ne fait que donner du liant à la planche, la transformer en histoire.

Cette manière d'utiliser le personnage comme guide prétexte est, nous le verrons, la base de *Little Nemo* quand on l'observe, non plus à l'échelle de la planche, mais de l'œuvre. En cela, on peut dire que la trame qui se construit sur du non-sens est presque toujours une sous-catégorie parmi les planches qui relèvent de l'exploration ordonnée. Nous nous arrêterons en partie V sur cette question quand nous verrons la part encyclopédique de l'œuvre en songes de Winsor McCay.

Les histoires plus complexes s'attachent souvent à développer une chaîne de causalité. Le personnage va faire quelque chose, prendre une décision, nous allons assister au cheminement qui mène jusqu'au retournement de la situation. Il n'est pas rare que pour ses planches plus complexes, McCay aborde des genres codifiés par l'histoire de la littérature. Ainsi prenons le genre de la romance : la trame est simple, un homme et une femme s'aiment, mais des obstacles les séparent, ils doivent donc les braver avant de pouvoir finir par s'aimer librement. Dans la planche des *Cauchemars* du 5 décembre 1908, un inventeur reçoit une lettre de sa bien-aimée : son père le considère comme un raté, il ne veut plus qu'il vienne la voir. L'homme ne l'entend pas de cette oreille, il enfile les chaussures aériennes qu'il vient d'inventer. Il traverse la ville en marchant dans les airs et se rend chez elle. Elle l'attend à sa fenêtre et tous deux s'enfuient, mais les chaussures ne cessent de prendre de l'altitude. L'homme retient la femme pour qu'elle ne tombe pas. Ils finissent par s'embrasser, assis sur la Lune. Dans une autre de 1907[282], un vieil homme et une vieille femme nostalgiques regrettent de ne pas s'être mariés ensemble quand ils étaient jeunes. Dans la discussion, l'homme fait état d'une fontaine de jouvence découverte dans le coin. La femme, curieuse, décide de s'y rendre, elle y plonge et retrouve ses 20 ans, elle va voir l'homme qui file à son tour vers sa jeunesse. Le nouveau jeune homme et la nouvelle jeune femme se rencontrent finalement et décident de se marier. La vieille femme se réveille, elle est aigrie. Ces deux romances ont une

[282] Là encore, la date exacte n'est pas référencée par Ulrich Merkl, il donne à cette planche le numéro 259 dans son catalogue référencé.

structure parfaitement classique et leur fin heureuse aurait tout aussi bien pu se passer de la scène du réveil.

Plus impressionnantes sont les planches qui parviennent à atteindre la densité d'un roman en une planche. C'est le cas de la planche des *Cauchemars* du 11 janvier 1908 où un homme consulte un médecin parce que sa femme reste immobile chantant continuellement la même chanson. Le docteur explique à son mari qu'elle est morte et que seul son inconscient survit. L'homme ne sait plus quoi faire, il n'en peut plus d'entendre cette chanson. Il la fait embaumer, la place dans un sarcophage et la garde chez lui. La musique le gêne toujours. Il vend le sarcophage à un vendeur de phonographe. Un couple l'achète. Ils en sont satisfaits jusqu'au jour où la chanson leur sort par les oreilles. Ils jettent le sarcophage à la décharge. Un vagabond le trouve et gagne de l'argent en l'utilisant dans son spectacle de rue.

IV.D.2. Forme du gaufrier

Sans convoquer, à la suite de Thierry Smolderen, le *Laocoon* de Lessing, il convient d'admettre qu'il y a une modernité narrative de la séquentialité. Ces planches d'histoires découpées en petits bouts et ordonnées rigoureusement dans une ambition d'efficacité narrative sont tout à fait dans le ton de notre balise de repérage « le rejet de ce qui est vu, à une époque donnée comme la tradition, dans un mouvement de rationalisation qui prend pour socle la croyance dans le progrès scientifique et technique ». Bulles, cases, *strip*, roman graphique,… L'histoire de la bande dessinée est jalonnée des découvertes techniques qui y ont lieu. Il en est de même pour tous les arts qui connaissent des inventions (perspectives, peinture en tubes, numérique, etc), sauf peut-être du conte. Ce qui est dit dans une planche de bande dessinée, c'est parfois ce que le peintre racontait dans un ou deux tableaux. L'auteur de bande dessinée reprend l'histoire et lui redonne un déroulé temporel. Combien de cases et de planches faudrait-il pour refaire en bande dessinée le Radeau de la Méduse, redistribuer à chaque élément de la scène de Géricault sa place dans un temps ?

La standardisation de la production est une esthétisation du monde. Le paysage est *rectangularisé* par la quête de l'efficacité, normalisé par la mécanisation de la société. La bande dessinée naît dans cette logique. Il faut considérer qu'elle apprend à marcher dans la presse de masse, où elle a la charge de boucher les trous entre les colonnes d'articles et de publicités. Il n'y a pas de coïncidence dans le développement synchronique des *buildings* et du *comic strip*. Le rectangle optimise l'espace. La planche en figure 19 ressemble à une scène qu'on pourrait bien voir se dérouler dans cette représentation en projet du *Waldorf Astoria* de

New York disponible en figure 22. Regarder un immeuble la nuit, troué par toutes ses lucarnes de quotidien, oblige à se demander comme James Stewart (encore lui) quelles connexions entre les bribes de vécu on peut établir.

La saynète en figure 23 s'inscrit dans un décor profondément urbain, elle nous donne à voir parfaitement l'unité des formes du monde rationalisé. Il est à noter, dès le début, la complexité de la lisibilité de cette planche. Il faut une observation prolongée pour comprendre que la planche est en fait un *strip* (Il s'agit en fait d'un *strip* auquel McCay adjoint sa case finale) ; les cases sont verticales, toutes en longueur, et les lignes formées par les fenêtres et les corniches se confondent avec des bords de case. Cette confusion est la preuve de la proximité de formes entre planches de bande dessinée et immeubles. Le bandeau de titre rappelle les enseignes qui surmontent certaines bâtisses. La tranche d'immeuble, tout en hauteur, démultipliée et juxtaposée dix fois, nous donne à voir un seul immeuble tout en largeur et en répétition. Cet effet trace la relation entre séquentialité et construction à l'ère industrielle.

Pourtant, comme à son habitude, McCay trace ses cadres à main levé avec un soin tout artisanal. Sa planche nous raconte l'homme imitant la machine, l'artiste produisant en série. D'une case à l'autre, les modifications sont très fines, les raccords « de moment à moment » donnent une séquentialité proche du film d'animation. Le côté très répétitif des dialogues (« look out below » x8) va dans ce sens. Il est intéressant de voir que la lisibilité immédiate est à ce point laissée de côté au bénéfice de la forme cinématique. Le plaisir de montrer le mouvement se dérouler dans le temps avec précision, est plus fort que l'envie de tenir la main au lecteur, pour lui dire quoi regarder, et dans quel ordre lire. Le regard veut lire les actions de l'ouvrier toutes à la suite puis descendre et lire les actions du gros bonhomme, ensuite, de gauche à droite. Il doit pourtant se faire violence et, pour comprendre l'histoire, bousculer ses habitudes et lire haut-bas-droite-haut-bas-droite-… La forme est entièrement dévouée au goût du mouvement à l'expérimentation du procédé le mieux à même de le reconstituer au plus juste. En cela, cette planche est symptomatique du penchant qui marque l'œuvre de McCay : la recherche d'une communication plus exacte au lecteur des aspects cinématiques de l'histoire. Il donne bien à voir la richesse et la variété des possibilités qu'offre la bande dessinée, notamment pour faire cohabiter différents régimes de temporalité : il y a ici encore une asymétrie rythmique entre le ralenti de la chute du coffre-fort et la durée d'énonciation des discours dits par les personnages.

Si l'on envisage la tradition comme une rigidité du social, le partage des rôles en fonction de classes d'appartenance est donc certainement à prendre comme un

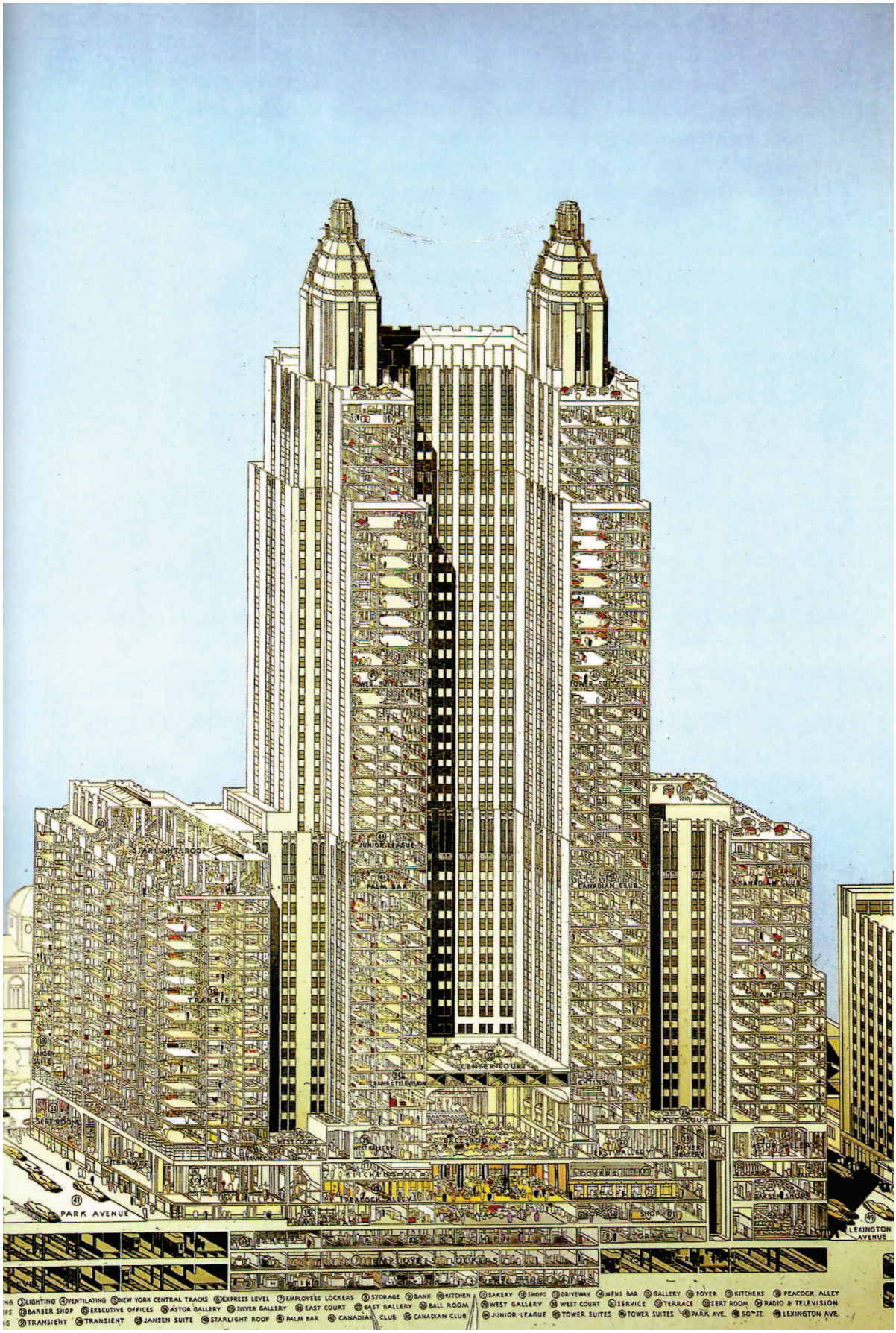


Figure 22 : *Axonométrie du nouveau Waldorf-Astoria*, © Waldorf-Astoria Hotel, Rem Koolhaas, *New York Délire*, Parenthèses, 2002, Marseille

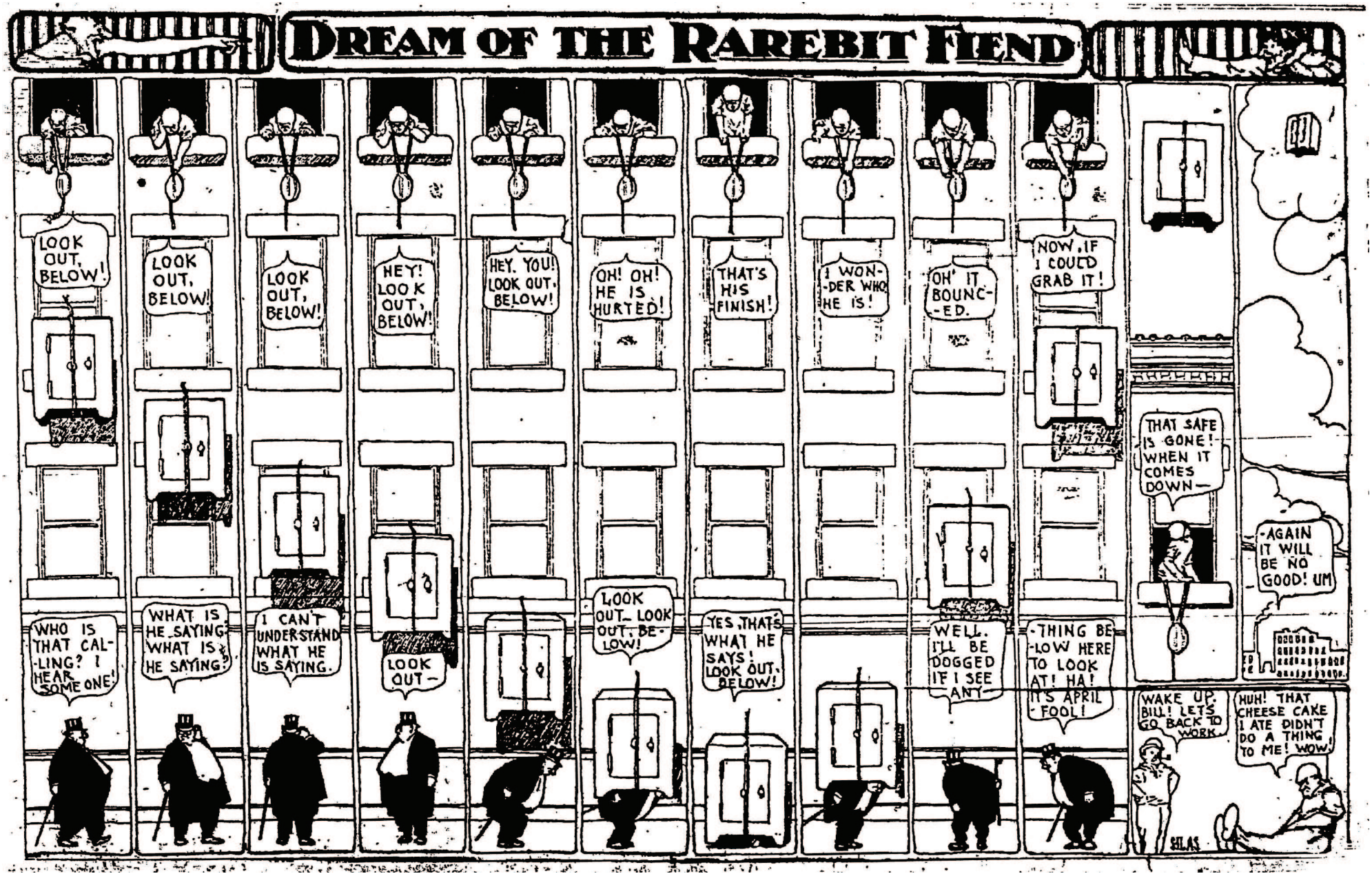


Figure 23 : Winsor McCay (Silas), *Dream of the Rarebit Fiend*, 2 avril 1911

fonctionnement traditionnel. Un ouvrier du bâtiment qui rêve qu'il fait tomber un coffre-fort sur un bourgeois ventripotent n'est pas une histoire anodine. Ce dernier est écrasé, mais réchappe finalement à l'accident, comme imperméable aux soucis ; il renvoie le coffre-fort dans les airs sans même s'être rendu compte de ce à quoi il a réchappé. Ce *strip* est donc le récit d'une rengaine sociale racontée dans une forme tout à fait progressive.

IV.D.3. Sélection de planches

Le personnage de la planche en figure 24 est littéralement au-dessus de la foule. Non seulement, il s'est élevé au-dessus de la foule, mais, en plus, il semble ne même pas savoir qu'il la piétine. La masse affairée ne relève pas sa présence. Il est permis de se demander s'il a déjà été membre de la foule, le noir de sa tenue le sépare encore plus des autres, et son détachement semble plutôt être une caractéristique de son existence. L'homme a les attributs du bourgeois, le haut-de-forme, le cigare, la canne et l'embonpoint. On l'imagine assez bien rentier, puisqu'il semble organiser sa vie en toute oisiveté au gré de ses envies. Il mène sa vie, à son rythme – *« Let's see. What have I got to do today ? Ah ! Nothing. »* – sans jamais se soucier des autres ni être soumis à une quelconque contrainte – *« What do we care ? »*. Il a réussi et se croit au-dessus de tout – *« I'm all the goods ! I'm it ! »*[283].

Sous lui, les gens sont serrés, ils semblent à l'arrêt, bloqué les uns par les autres. C'est une foule qui n'a presque pas de visages, les seuls visages qui apparaissent sont ceux qui sont interloqués par leur condition. Il faut s'arrêter sur ces visages. On retrouve souvent ces regards dans des photographies de foule. Il y a le flot et au milieu, il y a ce regard qui voit le photographe, qui se voit, vu par lui. Ces regards ont toujours une force particulière, ils demandent toujours : « Perçois-t-on encore que j'existe au milieu de tous ces gens ». C'est très intéressant que McCay ait su donner ce regard à ces bonshommes dessinés.

La foule est représentée avec une plongée, ce qui est mis en valeur, ce n'est pas sa force, mais bien au contraire, sa propension à se laisser faire écraser, sa discipline. C'est l'homme qui la piétine qui est au centre et elle est reléguée à la fonction de parterre. Nous le voyons donc, lui, plein cadre, qui rouspète, se plaint, rechigne, jusqu'au moment où il se rend compte qu'il est au top, que tout roule pour lui et qu'il le mérite. Dans un revirement très moral, c'est justement au moment où il exprime sa joie d'intouchable qu'il fait l'erreur de

[283] « Alors, qu'avons-nous à faire aujourd'hui ? Ah ! Rien. » / « Qu'est-ce qu'on en a à faire ? » / « Je suis au top ! C'est ça que je suis ! »

marcher sur l'épaule d'un policier. Il tombe alors dans la foule, il peut regretter et s'excuser, la police ne laissera pas passer la faute, l'homme va devoir redescendre sur terre.

Le policier est ici un élément particulier de la foule. Son uniforme le démarque des citoyens lambda et lui donne le droit au respect. Sa tâche est de s'assurer que personne n'échappe au groupe, que tous soient bien restés des individus dans la foule. La dimension de critique sociale est évidente. Une sorte de message égalitaire transparaît dans l'antipathie avec laquelle est brossé le portrait de cet inactif, grincheux et misanthrope, qui pense que son argent lui donne tous les droits – *« I know what I want. I'm paying for it Ain't I ? »*[284].

N'oublions pas que cette planche se termine évidemment par un réveil, la trame principale est donc un rêve : celui d'un homme qui se rêve échappant à la foule, s'en détachant, la surplombant. Les histoires opposent souvent l'ego du rêveur à ce personnage-hydre dévorant qu'est la foule. Si McCay semble constater le fantasme, il semble aussi assez pessimiste quant à la réalisation de cette évasion.

Sur la planche suivante, parue le 15 avril 1905, nous avons le spectacle de l'apparition d'une foule. Et comme souvent, elle se construit autour d'un conflit. L'étrangeté est, qu'ici, le conflit éclate, entre des personnes strictement semblables, à propos de leur identité. L'homme porte un canotier annonçant la venue des beaux jours de printemps et s'adonne à sa balade dominicale, on peut relever le soin que met McCay à réaliser des histoires en harmonie avec l'actualité du lecteur puisque la planche est publiée un lundi d'avril. Il s'agit de coller au mieux au quotidien du lecteur pour mieux y insérer la venue du fantastique.

La première case, avec la tenue digne et le discours exagérément bucolique, prépare l'effet comique. C'est le calme avant la tempête : il est d'autant plus amusant qu'une situation de conflit apparaisse dans cette atmosphère paisible. La suite est une sorte d'illustration de la violence mimétique girardienne, où l'absence de différences, nécessaires au bon ordre des sociétés, fait éclater le conflit. Comment se connaît-on soi-même au cœur de la foule ? Dans la multitude, nous ne sommes plus nous-même, on parle de mouvement de foule pour montrer combien le nombre déresponsabilise. Les lynchages naissent des foules[285] parce qu'elles offrent toujours un voisin sur qui rejeter la culpabilité.

Comme toujours, il s'agit d'un rêve. Et plus particulièrement d'un cauchemar. Qu'est-ce qui fait cauchemarder ici ? Se perdre soi-même. Être enseveli sous la multitude et perdre

[284] « Je sais ce que je veux et je paye pour l'obtenir. N'est-ce pas ? »

[285] Notons en particulier les splendides foules lynchantes du cinéma américain dont je ne citerai que *Vers sa destinée* de John Ford et *La nuit du chasseur* de Charles Laughton. Il me semble pertinent de voir les films de zombies et autres contaminés à l'appétit dévorant comme le genre même du film de foules lynchantes.

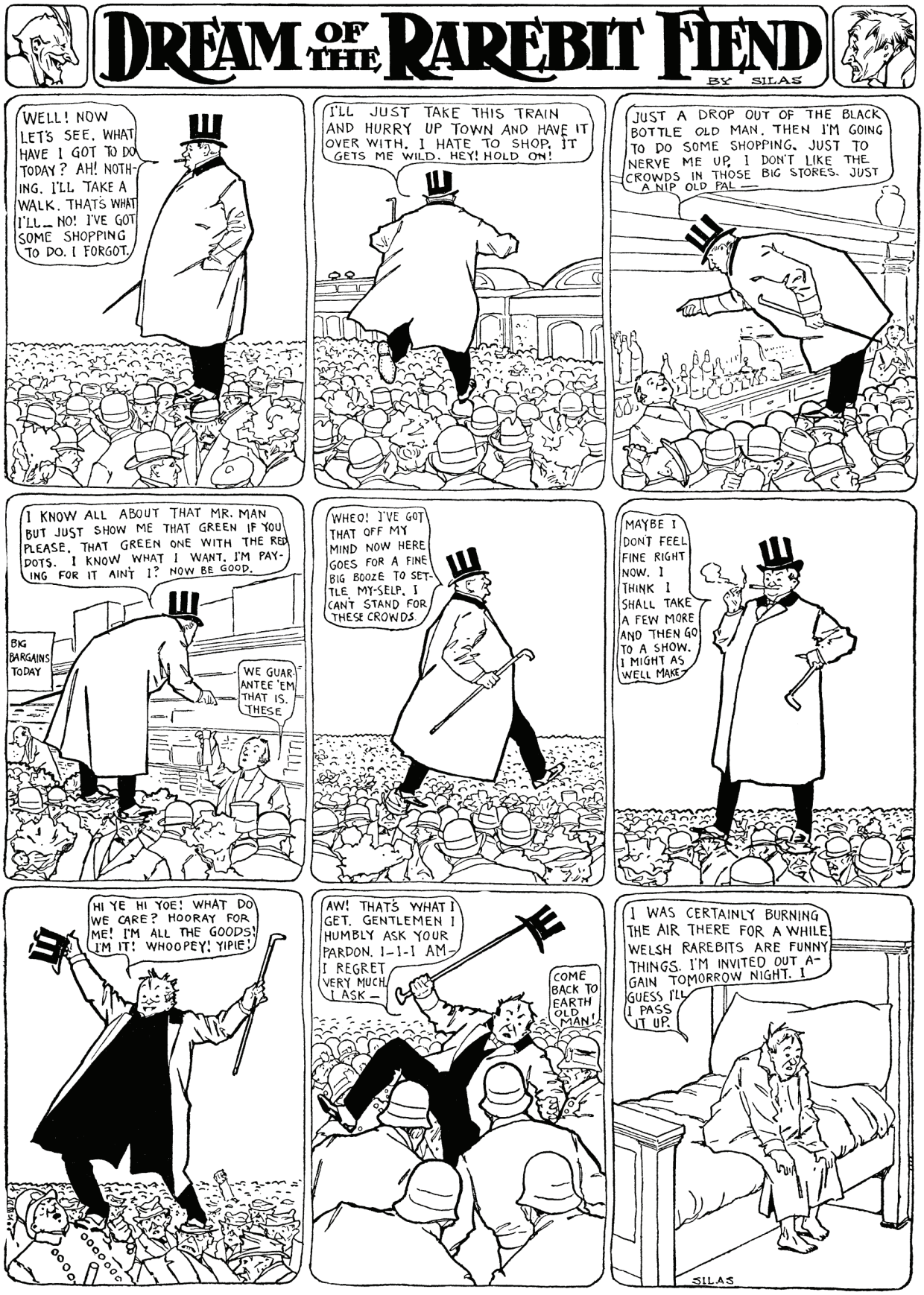


Figure 24 :Winsor McCay (Silas), *Dream of the Rarebit Fiend*, 25 janvier 1905

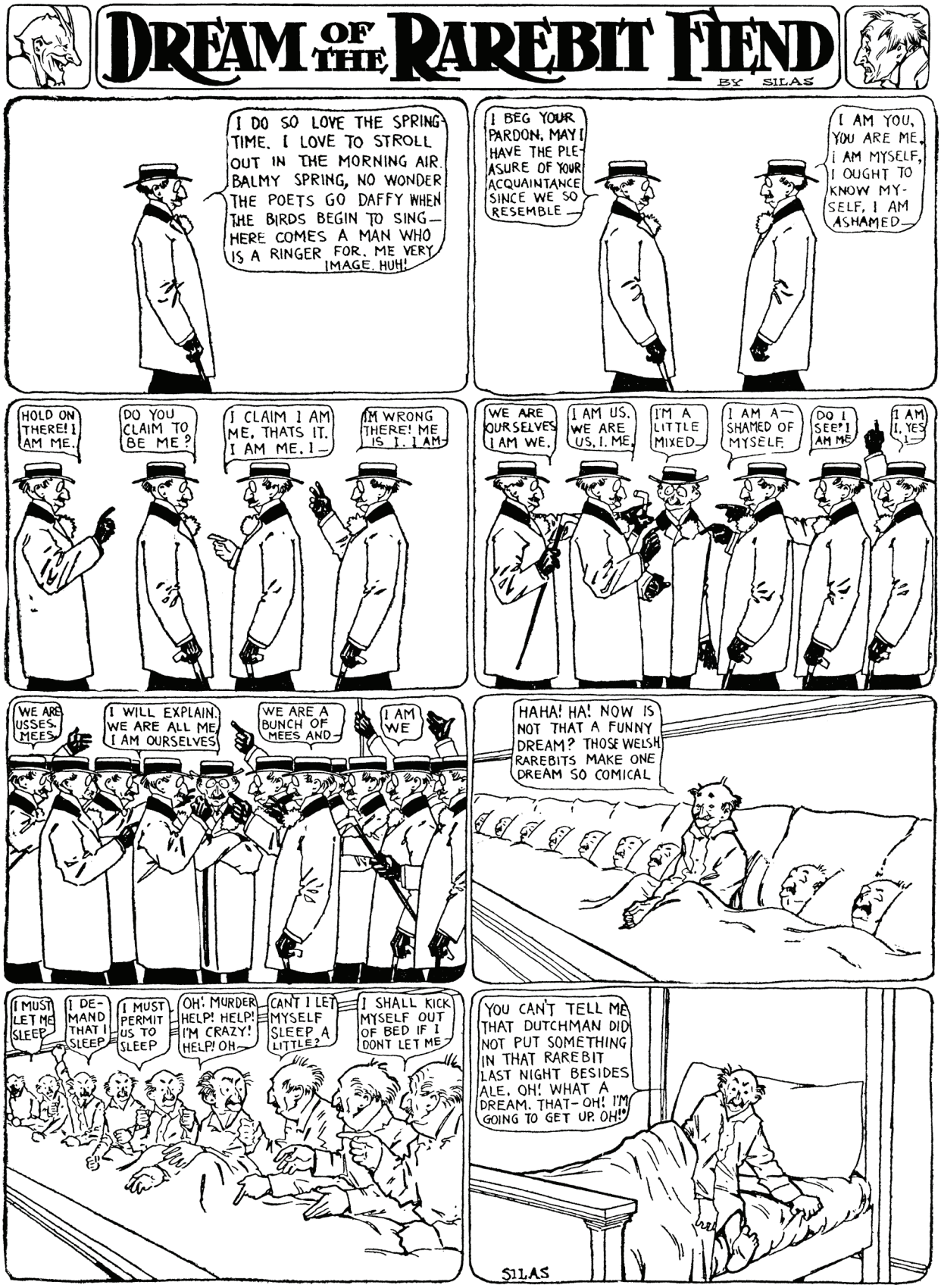


Figure 25 : Winsor McCay (Silas), *Dream of the Rarebit Fiend*, 15 avril 1905

cette certitude d'être soi. Je peux m'étonner de moi-même, je peux me surprendre, douter de qui je suis, mais se retrouver face à une foule qui proclame être moi, voilà qui est parfaitement intolérable. La multitude est effrayante, elle n'est autre qu'une insatiable dévoreuse d'âmes. À moins que l'homme ne cherche à s'oublier, alors, rien de plus simple, il ne lui suffit que de se laisser attraper par les visages, les silhouettes, perdre son pas dans les bousculements et oublier sa voix dans les brouhahas.

Nous, lecteurs, avec un peu d'attention, nous pouvons garder l'œil sur la personne originale, l'homme de la première case. Les trois premières cases jouent sur son itération iconique, il a su conserver sa place, sa posture, il tient bon et se défend encore – *« Do you claim to be me ? »*[286]. La venue d'un deuxième double à sa droite, le pousse vers le milieu de la case et déjà, la place qu'il occupait dans l'espace est prise. La défense se transforme en plainte. Tous affirment leur identité sauf lui qui ne peut lâcher qu'un timide *« I'm a little mixed »*[287] qui semble s'excuser. L'emploi du verbe *to mix* à la forme passive est particulièrement fin et sa traduction française ne parvient pas à garder cette sémantique (le traducteur anonyme de l'édition française de 1976 choisit de traduire par *« confus »*). *To mix* peut avoir le sens de fréquenter, de se mélanger aux autres. La forme passive dénote à la fois l'écrasement que le personnage ressent au cœur de cette foule dans laquelle il se retrouve malgré lui ; mais, le terme dit aussi l'effet perturbant de cette foule sur le plan psychologique. Tous ces doubles l'embrouillent, il ne parvient plus à rester ferme sur sa position. Il se passe alors quelque chose de tout à fait notable : ses yeux apparaissent. Alors que lui, comme tous ses doubles, avaient jusque-là le regard effacé par des lunettes vues de profil, les deux points de ces yeux nous sont rendus visibles quand il se met face à nous. Son regard réclame la clémence aux autres membres de la foule, avant de n'avoir plus d'autre recours que de demander de l'aide au lecteur avec un de ses regards que nous évoquions avec la planche précédente. Son attitude dans la case [5] ne laisse pas de place au doute quant à l'interprétation : quand tous lèvent la main, cherchent à se faire entendre, à avoir le dernier mot sur l'autre, lui, croise ses bras et se tient un pas en retrait. Il a pris acte de sa position, de son incapacité à être et, en l'occurrence, à être actif. Il attend donc un secours extérieur ou un apaisement de son environnement. La situation étant arrivée à une sorte de terme, l'homme va pouvoir se réveiller de son cauchemar et, découvrant que tout ça n'était qu'un cauchemar, il va pouvoir rire de lui-même. Que cache son rire justement ? Rien d'autre que la tentative d'apaisement nécessaire pour celui qui s'est approché de trop près des questions qui fâchent,

[286] « Est-ce que vous prétendez être moi ? »
[287] « Je suis un peu déboussolé »

des secrets indicibles. Son rire dit bêtement : « moi, je suis moi et il n'y a jamais eu de doute là-dessus »[288], mais, bien sûr ce doute a existé. Les doubles se réveillent alors à leur tour. C'est un cas rare d'une planche où McCay pousse plus loin l'utilisation de la forme du rêve en détournant son propre procédé de fin en réveil. Ce faisant, il montre le phénomène que Freud appelle *l'énigme du rêve dans le rêve*[289], soit, lorsqu'une partie du rêve est considérée comme telle par le dormeur au sein de l'autre partie du rêve.

L'homme ne tient plus d'avoir été poursuivi jusque dans l'intimité de son lit par cette foule qui le place de force dans la perte et le doute identitaires. La situation est insupportable, l'asphyxie reprend, c'est un meurtre que l'on entreprend. Le paroxysme du cauchemar est atteint et l'homme se réveille. Il n'est plus alors en mesure de rire pour mépriser le secret dévoilé de sa peur de la foule, il faut qu'il trouve autre chose. « *Oh ! I'm going to get up. Oh !* »[290], replonger dans le quotidien, ne pas rester un instant de plus en proie à cette pensée, agir pour oublier la fragilité de son identité ; l'homme doit à nouveau cacher dans un coin de lui-même qu'il a peur que la société lui dévore l'âme.

La planche que nous allons observer à présent (fig. 26) ne manquera pas d'éveiller le sentiment d'un déjà-vu. Elle est tout d'abord, l'occasion de noter l'importance de l'humour dans l'œuvre de Winsor McCay, comme dans l'ensemble des *comic-strips*, et, sans doute, plus important, la variété des humours pratiqués. McCay, au cours de ses séries, travaille différents genres humoristiques : le burlesque, la bastonnade, l'ironie, la caricature, la parodie ou la satire sociale. C'est assez souvent un humour qui repose sur la chute, mais le déroulé de l'histoire est rarement négligé, il est justement travaillé pour que l'effet du final soit optimal. Je dis de la chute, mais je devrais d'ailleurs plutôt dire « des chutes », puisqu'elle est le plus fréquemment double, avec la case du réveil, qui invite parfois à une relecture, et qui a souvent l'air d'un dernier tour de piste.

Ici, on retrouve évidemment l'inspiration des frères Lumières et de leur *Arroseur arrosé* (1895) ou d'une des nombreuses reprises qui en ont été faites. Le thème de l'arroseur est un lieu commun de l'humour de l'époque. Il y a beaucoup d'influences croisées entre le burlesque en bande dessinée et au cinéma. Le personnage de Charlot a poursuivi ses

[288] Peut-être est-ce là aussi le rire bête qui clôt de nombreux films et séries américains, ou, pour en rester à la bande dessinée, le rire de Tintin à la fin du *Trésor de Rackham le Rouge* ou ceux des joyeux banquets qui achèvent les Astérix.
[289] Sigmund FREUD, *L'interprétation des rêves*, PUF, 1967, Paris, p.291. (trad. Par I. Meyerson)
[290] « Oh ! Je me lève. Oh ! »

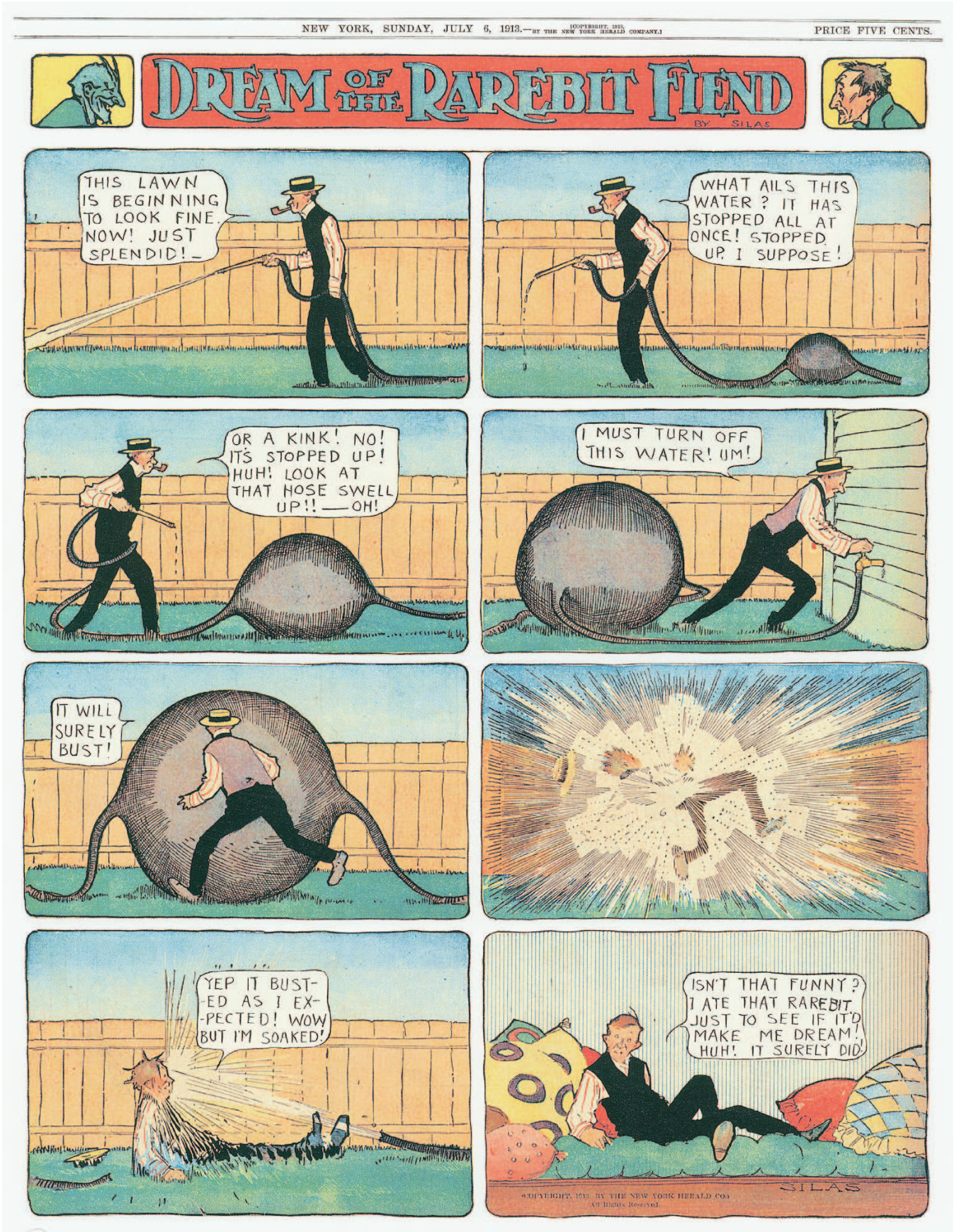


Figure 26 : Winsor McCay (Silas), *Dream of the Rarebit Fiend*, 6 juillet 1913

malicieux vagabondages sur papier et *Dreams of the Rarebit Fiend* a été adapté à l'écran très tôt par Edwin S. Porter (1906).

L'histoire est presque toujours vue du même point comme si la représentation nous venait d'une caméra sur pied. Il n'y a qu'entre les cases [3], [4] et [5] que le point de vue est différent, comme si un travelling avait été sollicité pour nous montrer l'homme coupant le robinet d'eau. À l'image de ce qui se faisait le plus généralement aux États-Unis, et en particulier dans les productions Edison, le fond est très simple, afin que le regard ne soit pas perturbé par un élément du décor. Les mouvements du jardinier sont fluides d'une case à l'autre, et les effets d'eau sont dynamiques. Pourtant, il est difficile de faire ressentir le suspens avec autant de force qu'au cinéma. La plupart des lecteurs auront reçu quasi-simultanément toutes les images avant d'entamer la lecture ordonnée de la planche. Au cinéma, le montage donne une maîtrise totale de la chronologie des images, le spectateur voit ce qu'on lui projette quand on lui projette ; en bande dessinée, c'est le lecteur qui a le *final cut*[291].

En revanche, la bande dessinée a été parlante bien avant le cinéma. Et nous voyons ici que McCay utilise le discours pour ajouter au gag basique de l'arroseur arrosé d'autres couches de lecture. Ce qui fait que l'on s'amuse d'autant plus de cet homme trempé, c'est son caractère, que ses réflexions nous donne à voir. Après l'avoir vu s'auto-congratuler sur son gazon dans la première case, on va le voir tenter d'avoir toujours la maîtrise de tout. L'eau s'arrête à peine de couler et il part déjà dans des suppositions. On se rend vite compte qu'il oralise tout ce que l'on voit *« Stopped up I suppose ! »*, *« Look at that hose swell up !! »*[292]. Dire les choses est le plus souvent une tentative de se les approprier, d'avoir un contrôle sur elles. L'homme est clairvoyant, *« It will surely bust ! »*[293] et Paf ! Un homme averti n'est pas parvenu à s'éviter la baignade et c'est là-dedans que réside le comique de la situation, dans la recherche vaine de maîtrise sur le monde. Le pauvre jardinier n'a plus qu'à se consoler en se félicitant d'avoir su prévoir l'accident, mais il n'en est que plus ridicule.

C'est ce clou que la case finale de réveil enfonce : l'homme est, comme le souligne Ulrich Merkl, l'un des rares à avoir consommé du chester pour expérimenter la véracité de l'idée qu'en manger entraîne des rêves. Ainsi a-t-il, certes, pu rêver sur commande, mais

[291] On appelle *final cut*, le montage final. Il est l'enjeu d'une lutte de pouvoir entre le réalisateur et le producteur. Il y a eu une mode assez récemment des ressorties de films dans des versions *director's cut*. De façon un peu manichéenne et naïve, elles assuraient le spectateur d'avoir affaire à l'œuvre dans une version moins commerciale, au plus près de la vision de l'auteur. Je crois que cette mode s'est un peu dissipé depuis deux ou trois ans, mais c'est à vérifier.

[292] « Bouché, je suppose ! » / « Regardez-moi ce tuyau comme il se gonfle ! »

[293] « Il va sûrement éclater ! »

l'exclamation *« Huh ! It surely did ! »*[294] montre qu'il a été dépassé par la puissance du rêve (on notera que le tuyau se gonfle jusqu'à dépasser en taille l'homme que McCay représente, à ce moment-là, justement devant, comme pour le souligner).

Il est facile de voir par quelles obscures puissances le rêve a battu l'amateur de cauchemar. En case [3], il recherche en vain le nœud qui empêche l'eau de sortir. En case [4], il comprend qu'il doit alors couper l'eau : le tuyau ne s'arrête pas de gonfler. En case [5], il n'y a donc plus qu'à se rendre à l'évidence : ça va exploser dit l'esprit mathématique, on pourrait presque regretter que le tuyau lui donne raison, sans doute aurait-il mieux valu que le tuyau continu de gonfler indéfiniment. Or, qu'est-ce qui caractérise les deux moments en [3] et [4] ? Ils sont surréalistes, il DOIT y avoir un nœud, et le débit d'eau DOIT s'arrêter quand on coupe le robinet. Le gag fonctionne d'autant mieux que c'est un homme pétri de certitudes rationalistes qui fait face à l'incursion malicieuse du fantastique.

Après le gag burlesque, nous allons voir un autre personnage que McCay aura probablement croisé dans les *dime museums* où il officiait : le *freak*. À l'instar de Tod Browning, McCay donne naissance dans ses œuvres à une multitude de personnages bizarroïdes. On peut ainsi citer les deux acolytes de Nemo : Impy, le petit nègre, et surtout Flip, l'enfant-adulte au teint vert qui ne quitte jamais son cigare. Le *freak*, c'est le phénomène de foire, c'est le monstre, c'est celui qu'on met sur scène pour que la foule puisse le voir et se faire peur. Il fait peur et fascine parce que sa difformité est telle qu'il est à une lisière de l'humanité – jusqu'où est-on humain ? Le monstre ne peut pas se fondre dans la masse, sa personnalité est inscrite sur son physique et il ne peut pas la semer dans la multitude. Pour avoir du succès, il se doit d'être l'affirmation criante de l'existence de l'anormalité. Il pose ainsi la rupture entre le normal et l'anormal. Sa bizarrerie doit être la plus flagrante possible pour éveiller la curiosité du public.

Cette planche (fig. 27) est très intéressante puisqu'elle raconte la naissance d'un être anormal, « le chaînon manquant »[295], de son apparence humaine commune, jusqu'à son exposition sur la scène d'un spectacle de phénomènes de foire. McCay utilise à nouveau avec intelligence le procédé de l'itération iconique : le décor ne bouge absolument pas, le point de vue ne change pas et l'homme reste dans une position sensiblement identique dans les six premières cases. Cette répétition pourrait avoir quelque chose de machinal, d'industriel, elle

[294] « Oh ! Ça, on peut dire que ça en donne [des rêves] ! »

[295] L'idée de "chaînon manquant" tirée des théories darwiniennes sur l'évolution des espèces a eu des résonnances populaires. L'image vulgarisée qu'il existe une bête qui tiendrait pour moitié de l'homme et pour moitié de l'ancêtre qu'il a en commun avec les animaux éveillait quelques fantasmes.

Figure 27 :Winsor McCay (Silas), *Dream of the Rarebit Fiend*, 14 octobre 1904

pourrait se prêter à un imaginaire de la routine, du quotidien. Mais le chauve qui ne voulait plus l'être se met une lotion qui, surdosée, s'avère avoir des effets magiques[296], et ceux-ci vont donner à l'histoire son rythme et son sens. La métamorphose fantastique du personnage est le fond de l'histoire, son moteur ; sans elle, l'histoire disparaît, on en reste au même point d'un chauve devant sa glace. Évidemment, ce qui est surprenant c'est la rapidité de l'action de la lotion *« It's coming in faster than it would be cut off »*[297], il s'agit bien de mouvement. C'est donc, en toute fin, le plaisir de montrer les étapes d'une évolution qui l'emporte, au même titre qu'on pouvait noter ailleurs chez McCay le plaisir de décomposer le mouvement de la course d'un cheval ou d'un éternuement. Sauf que dans le cas des cheveux qui poussent, l'enregistrement du mouvement permet de regarder un phénomène banal (des poils qui poussent) comme une chose nouvelle, parce que l'on accède à une vision accélérée, alors que dans le cas de l'éternuement et du cheval, le même effet est obtenu avec une vision ralentie. Le découpage en six stades de la longueur capillaire permet d'assister au basculement du normal à l'anormal. Jusqu'à la case [4], l'homme apprécie les effets de la lotion. Dans la case suivante, c'est trop, c'est-à-dire qu'on n'a pas idée d'avoir une barbe ou chevelure si longue au risque d'être dans l'anormalité.

Il est difficile de ne pas y voir aussi un aspect moral. L'homme pêche par sa coquetterie et son refus d'être touché par l'âge. Il ne s'accepte pas tel qu'il est et veut être quelqu'un d'autre. Son avidité à ne plus voir son crâne luire le pousse à dépasser la dose prescrite et la punition sera ironique. Il y a fort à parier qu'une fois son désir accompli bien au-delà de ses espérances, il regrettera le temps où il était encore normal, quand il était encore chauve. En effet, l'homme se retrouve face à une foule d'où personne ne se détache vraiment. Il est montré, son nom a été changé pour un nom de scène, sa difformité est devenue la majeure partie de son identité. Il se réveille en riant de la bonne leçon que lui a donnée son cauchemar au sujet de son petit travers.

Nous avons souvent vu des arrière-plans minimalistes, comme c'est le cas dans la majeure partie des planches des *Cauchemars de l'amateur de fondue au chester*, au contraire de celles de *Little Nemo* où, privilège dominical, les personnages comme les décors rivalisent de travail et de détail. Il arrive pourtant, comme ici en figure 28, que l'arrière-plan vienne jouer les troubles-fêtes auprès de l'action principale. Les aventures, le plus souvent urbaines,

[296] Ulrich Merkl voit un écho à ce gag chez Carl Barks, créateur du personnage de *Picsou*. J'ai pour ma part bien du mal à ne pas avoir une pensée pour la chevelure bariolée des Dupondt de *Tintin au pays de l'or noir* dupés par Abdallah.
[297] « Ils mettent moins de temps à pousser qu'il m'en faudrait pour les couper »

des dormeurs deviennent alors des luttes contre un environnement hostile. C'est l'idée d'urbanisme que nous aimerions aborder à l'appui de cette histoire.

Un homme pressé traverse la case. Il y a deux manières de lire cette course. Dans la première, le lecteur retient l'apparence bourgeoise de l'homme, il voit la canne, les gants, le chapeau haut-de-forme. C'est à n'en pas douter un lointain parent du Mr. Time dont Denis de Rougemont décrit la pitoyable existence dans un des chapitres de *La part du diable*. *« Mr Time peut dépenser trente-six millions mais n'a pas une seconde à perdre. […] Mr. Time n'aura jamais le temps. Il n'a jamais le temps, Mr.Time : c'est le temps qui l'a. »*[298] Coureur aveugle qui ne voit que sa course, qui confond le progrès et son profit propre, cette lecture fait du bourgeois pressé une sorte de Job girardien que nous prenons plaisir à voir tomber si bas sur le pavé, lui qui a été si haut. Regardons le monde possédé celui qui pensait pouvoir le dominer. Il nous a tant écrasé, ignoré quand il était au sommet, que nous sommes heureux de rire de lui, à terre, et sa chute sera peut-être une occasion, pour nous, de prendre sa place au sommet.

Il me semble que cette lecture doit rapidement céder sa place à une autre. Pour cela, il faut relever deux éléments primordiaux. L'homme ne court pas de la gauche vers la droite comme s'il allait quelque part, il va de la droite vers la gauche, ce qui traditionnellement dans notre culture symbolise un retour. À son réveil, l'homme est dans une voiture, il va toujours de droite à gauche et il dit : *« I'll be glad… Um !... When I get home ! »*[299]. L'homme cesse dès lors d'être cet avatar d'une bourgeoisie capitaliste qui croit progresser alors qu'elle tourne en rond ; il devient une victime traquée par une force qui le dépasse.

Son histoire homérique est celle d'un homme qui veut rentrer chez lui et qui en est empêché par une puissance supérieure. Cette puissance, c'est la rue qui se fait colline, puis qui se replie jusqu'à encercler sa proie. C'est la rue et c'est la ville dont la rotondité, bien qu'inversée, en fait un monde[300]. L'homme est prisonnier de cette ville-monde, comme en orbite, dans un mouvement continu et infini. La métamorphose de la ville est paradoxale, les immeubles s'allongent en gratte-ciels déployant la ville à l'infini vers le bleu du ciel, tandis qu'ils se pressent les uns contre les autres dans une contraction des façades. L'emprisonnement va de pair avec une sorte de croissance.

---

[298] DE ROUGEMONT Denis, *La part du Diable*, Idées/Gallimard, 1983, Paris.
[299] « Je serai bien content… Hum !... quand j'arriverai à la maison »
[300] On pourra voir peut-être une allusion à la théorie de C. Teed d'une Terre creuse concave. Cette théorie défend que nous vivrions à l'intérieur de la surface de la Terre et que l'Univers ne serait qu'une illusion ; une sorte de secte serait née autour de cette croyance apparu au XIX^{ème}. La théorie pourrait avoir eu quelques beaux jours sous le III^{ème} Reich.

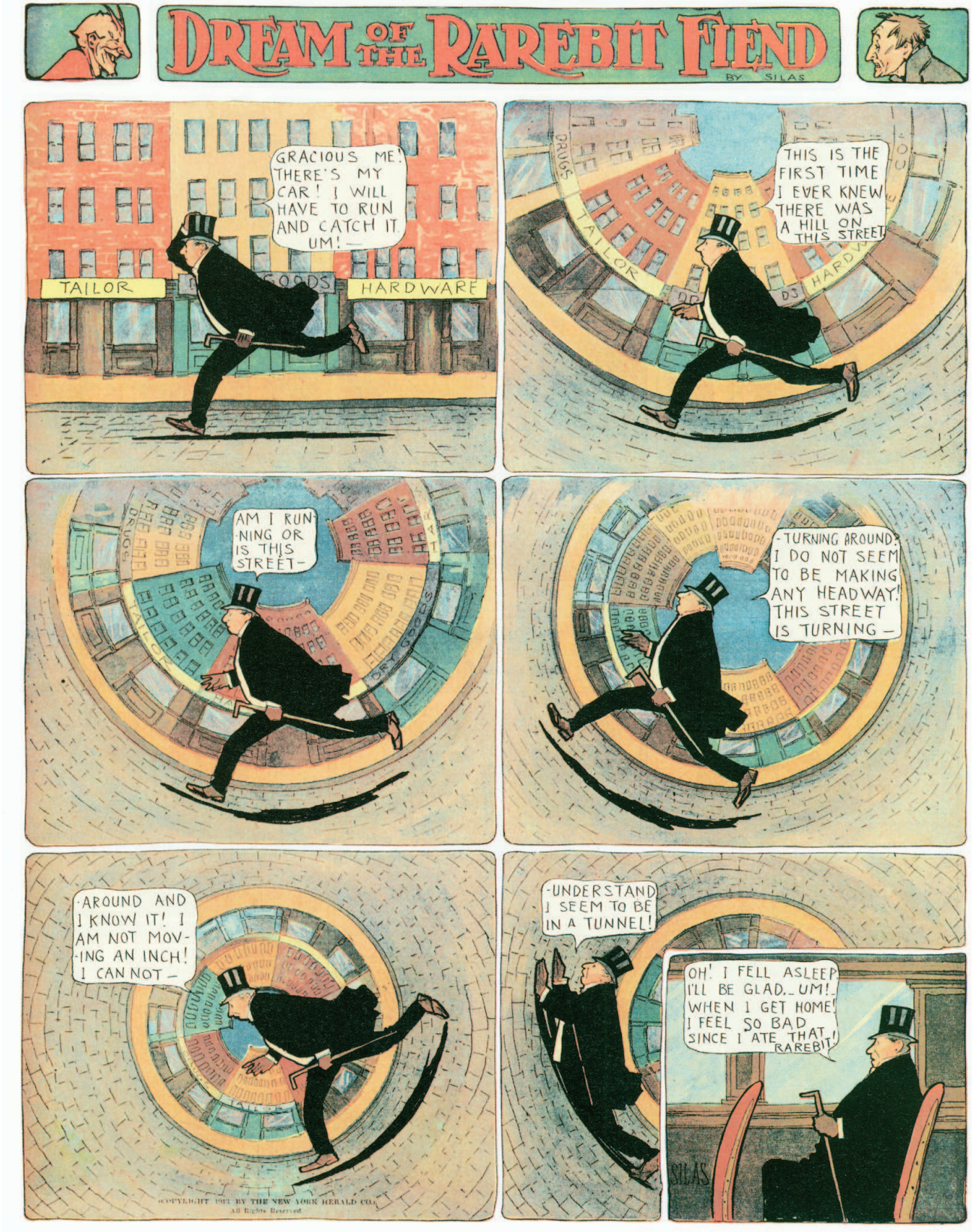


Figure 28 : Winsor McCay (Silas), *Dream of the Rarebit Fiend*, 9 février 1913

Peut-on échapper à la ville ? Le programme vaut encore pour aujourd'hui. Si, comme Jean-Luc Nancy, on tient la ville pour séparée de la terre, le retour à la terre paraît difficile à imaginer. « *La ville est issue d'un déplacement et en reconduit la dynamique. Elle sort d'un déplacement de paysans et de voyageurs, de commerces et de jeux, d'armées et de missions. Elle n'en arrête pas le mouvement. Elle le suspend, sans doute, mais elle en retient la dynamique.* »[301] Si le déplacement fait la ville, la route pour rentrer chez soi participe de son développement. La ville est en déploiement continu, elle se nourrit des interactions, elle est l'interaction même et pour elle-même. Une ville ne peut-être que parcourue, traversée ; elle est le trafic, la circulation et surtout, le croisement. L'urbanisme, c'est la tentative politique d'avoir la mainmise sur l'organisation de cette circulation.

[301] Jean-Luc Nancy, « Un art de la ville », in *The Art of the City,* revue Anglophonia n°25, 2009, Presses Universitaires du Mirail.

V. MODERNITÉS DE L'ŒUVRE

V.A. L'œuvre en songes

V.A.1. Une œuvre au-delà de la planche

En évoquant de l'article de Delfeil de Ton plus tôt, nous avions laissé de côté le temps de sa critique où il évoquait le choix éditorial, il convient mieux d'y revenir à présent. Il pose que, puisque Couperie considère *Little Nemo* comme un chef d'œuvre inégalable, il est surprenant qu'il ne lui ait pas consacré *« un recueil complet et entièrement en couleurs »*. En effet, l'édition qui sort en 1969 chez Pierre Horay court de 1905 à 1910, soit un an avant le départ de Nemo pour le *New York American*. Sa remarque me semble donc sur ce point tout à fait intéressante. Beaucoup d'éditions des travaux de McCay ne présentent pas l'œuvre intégrale, mais une compilation dont on a du mal à comprendre les choix. Pour les *Cauchemars de l'amateur de fondue au chester*, il faut attendre 2007 et le minutieux travail d'Ulrich Merkl pour en retrouver l'intégralité, ainsi qu'un travail de restauration digne du nom. Pour *Little Nemo*, c'est en 2014 que Taschen sort la première édition complète. Alors, bien sûr, la difficulté à remettre la main sur les planches disséminées aux quatre vents peut expliquer cette édition si tardive. Pourtant, ça n'efface pas le fait que certains éditeurs aient cherché l'exhaustivité quand d'autres ont préféré sélectionner les planches marquantes. Passons rapidement sur les questions de l'infidélité à la taille et à la couleur qui est regrettable, mais dont l'aspect économique évident résoudra vite l'énigme. Reste donc la question de la compilation, qui nous renvoie la question de l'unité de l'œuvre.

Ulrich Merkl, comme Taschen ou Couperie et Moliterni, mais on pourrait aussi bien citer les récentes éditions au format journal de *Sunday Press Book* (deux volumes d'environ 120 planches chacun) interviennent profondément dans l'œuvre de Winsor McCay en proposant de mettre à disposition du lecteur ou bien des planches, ou bien l'œuvre. L'unité planche, chère à Winsor McCay, entre en compétition avec l'unité livre. Delfeil de Ton dit que *Little Nemo* est illisible en bloc, mais qu'*« on pouvait prendre plaisir à en rencontrer quelques planches à l'occasion »*, il ne fait par là rien d'autre que regretter le changement d'unité[302]. Merkl et Taschen éditant l'intégralité des œuvres, ou Pierre Horay et Sunday Press Book n'en éditant qu'une compilation, produisent deux choses tout à fait différentes. Les

[302] Notons au passage qu'il se contredit puisque d'un côté, il dit que si l'on aime vraiment quand on édite, il faut éditer intégralement, de l'autre, il concède que *Little Nemo* est plus agréable à lire à petites doses.

premiers font un travail d'archiviste et de conservateur (au sens muséal du terme), les seconds semblent vouloir célébrer la bande dessinée en présentant quelques pépites. Delfeil de Ton a sans doute raison de dénoncer l'absence de justifications quant aux choix ; il aurait été bon que Couperie et Moliterni rendent explicite leur choix en précisant si leur but était de mettre en avant les planches susceptibles d'en mettre plein la vue, ou s'ils ont mis au premier plan le respect de la narration. Dans le premier cas, ils voient l'unité dans la planche, dans le second, elle est dans le livre.

Il est très dur pour le lecteur actuel de s'imaginer ce que signifiait de lire une planche et d'attendre une semaine pour lire la suite. Il faut penser à nos consommations feuilletonesques actuelles. Aujourd'hui, beaucoup attendent six mois que la nouvelle saison de leur série soit diffusée. Sur les forums de téléchargement, on peut lire, dans les commentaires, des messages impatients quand la série n'est pas livrée à la bonne date ou à la bonne heure. La publication hebdomadaire introduit un espace pour le quotidien du lecteur, entre le réveil de Nemo en bas de page et son rêve suivant ; le lecteur a à vivre une semaine avant de pouvoir voir le coucher du petit garçon et son départ vers Slumberland.

Notre question est ici de savoir si, après avoir regardé la case, l'entre-case et la planche, il pourrait faire sens que nous regardions les grands axes de l'œuvre en songes qui lient ensemble, comme nous l'expliquions alors que nous établissions notre corpus, *Les cauchemars* et *Little Nemo*.

V.A.2. Ce qui dure

Entre le 15 octobre 1905 et le 9 janvier 1927, Winsor McCay publia 549 planches de *Little Nemo* et à peu près 826 des *Cauchemars* entre le 10 septembre 1904 et le 20 mai 1924. Malgré une longue interruption (dix ans !) exigée par Hearst, qui laissèrent au dessinateur de l'amertume, les deux séries s'étalent chacune sur près de vingt années – j'expliquais au moment de l'établissement de mon corpus que cette longévité avait motivé mon choix de m'intéresser à ces séries. Dire qu'il y a un regard à porter sur l'œuvre en songes au-delà de ce qu'on peut voir dans les planches observées une à une, c'est faire le pari que des trajectoires s'y établissent dans la durée. Des trajectoires, ce peut être des grands thèmes qui reviennent couramment, des facilités narratives, ce peut être aussi des moments de rupture durable – l'existence d'une chose appelée l'Histoire n'est pas démentie par les révolutions qui la jalonne, au contraire, le fait qu'il y ait quelque chose à révolutionner est la preuve qu'il y a

une Histoire[303]. Il faut donc se demander qu'est ce qui dure au cours de ces centaines de planches ? Les deux séries ne tiennent sans doute pas qu'à leur titre, lequel change parfois d'ailleurs.

Dans le cas de *Little Nemo*, il est indéniable que ce qui dure ce sont les personnages. La série tourne principalement autour d'une galerie de neuf personnages principaux : Nemo, la Princesse, Flip, Impy, le Roi Morphée, Le Docteur Pill, Le Professeur, Candy Kid et Skinners. Entre eux, les rôles sont plus ou moins clairement répartis entre ceux qui sont plutôt du côté de l'ordre, voire de l'autorité, du cérémonial, et ceux qui sèment la pagaille, les troubles-fêtes, les nigauds, les râleurs. Nemo et la Princesse ont des rôles à part, à la fois omniprésents et très en retrait. Lui, c'est notre sauf-conduit dans l'œuvre, notre référent, celui qui nous ouvre les portes et nous dit ce que ça fait d'être à l'intérieur. Elle, c'est l'image féminine qui offre à l'œuvre l'occasion d'une imagerie amoureuse, et à la narration des possibilités romanesques (assez sous exploitées dans l'ensemble). Hormis Nemo, aucun autre personnage n'est présent dans toutes les planches, certains apparaissent même tardivement. Nous parlerons plus loin du rôle particulier de Skinners, le gamin doué. Le Roi Morphée a un rôle-clé tout le long de l'œuvre, mais apparaît finalement très peu. Beaucoup d'autres personnages vont et viennent le temps d'une ou plusieurs planches. Certains font des apparitions ponctuelles liées au contexte comme Father Time au Nouvel An ou Santa Claus à Noël. L'ensemble de ces personnages, leurs caractères et le type de réaction que le lecteur finit par attendre spontanément d'eux, crée, autour du personnage centrale de Nemo, l'unité de *Little Nemo* comme œuvre bien plus que ne le font les décors ou la trame.

Ce qui dure, dans *Little Nemo*, c'est une certaine ambiance liée à la palette de couleurs (dont nous avons parlé), à ce dessin qui lie les courbes végétales d'inspiration Art Nouveau (les références à Mucha sont souvent appuyées) et les architectures dont la perspective organise avec rigueur les jeux tout en coupoles et de colonnades. La douceur du dessin et la naïveté des histoires ne laissent pas de soupçon quant au public enfantin visé.

Ce qui dure, dans *Les cauchemars* et *Little Nemo*, c'est enfin l'invention fantastique qui s'infiltre dans les chambres, par l'esprit en songes, et transporte les planches dans des directions variées. Plus que le fantastique, la forme en rêve fournie un socle commun, alibi à toutes les explorations possibles dans les registres de la fiction (du péplum et du western, à la bastonnade et au conte de fée) et dans les désirs graphiques (jouer avec les codes de la bande

[303] Pour éviter la confusion avec l'histoire de *Little Nemo* ou l'histoire que peut développer McCay sur une planche, j'ai mis une majuscule. Je parle bien ici de l'Histoire en tant qu'aventure humaine traversée par des courants et marquée par des événements qui forment en strates le monde dans lequel nous vivons.

dessinée, dessiner toute sorte d'animaux, de paysage ou de mécanisme, tracer tout et dans tous les sens). L'observation de ces traits de l'œuvre peuvent se grouper en réseaux thématiques ; pour ma part, j'en ai relevé trois, en lien avec la modernité, que je développerais en V.B, V.C et V.D ; je n'ai pas cherché l'exhaustivité. Le simple fait que ces traits traversent largement les deux œuvres justifie l'édification d'une œuvre en songes.

V.A.3. La forme en rêve

Nous avons montré en IV.D.1 en quoi, le fait que l'œuvre en songes se compose de planches, qui se terminent toutes par une case de réveil, qui renvoie tout ce qui la précède au domaine du rêve, était d'une importance à relativiser. Nous avions dans le même temps repoussé à plus tard le moment de développer en quoi cette caractéristique était capitale. Il s'agirait de ne pas crier à la contradiction trop vite, ce qui est vrai à l'échelle de la planche peut l'être moins, et même ne pas l'être, à l'échelle de l'œuvre. Nous avons vu que beaucoup de planches avaient des histoires et des compositions auxquelles la case du réveil n'apportait rien de plus qu'une sorte d'alibi à l'écart fantastique. « Cette histoire vous paraît délirante, rassurez-vous : ce n'était qu'un rêve », voilà ce que semble nous dire cette case. À l'échelle de l'œuvre, l'unique case finale devient un gimmick, la peur ou le désir d'un personnage devient les peurs et les désirs d'un peuple de bonshommes.

Le rêve est un outil de distance préalable qui ouvre à la liberté. Ne croyez pas que c'est sérieux, c'est du *comic strip* ; ne croyez pas que c'est important, c'est juste l'histoire d'un *petit* Nemo ; ne croyez pas que la dénonciation soit grave, ce n'est qu'un rêve. C'est sur cette base que McCay trouve la liberté d'aborder tous les thèmes et de dessiner tous les décors (cannibalisme, corps déchiquetés, scènes apocalyptiques,…).

Cette lecture de la forme en rêves est contredite par McCay, dans un texte difficile à cerner, mais que nous ne pouvons pas ne pas mentionner. Il s'agit d'un article paru dans le journal, sans doute pour fêter l'anniversaire de la première planche des *Cauchemars de l'amateur de fondue au chester* qui a alors un an[304]. L'auteur revient sur les origines de sa série et développe un peu sur son rapport au rêve. La première chose à noter, c'est que l'article est publié une quinzaine de jour avant le début de la série *Little Nemo*. Or, une grande partie de ce qui est dit dans le texte n'est absolument pas valable pour cette nouvelle série et ne vaut que pour *Les cauchemars*. McCay y passe un long moment à expliquer qu'il est drôle

[304] Winsor McCAY, « How the rarebit fiend happened », *The complete dream of the rarebit fiend*, Ulrich Merkl, 2007. — Ulrich Merkl tire cet article du New York Evening Telegram du 28 septembre 1905.

malgré lui – *« Tout d'abord, je ne suis pas un comique. Je ne suis pas un humoriste. Je suis un dessinateur de presse simple et ordinaire […] J'aime ce qui est grave et j'ai beaucoup œuvré dans cette voie »*[305]. Il raconte qu'il a fait une fois la peinture d'un homme qui mourrait de soif dans la Vallée de la Mort et que les gens riaient devant le dessin parce que l'homme donnait l'impression de faire semblant. De cet échec à faire, en maître, des toiles sérieuses, il devint cartooniste avec un salaire. D'ores et déjà, cette déclaration est surprenante. On peut imaginer la frustration de McCay pendant qu'il vit à Chicago, où il était venu pour faire une école d'art, où il vit en artiste bohème avec d'autres artistes comme Jules Guerin, et qu'il vit en faisant des affiches. On peut sentir aussi son désir d'être pris au sérieux quand il envoie ses planches en free-lance à *Life*. Mais, dans le discours, quand on le voit dans les introductions de ses films d'animation et d'après ce que l'on sait de ses vaudevilles, il est clairement dans le registre du comique. Difficile de savoir si ce goût de l'humour est vécu comme une compromission au goût du public. C'est probablement plus compliqué que ça, car il fait preuve très tôt d'un grand sens de l'humour – *« Ma mère me répétait souvent que j'étais un pitre »*[306]. Sans doute exprime-t-il surtout, ici, avec une modestie de rigueur, sa fascination pour les « Maîtres » de la peinture, et une forme de culpabilité vague d'être, quant à lui, dans le registre plus commercial de l'humour.

Si je fais une digression avec cet article à notre propos sur la forme en rêve, c'est que McCay le poursuit en joignant profondément la forme en rêve au registre du grave. *« Certains prennent ces rêves très au sérieux. Tout le monde le devrait. Un rêve n'est pas une plaisanterie, c'est un état d'esprit de l'homme endormi, qui, s'il prenait forme pendant son éveil, l'enverrait directement aux services psychiatriques. »*[307] Nous développerons en V.D.1 ce premier balbutiement d'une approche scientifique du rêve, pour nous diriger immédiatement vers le dispositif qu'il décrit comme étant celui mis en place pour *Les Cauchemars*. S'il est autant question de sérieux à propos de son travail, c'est, explique-t-il, parce qu'il est, pour cette série, moins auteur que journaliste. Il explique n'être que l'illustrateur des rêves qu'on lui raconte ou que les lecteurs lui envoient. En effet, le journal publie régulièrement des annonces à l'attention des lecteurs pour leur proposer d'envoyer le récit de leurs rêves à Silas afin qu'il les dessine. Il considère faire la chronique des rêves des américains et prend cela au sérieux. Il considère que l'aspect gag du rêve est indépendant de

[305] *« In the first place I am not a funny man. I am not a humorist. I am a plain, ordinary newspaper artist […] I love the serious side and have done considerable work along that line »* La traduction est de moi.
[306] *« My mother used to tell me I was a clown. »*
[307] *« Some people take these dreams seriously. They all should. A dream is no joke. It is a condition in the mind of a sleeping man which, if it existed when he was awake, would land him in the psychopathic ward. »*

sa volonté et qu'il est dans l'œil du lecteur. Il faut reconnaître qu'une partie de ses planches font plus froid dans le dos que rire. Il faut mettre une grande réserve sur la pérennité de ce dispositif. Que la majorité des cauchemars de la première année de la série naissent d'idées tirées d'authentiques rêves de lecteurs, nous pouvons lui en faire crédit certainement. Que McCay ne soit jamais intervenu sur le rêve, pour en grossir des aspects, pour en développer le décor ou le contexte ou pour lui donner une chute paraît, en revanche, plus dur à croire. Et que, par la suite, dans la totalité des plus de 800 planches, McCay soit resté lié par ce dispositif, est parfaitement impensable. D'ailleurs dans un certain nombre de planches, McCay fait des auto-références, d'autres planches, nous l'avons vu, s'appuient sur le médium bande dessinée et ses codes, il est difficilement imaginable qu'ils aient été rêvé réellement. En conclusion, du référencement de cet article, nous devons noter que McCay appuie sa série, à l'origine au moins, sur un dispositif qui vise à teinter son œuvre d'un sérieux de laborantin.

La forme en rêves (qu'ils soient entièrement de son invention ou qu'ils le soient partiellement) l'oblige à bâtir un monde de symboles, qui prend matière sur des objets du quotidien transformés, remuants, inféodés aux désirs des personnages, que ce soit pour les satisfaire ou les contrarier. Le rêve, c'est le lieu où la personne peut rejouer son environnement. C'est là qu'il fait valoir ses ambitions, qu'il prend ses revanches sur son quotidien, se construit ses défenses contre son monde. Le rêve a donc un potentiel critique que McCay exploitera souvent. Les cauchemars, imagés et publiés, apparaissent aux lecteurs comme des critiques de l'importance que les rêveurs donnent à des choses qui devraient être secondaires, ou du ridicule égocentrisme de leur rêve de gloire. Ils sont aussi un outil critique par la démesure du monde qu'ils donnent à voir : les tendances mortifères de notre société ne sont plus occultées par rien.

V.B. Ligne claire de la narration

V.B.1. Qu'est-ce que raconte *Little Nemo in Slumberland* ?

Il y a au moins deux manières de raconter les aventures de *Little Nemo* selon qu'on ait en tête l'unité planche ou l'unité œuvre. La première consiste simplement à dire que c'est l'histoire d'un petit garçon appelé Nemo, qui, la nuit, rêve qu'il parcourt un pays extraordinaire qu'on nomme Slumberland. Par cette simple phrase, je viens de raconter toute l'œuvre en mettant en avant la cohérence des planches ; toute l'œuvre est contenue dans l'éternel recommencement de cette trame narrative. La seconde version de l'histoire consiste à se débarasser rapidement de la question des réveils et de s'attacher aux contenus des rêves et à la manière qu'ils ont parfois de se poursuivre nuit après nuit. Je divise le récit en périodes, qui correspondent aux changements de journal de la série. Nous verrons plus tard que des ruptures adviennent toujours dans ces transitions.

Première période, de 1905 à 1911 :

Nuit après nuit, le petit Nemo fait des rêves. Dans ceux-ci, Morphée, le Roi de Slumberland fait tout pour le faire venir dans son Royaume afin qu'il devienne le compagnon de sa fille, la Princesse. Nuit après nuit, les serviteurs de Morphée redoublent d'inventions pour ramener le garçon au palais, mais, chaque fois, la tentative échoue, et Nemo se réveille en sursaut après avoir vu le péril de près. Au bout d'une vingtaine d'échecs, Candy Kid (littéralement l'enfant-bonbon) est envoyé à son tour. Le petit garçon blond, dont le bonnet en pointe termine la forme douce et arrondie, est un guide formidable du monde des rêves. Il s'avère si déterminé à braver les obstacles, qu'il parvient à conduire Nemo à la porte du Palais. Hélas, Little Nemo, retardé par les nymphes, n'a pas réussi à franchir la grille à temps. Il doit attendre une semaine que le Garde daigne ouvrir la porte à nouveau.

La semaine suivante, la porte du palais est enfin franchie, Candy Kid emmène Nemo chez le tailleur afin qu'il ne se présente pas à la cour en pyjama. Il intègre le cortège royal qui doit le mener, à dos de zèbres, auprès de sa nouvelle camarade de jeu, la Princesse. C'est alors qu'il fait la rencontre d'un étrange bonhomme nommé Flip. Flip a le visage vert, il porte un chapeau sur lequel est écrit « Wake up » (réveille-toi), des vêtements beaucoup trop grands pour lui et il fume des cigares. Il est le neveu du Garde de l'Aube et fait toujours des catastrophes qui pousse Nemo au réveil. Flip est jaloux de ne pas avoir été choisi pour être le

compagnon de la Princesse et compte bien l'empêcher de la rejoindre. En effet, Nemo a bien du mal à franchir les trois portes qui le séparent encore de la Princesse. Flip et son oncle sont toujours à ses trousses, malgré les ruses de Candy Kid, les pouvoirs de Mysto, et l'aide de Boko, le majestueux condor. Au 34^{e} rêve, Nemo rejoint un souterrain secret qui le mènera directement auprès de la Princesse. Il y fait la rencontre du Dr. Pill, un très proche conseiller du roi. Mais Nemo est un petit garçon assez peureux, et même si près du but, il finit toujours par ressentir une émotion forte qui le conduira à se réveiller. Alors qu'il est enfin présenté à la Princesse, Flip vient jouer les trouble-fêtes et se fait rejeter manu-militari. Il s'en plaint à son oncle qui fait se lever le soleil et gâche la cérémonie.

Pourtant Nemo et la Princesse sont maintenant réunis et peuvent enfin se promener ensemble et s'amuser. Ils se baladent dans la gueule du dragon royal, vont voir les sirènes. Flip n'est jamais loin à vouloir perturber leurs merveilleux après-midis. Après avoir passé quelques bons moments d'intimité avec la Princesse, Nemo doit être présenté au Roi Morphée, et participer aux cérémonies officielles. Là encore, Flip persiste à se montrer insupportable. Plus on le rejette, plus il revient. Il finit par dépasser les bornes en mettant la pagaille au beau milieu du défilé des nations. Morphée le condamne à mort, les fantassins et l'artillerie de Slumberland mettent en joue Flip. Mais Nemo ne peut pas laisser faire ça, il va au-devant du peloton d'exécution et obtient la grâce de Flip au péril de sa vie. L'insupportable bonhomme vert le remercie et lui promet de le laisser tranquille dorénavant.

Sa promesse ne durera pas bien longtemps et, avec l'aide de son oncle, il gâche le banquet royal. Le Roi décide d'employer des moyens plus sournois : il confie à une vieille sorcière la tâche de débarasser Slumberland de Flip. La sorcière, changée en mignonne petite fille, tient compagnie à Flip pendant qu'ils suivent Nemo et la princesse dans leurs promenades badines. Les quatre enfants partent en route pour le Royaume de Jack Frost. Flip découvre le pot-aux-roses et se débarasse de la sorcière. Les trois enfants s'accomodent tant bien que mal ensemble pour le reste du voyage.

Après la visite chez Jack Frost, les trois enfants entament une aventure en mer. Ils se font enlever par des pirates, qui veulent obtenir une rançon. La marine du Roi Morphée les sauvent et à bord du navire royal, ils poursuivent tous les trois leur voyage. Ils voguent jusqu'aux Îles Candy et rencontrent les Imps, peuples de petits sauvageons gentils, mais parfois un peu tentés par le cannibalisme. Le roi des Imps prend les trois enfants sous sa protection tout au long de l'escale. Finalement, ils reprennent le navire et rentrent à Slumberland où des festivités d'accueil les attendent. Flip a ramené dans ses bagages, un petit Imp, qu'il nomme Impy. Les deux ne cessent de se chamailler, et les cérémonies de retour

sont gâchées par leurs éclats constants. Fâché, Morphée fait bannir du même coup Flip, Nemo et Impy.

Les trois garçons en exil sont poursuivis par des géants, avant d'être eux-mêmes des géants dans une grande ville. Ils font beaucoup de dégats au milieu des immeubles et s'enfuient à nouveau. Morphée lance un avis de recherche pour que Nemo soit ramené à sa fille. De leur côté, les trois camarades cheminent à leur rythme, sans trop savoir où ils vont. Ils se retrouvent par hasard dans l'antre féérique de la reine des diamants qui leur indique le chemin du palais.

Ils arrivent rapidement au palais, mais la plupart des salles sont vides, car tout le monde est parti à la recherche de Nemo. Les trois garnements en profitent pour se balader dans les coulisses du palais, les cuisines, la salle de bal, le commissariat, etc. Leur déambulation les mène dans l'aile secrète du palais réservé aux illusions. Ils y traversent des salles pleines de trompe-l'œil et de sortilèges, et finissent sur un tourniquet qui les disperse avec un effet centrifuge aux quatre coins du royaume.

Nemo atterrit dans une botte de foin, non loin de Shanty Town, un quartier misérable et crasseux. Une fée lui remet une baguette qui exauce tous ses souhaits, il l'utilise pour transformer le bidonville en royaume de marbre. Les gosses mal fagotés deviennent propres et soignés. Ils avertissent Nemo, que Mary, une des jeunes filles de la ville est gravement malade. Nemo lui rend visite et après avoir changé son taudis en palais, il la guérit. Pendant qu'il finit d'embellir la ville, la jeune fille téléphone à Slumberland pour avertir la Princesse que Nemo est chez elle. C'est le garçon qui lui a proposé de le faire, afin que ce soit elle qui touche la récompense promise, par Morphée, à qui retrouvera Nemo.

Une grande parade part alors de Slumberland pour venir récupérer Nemo chez Mary. Les deux enfants attendent le défilé assis dans une tribune. Flip et Impy arrive en tête à bord d'une voiture. Le premier se saisit de la baguette magique de Nemo et, accompagné du second, ils vont mettre la panique dans le défilé. La princesse arrive, mais alors qu'elle retrouve Nemo qui la présente à Mary, le cigare de Flip se met à éclater en feux d'artifice pour célébrer le 4 juillet de l'année 1908. Les pompiers sont obligés d'intervenir à grandes eaux et les retrouvailles avec la Princesse sont dans un bien triste état.

Nemo est bien pressé de se coucher pour rejoindre Slumberland, mais Flip vient à sa rencontre chez lui et lui annonce que Slumberland a disparu. Il lui explique que, fâché d'avoir été une nouvelle fois banni, il est allé voir son oncle, le Garde de l'Aube qui a dissipé la nuit une bonne fois pour toute. Nemo pleure de si grosses larmes que sa maison, puis la ville sont inondées. Slumberland disparu, Nemo s'amuse avec Flip aux alentours de la maison. Ils sont

rejoints par Impy. Ils leur arrivent une série de choses surprenantes, qui impliquent parfois les parents de Nemo, et qui naissent toujours de choses de son quotidien (lit, manège, baignoire, potager, etc). Pendant ce temps-là, de bons espoirs viennent de Slumberland : non seulement, le royaume n'a pas disparu, mais en plus la Princesse envoie régulièrement des émissaires à Nemo pour assurer son retour. Pourtant, la chose n'est pas aisée, car Flip n'est jamais loin et il est inconcevable qu'il remette les pieds au palais. Les quelques tentatives échouent et Nemo ne retrouve la Princesse et son monde merveilleux que le temps fugace d'une soirée de Noël. Pourtant Nemo ne semble pas se faire une priorité de retourner à Slumberland. Flip est plutôt un bon camarade, qui a souvent des idées amusantes. Le moins qu'on puisse dire c'est qu'avec lui on ne s'ennuie jamais. Impy ne vient plus très souvent, mais Flip a un nouveau camarade. Il a des airs de gamins des rues et sait faire tout un tas de choses très habiles. Il est notamment très fort au lancer de boules de neige. Les trois garçons vont passer un bout de temps ensemble à faire les quatre cents coups, jusqu'à ce que Slumberland mette les grands moyens pour faire revenir Nemo.

Un magicien arrive et fait disparaître Flip, il transforme le troisième larron en Kiddo, une sorte de Pierrot, et les emmène, lui et Nemo, vers Slumberland. Comme toujours, le chemin est long. Flip finit par rattraper les fuyards ; le magicien les laisse. Les trois enfants se retrouvent donc livrés à eux-mêmes, chahutés, au milieu de torrents, d'une mer et d'un désert. Dans une jungle, ils se font finalement enlever par des singes et sont captifs à Jungleville, dans un zoo où des singes viennent les observer. Impy lui aussi est attrapé et les rejoint. Les quatre enfants sont utilisés pour une série d'attractions pour les singes, jusqu'à ce qu'une bonne occasion de s'enfuir se présente. Dans leur fuite, ils tombent sur le Docteur Pill et son ami le Professeur en pleine partie de chasse. Ils se joignent à eux.

La chasse est l'occasion pour Nemo de découvrir un impressionnant bestiaire. Les quatre enfants sont guidés par les deux adultes sur le chemin vers Slumberland. Leur chemin les conduit sur la banquise, au plus près du Pôle Nord. Les esquimaux leur font si bon accueil, que le Dr. Pill et le Professeur tardent à reprendre la route. Fatigués d'attendre, les quatre garçons poursuivent seuls, le chemin de Slumberland. Ils atteignent la demeure de Santa Claus. Ce dernier conduit Nemo, auprès de la Princesse, tandis que Flip, Kiddo et Impy restent, trouvant trop dangereux de monter dans l'avion instable du Père Noël. Nemo passe donc les fêtes de fin d'année de 1909 auprès de sa bonne amie.

L'année suivante commence mal, le Roi Morphée a la goutte et exige qu'on lui ramène le Dr. Pill au plus vite. Nemo et la Princesse prennent les commandes du dirigeable royal et s'en vont à sa recherche. En chemin, Nemo accomplit une série d'actes de bravoure.

Il sauve des enfants d'un incendie, arrose des champs que la canicule s'apprête à dévaster, combat un dirigeable de pirates et sauve de la noyade des naufragés. À la recherche du Docteur Pill, il traverse Washington et New-York, rendant divers services en chemin. Il finit par retrouver Flip, Impy et Kiddo, puis le Dr. Pill et le Professeur. Le docteur est conduit auprès du Roi.

Nemo prend congé de la Princesse, il veut profiter du dirigeable pour visiter l'Espace avec Flip et Impy. Kiddo, qui a repris son apparence de gamin des rues, profite qu'ils survolent sa maison pour rentrer chez lui en parachute. Nemo, Flip et Impy partent pour l'Espace. Après s'être approché de la Lune, le dirigeable va droit sur Mars où ils font escale.

Les Martiens ont l'allure triste, les inégalités sociales rongent leur monde. M. Gosh, dont la compagnie dirige l'ensemble de la planète, leur envoie un émissaire qui les guide. Ils découvrent les curiosités de la société martienne, sa faune, son urbanisme impressionnant et sa technologie surprenante. Les garçons apprécient la visite, mais sont heureux de reprendre le chemin de la Terre. Ils se lançent alors dans un grand voyage autour de l'Amérique du Nord. Après quelques paysages naturels, où ils croisent des animaux, des Indiens, des forêts, des geysers d'eau naturels, les chutes du Niagara, ils entament un tour des grandes villes du Nord. Les foules se massent pour accueillir Nemo et ses amis à New York, Boston, Montréal, Toronto, Buffalo, Pittsburg, Detroit, Chicago, etc.

La Princesse s'est jointe au voyage à Chicago. Dans le dirigeable, tout le monde part se coucher, il s'agit d'être en forme pour le lendemain, puisque l'on fera une étape à Milwaukee. Mercure, le messager des Dieux attrape Nemo dans son lit et l'emmène avec la Princesse visiter l'anneau de Saturne. Les deux enfants en pyjama tourne en orbite, jusqu'à être éjecté dans l'Espace. Voyant, que le jeu ne les amuse pas, Mercure les redescend sur Terre. Nemo est de retour chez lui. Il rêve qu'un genre de lutin lui offre une fleur magique avec laquelle il pourrait donner la parole aux animaux. Il se promène en usant de la fleur auprès de différents animaux.

Deuxième période, de 1911 à 1914 :

La suite est nettement plus centrée sur le personnage de Flip. Chaque planche a un titre dans lequel il est presque toujours question de lui. Il est toujours mis à l'écart par la Princesse, qui veut être tranquille avec Nemo et ne veut pas le voir dans les parages. Docteur Pill, qui ne s'est jamais vraiment entendu avec lui, sert de chaperon aux jeunes gens et s'arrange pour que le garnement soit maintenu à distance. L'idée que des choses se passent

dans son dos est intolérable pour Flip. Il redouble de ténacité pour être de la partie. Nemo semble n'avoir pas d'avis, il aime Flip, mais il observe passivement ses tentatives de se joindre à eux. Bientôt Impy rejoint Flip et, à deux, ils font encore plus de pagaille. Ils volent pour un temps la baguette du magicien et deviennent totalement incontrôlables.

Fatigués de fuir Flip, la Princesse, le Dr. Pill et Nemo, font en sorte de s'accomoder au mieux de sa présence. Tous les compagnons visitent donc Slumberland ensemble, Flip et Impy continuent leurs bêtises, mais la plupart du temps, ils finissent toujours par subir eux-mêmes les conséquences de leurs mauvais tours. Leurs balades les entraînent à rencontrer une série de personnages comme la Mère l'Oye, Jack et le haricot magique, Cendrillon et sa marraine la fée, Captain Kidd, Aladdin et Robinson Crusoé.

Ils s'installent pour un moment à Gulliver City, le royaume des Lilliputiens. Dr. Pill, la Princesse et Nemo sont très bien reçus et passent un séjour remarquable. Flip et Impy ont plus de mal à y trouver leur place, leurs remuements constants les font passer de maladroits provoquant des catastrophes à héros de guerre qui mettent en déroute les Runts (avortons). L'escale finie, les cinq personnages repartent ; ils ont tôt fait de débarquer sur une île où les dinosaures et les hommes préhistoriques existent encore. Ils y découvrent une technologie primitive, des sources magiques et un bestiaire des premiers âges.

Finalement, tout le monde rentre à Slumberland, Flip et Impy reprennennt leurs mauvais tours, souvent accompagnés de Splinters, le garnement champion de lancer de boules de neige.

Troisième période, de 1924 à 1927 :

Little Nemo est réveillé par une inondation dans sa chambre, alors que le niveau de l'eau va arriver à son lit, une barque s'approche et le prend à son bord. L'enfant y retrouve la Princesse, ses amis Flip et Impy, Docteur Pill et le Professeur. Ils sont venus le chercher pour le ramener à Slumberland. Le voyage est long, ils rencontrent des sirènes et des géants, ils voyagent à dos d'éléphant, en bateau, en voiture, en oiseau. Enfin, ils arrivent et peuvent aller à l'école de Slumberland.

Little Nemo alterne les après-midi à jouer avec ces copains Flip, Impy et Splinters, et les moments plus sages où il est avec la Princesse, le Docteur Pill et le Professeur à regarder de loin les trois garçons faire leurs bêtises. Tout le monde parvient à peu près à s'accomoder les uns des autres. Il n'y a plus vraiment besoin d'histoires qui se suivent, les moments de rêve sont disjoints.

V.B.2. La disparition du personnage

Le résumé que je viens de faire des grandes lignes narratives de *Little Nemo*, laisse peu l'occasion de comprendre quel genre de personnage est Nemo. Il me semble important de m'arrêter un moment pour cerner son rôle. Commençons par noter, comme l'histoire de la littérature l'a montré, qu'il n'était jamais anodin de se nommer Nemo. C'est lorsqu'il veut échapper à la vengeance des Cyclopes qu'Ulysse, par ruse, se cache sous ce pseudonyme. Parce qu'on ne fait pas payer ses dettes à quelqu'un qui n'existe pas. Quant au héros mystérieux de Jules Verne, c'est avec la perspective de tourner le dos aux humains qu'il devient le capitaine Nemo. Derrière la contradiction d'être nommé comme n'étant pas, bafouant l'évidence d'un « on me nomme donc je suis », se faire appeler Nemo équivaut à porter un masque. Pour l'un et l'autre personnage, la dissimulation est de poids, ils savent que changer de nom n'est pas affaire de caprice ou de coquetterie, il peut y avoir une douleur dans le fait de ne pas dire qui l'on est. Mais les deux hommes sont des marins ; habitués à fouler un élément autre que celui pour lequel ils ont été façonné, ils savent ce que signifie « être ailleurs ». Et il y a le même paradoxe quand je dis « je suis Nemo » c'est-à-dire « je suis personne » et quand je dis « je suis ailleurs ». Nemo, c'est donc l'homme en fuite. L'homme qui échappe à la malédiction divine que porte son nom ou à l'impérialisme d'une civilisation barbare.

Winsor McCay décide de nommer ainsi le petit personnage de bande dessinée que lui auront inspiré les traits de son fils. Nous n'avons pas d'explications de sa bouche quant à son choix, mais la référence à Verne semble difficile à évacuer. Le Nemo de Winsor McCay est brun, ses cheveux ne sont ni courts, ni longs. Ses joues ont ce qu'il faut de rosé ; son nez ni trop rond, ni trop pointu, n'est, le plus souvent, que marqué par un point d'ombre. Ses yeux sont, dans la majorité des cas, réduits à n'être que deux points noirs, et la forme de sa bouche varie entre le trait étroit et le point. En vieillissant[308], Nemo ne va pas acquérir le physique remarquable des héros antiques, ni même le charisme que nous pourrions attendre d'un adulte dont l'enfance aura été marquée par d'incroyables voyages. Il sera un jeune adulte à la silhouette anodine avant de devenir un vieil homme, courbé comme il se doit.

[308] La planche du 31 décembre 1905 décrit la rencontre de Nemo avec "Maître Temps" ("*Father Time*" en version originale). Ce dernier, pour fêter la fin de l'année, entraîne l'enfant vers le futur et lui offre de pouvoir avoir, le temps d'une case, le corps qu'il aura à ses 9, 15, 25, 48 et 99 ans.

Contrairement à de nombreux personnages de bandes dessinées, Little Nemo n'apparaît pas grâce à une caractéristique notable. Les dessinateurs ont souvent caricaturé une humanité toute en grimace et en expression, McCay n'use pas, on l'a vu, de ces facilités descriptives. Nemo existe plutôt au travers de ce qu'il n'est pas. On a ici l'idée d'une apparence qui se construit sur l'évacuation de tout critère remarquable, sur une néantisation des signes particuliers. La normalité de Nemo tient de la sculpture de taille, tout en lissage. Cette apparence passe-partout est, comme l'était l'existence des Nemos qui l'ont précédé, marquée par une négativité.

La seule chose à noter de Little Nemo, c'est que, comme son nom l'indique, il est petit. Sa caractérisation est aussi poussée que dans une fable ou un conte ; c'est un enfant comme il y a, dans d'autres histoires, des rois, des fous ou des magiciens : de façon idéale. Ainsi, au sous-réalisme, se mêle une forme de symbolisme. Il est un enfant tellement normal qu'il peut être tous les enfants, car tout son être est contenu dans un être-enfant[309], nous ne pouvons rien dire de définitif sur lui au-delà de ça. Sa normalité tient donc à une soustraction des signes particuliers physiques, mais aussi à une réduction du vécu. Il est un corps, jeune, sur lequel la vie n'a pas encore tracé d'empreintes. Il n'a pas de blessure de guerre, de ride d'expression ou même de code gestuel élaboré (excepté la révérence qu'on le voit faire dans un film d'animation de 1911, mais celle-ci tient autant de l'imitation enfantine que d'un savoir-faire élaboré). Il n'est donc vraiment marqué ni par son génome, ni par l'expérience.

Il définit une sorte de minimal de personnalité ; il est une page vierge, ou plutôt une page rendue vierge. Car, pour McCay, l'humain lambda n'a rien de cette pureté, bien au contraire. Nous avons vu que le dessinateur puise dans la rue les visages comiques qui lui inspirent la plupart de ses personnages. Le personnage de Little Nemo est donc celui qui va le plus loin dans l'effacement du caractère. Fort de cela, on imagine qu'il devrait pouvoir se dissimuler parmi n'importe quelle foule. Pourtant, McCay ne nous laisse pas vraiment

[309] Sur la question du pourquoi « Little » comme unique caractéristique de Nemo, nous devons mentionner l'interprétation forte de Balthazar Kaplan : *« D'emblée, la bande dessinée adopte cette position modeste, humble, marque de son ancrage populaire, silhouettes courbées de ceux qui ne rejoindront jamais l'élite ou l'intelligentsia. [Little Nemo] C'est un vide, mais un petit vide parce que ce que nous allons créer restera une petite œuvre, un petit art, l'art des enfants, des pauvres, des modestes, des illettrés, des immigrés. Je ne sais pas s'il existe l'équivalent dans l'histoire de l'art : une modestie constitutive d'un art. […] Cela ne l'empêche pas d'être secrètement ambitieuse. Mais quand la bande dessinée perd de sa modestie voire de son côté potache, elle semble s'amputer de quelque chose qui la constitue et qui, paradoxalement, lui donne épaisseur et force. »* KAPLAN Balthazar, *Little Nemo, le rêveur absolu*, Ab Irato éditions, 2014, Paris, p.11. Sans développer en profondeur, nous apporterons simplement deux nuances à son propos : premièrement, Winsor McCay et les cartoonistes de son époque sont de véritables stars qui côtoient d'assez près l'élite financière et politique de leur époque (à commencer par William R. Hearst) ; deuxièmement, les lecteurs du Herald ne sont pas que des modestes, et si un personnage d'enfant de bonne famille comme *Buster Brown* a du succès, c'est qu'un lectorat aisé s'y reconnaît.

l'occasion de l'observer : si l'enfant a toutes les chances de pouvoir se fondre dans son décor new-yorkais, le récit, concentré sur Slumberland, montre principalement combien il dépareille, entouré d'un environnement hors norme.

Son comportement est à son image, tout en effacement. Il est d'abord embarqué plus ou moins malgré lui vers Slumberland. Il ne montre aucune aptitude particulière, tombe dans tous les pièges qu'on lui tend. Tout risque, toute situation dangereuse lui fait immédiatement perdre ses moyens. Il oppose une force molle à tous les obstacles et préfère les esquiver que les affronter. Quand Mysto le change en géant, il ressemble à un héros le temps d'une planche, mais fini par se retrouver face aux Gardes de la Quatrième Porte, qui sont bien plus impressionnants que lui. Son épée à la main ne fait plus illusion, il redevient ce fétu de paille brinquebalé selon les désideratas des instances du rêve. Il est en totale opposition avec la figure du héros qui trouve toujours un moyen de montrer ce qu'il peut faire et dont les *« caractéristiques impliquent l'organisation de la performance : Le vouloir/le pouvoir/le savoir-faire ».*[310]

Sans vouloir, doté d'un pouvoir plus qu'intermittent et d'un savoir-faire dont il ne fait jamais état, Little Nemo n'est même pas vraiment un anti-héros. La mollesse lui correspond bien, il semble qu'on ne puisse rien dire d'autre sur lui qui soit aussi continuellement vrai. Sa capacité à faire constamment ce qu'on attend de lui fini paradoxalement par le rendre imprévisible. Pleurnichard, courageux, espiègle, calme, généreux, séducteur et grand timide, Nemo fait le job. Il semble tout entier dévoué à son rôle dans l'histoire : il passe à l'action quand le récit réclame de l'héroïsme ; il fuit effrayé quand l'effet se veut angoissant, ou il reste à l'écart quand les pitreries de Flip doivent être le cœur amusant de la planche. Il est une page blanche qui le demeure. Contrairement à Hungry Henrietta que le lecteur voit grandir tout au long de la série, Nemo ne vieillit pas, les coups qu'il se prend cicatrise, les cheveux qu'il se rase repousse. Il ne subit aucune métamorphose durable, ni dans son corps, ni dans son âme. Rien ne nous prouve même, que ces voyages le rendent plus mature. Le seul changement que le récit veuille bien lui accorder, c'est qu'une fois qu'il arrive à Slumberland, il se montre un peu moins peureux et qu'il est plus à son aise avec son monde nocturne rêvé. Au bout d'à peine soixante pages, nous n'avons plus rien à apprendre de lui. On voit alors combien la normalité affichée de Nemo a à voir avec les manières du récit.

[310] Antigone Mouchtouris, *Sociologie de la culture populaire*, L'Harmattan, 2007, Paris, p.100.

V.B.3. Le récit d'élection

Nous avons décrit Nemo et nous voyons bien que son héroïsme particulier est à questionner. D'un côté, Nemo est acclamé par les foules, il est élu parmi tous les humains pour être le compagnon de jeu de la Princesse ; le monde des rêves tout entier semble tourner autour de lui et dépendre de son bon vouloir. De l'autre, sa volonté n'est jamais claire – sauf quand il crie et pleure qu'il veut rentrer chez lui –, il observe et commente plus qu'il n'agit. *Little Nemo* est et n'est pas ce que je choisirais d'appeler un récit d'élection. **J'entends par récit d'élection, une histoire dont le personnage est transporté dans un autre monde où il bénéficie d'un statut particulier parce qu'il en est étranger**. Ce schéma narratif est particulièrement exploité dans l'actuel cinéma hollywoodien, de *Matrix* à *Harry Potter*, en passant par *Le monde de Narnia* ou *John Carter*. On ressort encore cette année même (pour la deuxième fois depuis 2000) une adaptation de *Peter Pan*. *Alice aux Pays des Merveilles*, qui n'est pas à l'origine un récit d'élection, chez Lewis Carroll, le devient dans l'adaptation qu'en a fait Tim Burton en 2010 et qui devrait avoir une suite en 2016. Dans les différentes exploitations du genre, les variations tiennent fondamentalement aux modalités de passage d'un monde à l'autre et à la mission qui incombe au héros, qui fait souvent figure de nouvel espoir pour le peuple qui l'adopte. Nous prendrons ici l'exemple d'un classique, *Le magicien d'Oz*, (dont Hollywood nous a justement gratifié, il y a peu, d'un produit dérivé en 2013).

Dorothy s'ennuie ferme dans la grisaille de son Kansas natal, elle rêve d'aller ailleurs, loin de son oncle et de sa tante tristes aussi, trop occupés pour lui accorder l'attention qu'elle réclame. Une tornade l'emporte, dans sa maison, au pays d'Oz. Dès son arrivée, elle est acclamée par les Munchkins – créatures autochtones –, parce que sa maison a écrasé la Sorcière de l'Est en atterrissant. Elle est donc de fait une personnalité particulière parce qu'elle vient d'ailleurs ; sa venue est entièrement constitutive de son statut d'être supérieur.

Les aventures de *Little Nemo* semble d'abord s'inscrire pleinement dans cette forme de récit. Parmi tous les enfants du monde, c'est à Nemo seul, que le roi Morphée envoie ses émissaires pour l'escorter jusqu'à Slumberland. Une fois sur place, quelles que soient les actions de Nemo, son statut d'hôte de marque, chez les Imps, chez Jack Frost ou même sur Mars, n'est jamais remis en question. Pourtant, il y a une différence de taille entre l'histoire de Dorothy et celle de Nemo et pour bien la saisir, nous nous arrêterons un instant sur le livre de Bernard Benoliel et Jean-Baptiste Thoret, *Road Movie, USA*[311].

[311] Bernard BENOLIEL, Jean-Baptiste THORET, *Road movie, USA*, Hoëbeke, 2011, Paris.

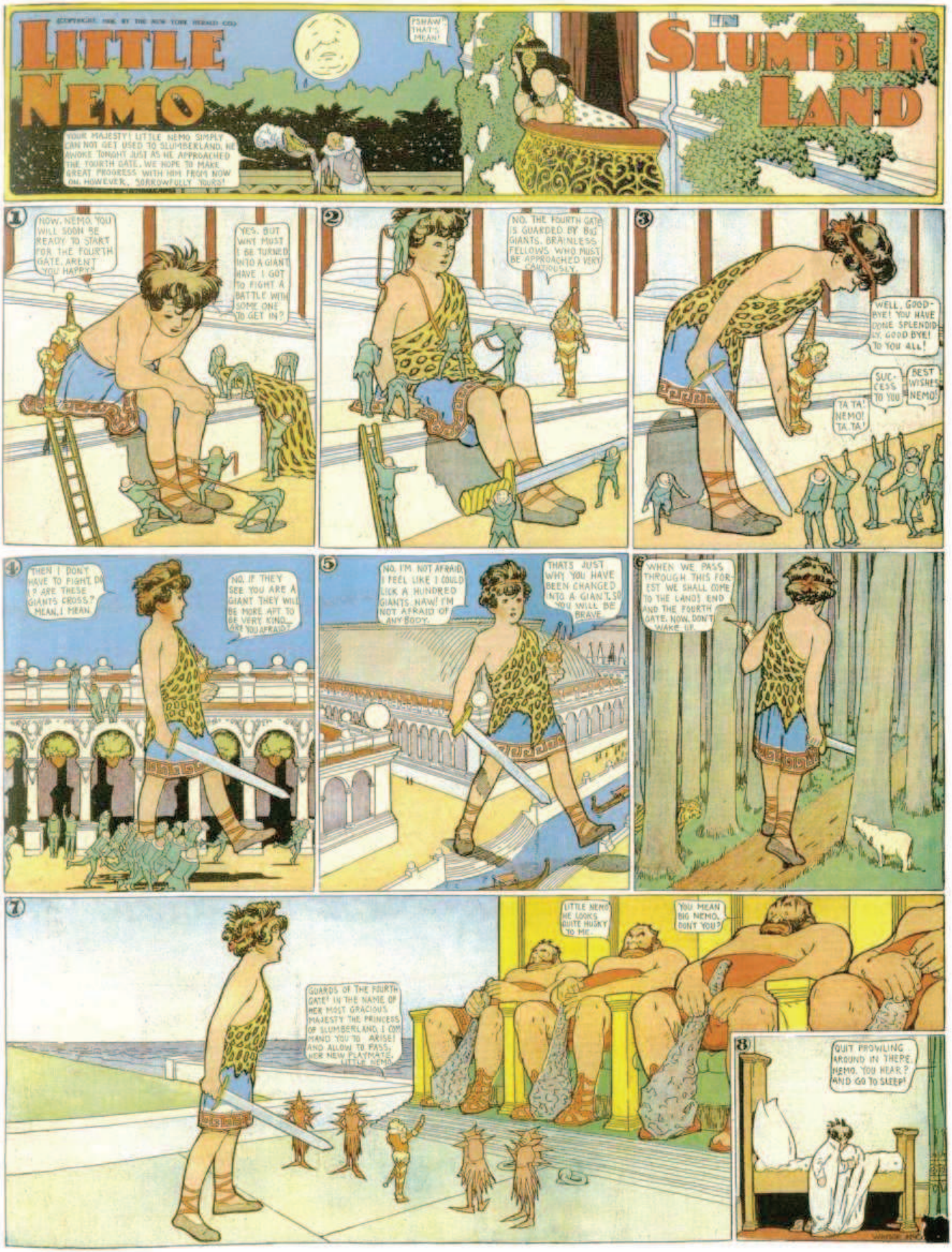


Figure 29 : Winsor McCay, *Little Nemo in Slumberland*, 27 mai 1906

Les auteurs cherchent à y définir, à travers un large corpus de films, le *road movie* comme un genre typiquement américain. Ils s'arrêtent en particulier sur l'adaptation cinématographique du *Magicien d'Oz* par Victor Fleming, et en arrivent à l'hypothèse que le « *principe indépassable du* road movie *[serait] : atteindre là-bas une version améliorée de l'ici* ». Or, si l'on s'appuie sur cette définition, il est clair que *Little Nemo* nous parle d'autre chose. Contrairement à Dorothy, nous ne savons rien des aspirations de Nemo, nous savons simplement que, quand il est en danger, il préférerait être chez lui, auprès de sa mère, et que quand le rêve lui est agréable, il est triste de s'en réveiller. Il n'est pas en attente de quoique ce soit, ni dans la réalité, ni dans Slumberland. C'est vrai qu'il est très triste quand Flip lui annonce la disparition de Slumberland, mais il ne nourrit aucune rancœur contre son ami irritable, et s'amuse avec lui comme si de rien n'était dès la planche suivante. Il ne se presse jamais pour rejoindre la Princesse et ne tient pas ses promesses[312].

Cette différence a des conséquences sur la manière dont les deux personnages vont conduire leur voyage. Dorothy a un but précis, partir à la recherche du magicien d'Oz qui représente la résolution de tous les objectifs : affronter la sorcière de l'Ouest et, par la même occasion, apprendre que son bonheur ne dépend pas du contexte où elle se trouve (le « *there's no place like home* » répété à la fin est moins une incantation magique qu'un exercice philosophique d'autopersuasion pour accepter l'idée qu'il puisse y avoir du bonheur à vivre au Kansas). Son chemin est entièrement prédéfini par son objectif, et elle n'a qu'à suivre la route de briques jaunes ; comme dans tout voyage initiatique, le cheminement vers la résolution est lui-même résolution.

Il n'en va pas de même pour Nemo qui, puisqu'il ne recherche rien, n'a pas de route qui lui soit destinée. Le récit d'élection est déséquilibré par cette amputation. Il ne peut plus suivre d'orientation.

V.B.4. Fin du récit, histoire sans fin

Comment terminer une histoire dont le personnage principal n'évolue pratiquement pas et qui ne poursuit pas d'objectif ? McCay se prive petit à petit de tous les outils narratifs dont il pourrait disposer, désactivant au fur et à mesure tous les fils narratifs qu'il met en place. Je dois préciser que l'exercice auquel je me suis prêté de raconter *Little Nemo* est atypique. Il me semblait important de passer par cette étape pour permettre à mon lecteur de

[312] Après une longue absence, ils se retrouvent, il lui promet qu'il ne la quittera plus jamais, mais une dizaine de planches plus tard, il part en dirigeable avec Flip pour visiter l'Espace sans même l'inviter à se joindre à eux.

me suivre sans nécessairement avoir lu l'intégralité des centaines de planches. Pour raconter, l'histoire de Nemo, il faut parfois rentrer dans les détails d'une planche qui sert d'articulation au récit, et parfois résumer une cinquantaine de planches en une phrase parce qu'elles ne font pas avancer l'intrigue[313].

Le premier fil de l'intrigue consiste pour Nemo à arriver jusqu'à la première porte du monde des rêves. Il y arrive le 25 janvier 1906, trois mois après le début de la série. L'intrigue se prolonge jusqu'au 8 juillet 1906 puisqu'il s'agit non pas d'entrer dans Slumberland, mais d'aller jusqu'au trône de la Princesse. Dans ce laps de temps, Flip est apparu comme instance narrative forte, c'est lui qui permet au récit de se prolonger, puisqu'il réinvente toujours de nouveaux obstacles pour Nemo. Le « wake up » sur son chapeau dit bien la manière qu'il a de toujours provoquer par ses frasques l'émotion qui tirera Nemo de son doux rêve.

Le deuxième fil de l'intrigue naît donc de Flip. Sa présence constamment perturbatrice fait que Nemo a beau avoir rejoint la Princesse, ils ne sont pas libres de s'amuser comme ils l'entendent. Ce fil est fortement modifié le 18 novembre 1906 quand Flip est en passe de se faire exécuter et que Nemo prend sa défense. Flip n'est plus un opposant, mais, si agité qu'il soit, il devient un compagnon. En à peine un an, McCay a déjà construit et amené à leur terme deux fil de l'intrigue. Ce fil connaîtra une renaissance surprenante en 1911 quand McCay reprendra la série chez Hearst.

Le troisième fil est plus solide, il consiste à faire voyager les personnages. La relance du récit se fait souvent par le départ d'une expédition. Le premier cycle de voyage commence avec le royaume de Jack Frost, se poursuit en mer, avec une escale chez les Imps, pour finir par un retour à Slumberland le 1er septembre 1907. Le deuxième grand cycle de voyage a lieu en dirigeable, il commence par un voyage dans l'Espace avant de finir par un tour des États-Unis. Ce deuxième cycle, qui s'étale du 20 mars 1909 au 30 avril 1911, ne se finit pas à proprement parler puisque Nemo et la Princesse sont emportés par Mercure et Nemo se retrouve chez lui dans une planche qui n'a plus aucun lien avec les précédentes. C'est le seul voyage qui ne s'achève pas par un retour en fanfare. Il faut dire que McCay sait déjà probablement qu'il va partir chez Hearst. Dans la période suivante (les planches ne restent pas hebdomadaires), Nemo fera deux voyages. Le premier répond à l'invitation d'Aladdin de visiter son pays. Il démarre le 20 octobre 1912, et s'attardera avec des petits détours jusqu'au 12 janvier 1913. Le second répond à une invitation du peuple Lilliputien de visiter Gulliver

[313] J'ai dû aussi taire certaines planches qui semblaient sorties de nulle part au milieu du fil narratif. Je m'attarderai sur ce sujet en V.C.4.

City, il débute le 16 mars 1913 et s'achève le 15 mars 1914 après plusieurs semaines passées dans le monde préhistorique.

Le quatrième fil de l'intrigue s'apparente au premier, il consiste à retrouver le chemin de Slumberland après que quelque chose nous en ait chassé. Ainsi la terrible scène de bannissement du 8 septembre 1907 ouvre un récit qui file avec une assiduité discontinue jusqu'au 5 juillet 1908, date à laquelle la parade de Slumberland, venue chercher Nemo, s'achève en feu d'artifice. L'intrigue se coupe net à cette date puisque, la semaine suivante, Flip annonce la fin de Slumberland à Nemo. On relèvera ici l'ellipse formidable qui a lieu entre les deux pages dominicales. Nous passons de plusieurs planches de la fantastique parade de Slumberland, à Flip qui vient chez Nemo, pour lui annoncer qu'il ne sert à rien d'y retourner, car il a tout fait disparaître avec son oncle. Il semble incroyable, à notre regard contemporain habitué au déferlement, dans la culture de masse, des thèmes apocalyptiques, que McCay ait laissé, dans un point aveugle du récit, ce morceau de bravoure qu'a forcément été la fin de Slumberland. L'enjeu du retour à Slumberland est réactivé plus tard, le 9 mai 1909, après une série d'historiettes qui ne font pas véritablement avancer l'intrigue globale et court jusqu'au 19 décembre 1909. Enfin, le 3 août 1924, la Princesse et ses compagnons habituels viennent chercher Nemo dans son lit, et entreprennent avec lui le long voyage pour Slumberland. Ils arriveront en vue de la ville le 7 septembre 1924.

À ces quatre intrigues majeures, il faut ajouter des sous-intrigues comme le passage de Nemo à Shanty Town, le moment où tout le monde se bat pour avoir la lampe d'Aladdin, ou celui où Nemo a une fleur qui fait parler les animaux avec laquelle, de planche en planche, il s'amuse à faire parler successivement un ours, un cheval, un singe, un chien, un éléphant, un poisson, un hippopotame, un aigle, un âne, un chat et un mouton. Cette liste d'animaux montre bien comment McCay décline ses idées en jouant sur des variables précises.

Le relevé de ces intrigues majeures ou mineures et le résumé du récit que je proposais plus tôt montrent bien quatre choses :

— Les deux passages d'un journal à l'autre sont très marqués. McCay en profite toujours pour faire un retour à un aspect fondamental de l'histoire : au début de la seconde période, il y a d'un côté Nemo et la Princesse qui prennent plaisir à être ensemble et de l'autre Flip qui veut en être et qui sème la pagaille. Pourtant, à la fin de la première, ils parvenaient à s'accomoder tous ensemble. Le début de la troisième raconte une reprise du voyage pour Slumberland que rien ne justifie auparavant si ce n'est les dix ans de disparition de la série.

— La tentative perpétuelle d'exclure Flip est un aspect fondamental de l'histoire qui est toujours tenu en échec : il finit toujours par être intégré dans l'aventure. L'histoire ne peut pas

se passer de son perturbateur en chef. Au contraire, il s'agit plutôt de lui adjoindre des alliés comme Impy et Skinners. Quand le récit sur plusieurs planches cède la place à l'historiette indépendante, Flip et ses acolytes en sont souvent le centre. Grâce à eux, le lecteur est assuré que toutes les imprudences seront commises et tous les interdits bravés.

— Un très grand nombre de planches sont hors de ces intrigues et ne s'investissent dans aucune trame subalterne. Ces historiettes détachées arrivent le plus généralement en série entre l'achèvement d'une intrigue et la relance d'une autre, c'est le cas entre deux voyages ou pendant la longue période où l'on croit Slumberland anéanti. Elles peuvent arriver plus ponctuellement le temps d'un événement du calendrier, pour Noël, le Nouvel An, Pâques, le 4 juillet ou Thanksgiving. Ces historiettes viennent aussi clore les deux dernières périodes. Ainsi la période du New York American d'Hearst se clôt du 29 mars au 23 août 1914[314] par des historiettes sans suites, de même que la longue période qui court du 21 septembre 1924 à la fin de Nemo le 9 janvier 1927. Peut-être que McCay a recours à ce format plus indépendant parce que sa série perd sa régularité hebdomadaire.

Nous pouvons finalement répondre à la question que nous soulevions au début de cette partie à savoir **Comment terminer une histoire dont le personnage principal n'évolue pratiquement pas et qui ne poursuit pas d'objectif ?** Observé d'une manière générale, *Little Nemo* montre en quelque sorte que ces histoires meurent finalement de l'épuisement de leur auteur. Fatigue du voyage, impatience d'arriver à Slumberland et lassitude d'avoir Flip dans les pattes, finissent toujours à force de répétitions et de développements à conduire l'intrigue à sa fin. Le personnage mou dans cet imaginaire infini ne trouve son achèvement que lorsque l'auteur ne sait plus quel décor nouveau inventer. L'essoufflement est pleinement perceptible dans la façon dont les fils de l'intrigue se referment et peinent à se réinventer.

[314] N'oublions pas que si McCay reste bien chez Hearst jusqu'en 1924, il cesse d'y dessiner Little Nemo dès 1914 par ordre de son patron.

V.C. Rêves et cauchemars de la production en série

V.C.1. Micro-invention de l'artisanat sériel

Delfeil de Ton renvoyait Winsor McCay à de l'artisanat. Sans partager son mépris, nous avons vu qu'il y avait une forme de justesse dans le propos. McCay travaille effectivement de manière artisanale. J'ai fait ma recherche en Master 2 dans un centre d'artisanat d'art à Ouagadougou. J'y avais observé la part répétitive qu'avaient les différents types de travaux. Il me semblait que, d'une part, le volume de la production à accomplir était proportionnel à la répétition des gestes et des opérations de fabrication, et que, d'autre part, avec la répartition des gestes et des opérations de fabrication, augmentait la possibilité d'un décalage entre les produits finis. Ce phénomène était vérifiable jusqu'à un seuil au-delà duquel l'artisan n'agit plus que par des réflexes qui sont parfaitement identiques.

Ce décalage, c'est l'imprévu, l'involontaire, c'est le principe selon lequel l'œuvre de l'homme est ouverte, contrairement à celle, imperméable, de la machine (à notre stade de la technologie). J'appelais ce phénomène, la création machinale. Au Centre Lukaré, une bonne part du matériel était vétuste, les outils étaient assez basiques (marteau, scie à bois, scie à métaux, papier de verre, fer à souder, …). Dans ce contexte, le geste manuel, humain, a une influence considérable, qu'il s'agisse de tableaux ou des tables basses. Même les objets réalisés en grandes quantités comme les chaises ou les photophores calebasses passent sous le joug de ce geste. J'appelle création machinale la différence qui va exister entre deux de ces chaises ou deux de ces photophores. C'est une création qui n'a pas de sens a priori comme le révèle le non-sens de l'oxymore "création machinale". Une machine ne peut pas créer par définition, elle est programmée, la création qu'elle peut éventuellement exécuter lui est toujours antérieure. Mais lorsqu'un humain œuvre machinalement, que la quantité de produits qu'on attend de lui l'oblige à rentrer dans une forme de routine, il y a du jeu. C'est de ce jeu, de ce flottement dont je parle avec la création machinale. On peut l'expliquer par plusieurs facteurs.

D'abord, évidemment, il y a le fait que, dans le temps, le contexte de production peut évoluer, entraînant plus ou moins dans son sillage l'artisan et ses gestes répétés. Le concret d'une main en prise avec la matière est toujours soumis à l'influence du temps qui passe. Ensuite, la matière première utilisée joue aussi un rôle décisif : deux calebasses n'ont jamais complètement la même forme et l'artisan aura beau les peindre dans la même teinte avec la même application régulière, elles ne pourront jamais être parfaitement identiques. Il faut y

penser quand McCay nous dit qu'il faut toujours se tenir au courant des nouvelles modes pour assurer à son dessin une actualité ou quand il s'inspire des visages vus dans la rue. Sa matière première, c'est son vécu, ce qu'il voit, ceux qu'il croise, et le changement y est constant.

Mais le concept de création machinale me permet surtout, je crois, de mettre en lumière un facteur plus intéressant. Cet autre facteur qui fait qu'une répétition n'est jamais parfaitement identique et qu'elle a une part de création machinale, c'est le jeu qui apparaît par l'action du travailleur même. L'artisan parvient à jouer avec son travail. Comme dans le *Mythe de Sysiphe* de Camus, l'artisan est attaché à son ouvrage, il possède cette relation et il est libre de s'offrir des nuances infimes dans sa réalisation. Nous pouvons imaginer McCay, fatigué des points d'appui de sa plume sur son majeur, changer sa manière de la tenir pour finir son dessin. Partant de cette situation crédible de départ, nous pourrions poursuivre en imaginant que cette modification de la tenue de son ustensile aurait des répercutions, très légères, mais visibles tout de même sur la rigueur de son trait. Une folie infimement plus prononcée. Cela est au cœur de ce que j'appelle la création machinale. **La création machinale, c'est tout simplement la part involontaire, en l'œuvre, due à l'effort durable et aux répétitions que sa réalisation implique.**

Ainsi, la pauvreté du contexte technologique est la porte ouverte par laquelle s'engouffre une grande richesse créative car après l'apparition d'une création machinale, il n'est pas exclu qu'il y ait une sélection (processus semblable à celui de sélection naturelle) qui vienne, après coup, valider ou invalider telle ou telle nouveauté hasardeuse. Ainsi, dans notre exemple, McCay voyant combien son trait est relâché quand il varie sa façon de tenir sa plume, peut, soit l'effacer et se noter pour lui-même qu'il devra à l'avenir s'abstenir de changer la tenue de sa plume, soit, trouvant l'effet sympathique, réitérer à l'occasion sa technique nouvelle. Il faut donc bien comprendre l'apport du contexte technologique, conjugué à la quantité de répétitions de la production, dans l'ouverture de la faille par laquelle s'engouffre la nouveauté, le mouvement. La profusion des essais et des tentatives, l'exercice répété avant la réalisation est une recherche d'expertise qui s'appuie sur le phénomène de création machinale.

La preuve que McCay a conscience de cet effet, c'est que lorsqu'il débute dans l'animation, il met un point d'honneur à redessiner entièrement chaque photogramme. Or, très vite, des techniques (des genres de calques en cellulose) ont permis aux animateurs de ne plus avoir à dessiner que les éléments en mouvement du dessin. Ainsi le décor (car il s'agit en général du fond) n'a plus à être redessiné à chaque fois. McCay ne s'est résigné que tardivement à user de ce procédé, car il considérait que le fait de redessiner l'intégralité du

photogramme donnait de la vie au film. En effet, les imperfections dans la recopie à l'identique du décor ont pour effet que même ce qui ne bouge pas, s'anime. Cet effet tient à la création machinale.

Le perpétuel travail d'invention auquel sont soumis aussi bien McCay que les artisans que j'observais au Centre Lukaré exige une sorte de réflexe de captation spontanée des idées. Il ne s'agit pas de courir après une grande idée géniale, il faut prendre ce qui vient et le faire vite. Un des artisans de mon observation, ne sachant pas quoi dessiner, a regardé les sandales qu'il portait, et a choisi de les dessiner, puis, plusieurs mois plus tard, de les réaliser en métal. Un autre, hochant la tête, les sourcils relevés comme pour signifier quelque chose qui le dépasse, m'avait confié : *« pour les artistes, tu sais les idées ça n'arrête jamais »*. À eux deux, ils montraient la dialectique qui avait lieu dans la création artisanale entre disponibilité et spontanéité. Chez McCay, le lecteur sent bien que certaines planches sont nées de mécanismes aussi spontanés que laisser tomber son regard sur ses sandales. On peut penser ici à des intrigues secondaires de la série, comme celle où Nemo est en possession de la fleur qui fait parler les animaux. Il semble plus que probable, que certaines planches, qui suivent ce point de départ, soient nées de la simple question : quel animal Nemo pourrait-il faire parler maintenant ? De même, quand Nemo, Flip et Impy se baladent dans le palais déserté, McCay doit concentrer son inventivité sur l'imagination minimale qui consistait à trouver le type de salle qui aurait une raison d'être dans le palais. C'est ainsi que les trois clandestins, passent par les cuisines, la salle de bal, le barbier ou le commissariat.

Je crois avoir montré au cours de cette partie que l'artisanat sériel laissait se développer plusieurs formes de micro-innovations caractéristiques du mode de production. Ces micro-innovations sont garantes d'une nouveauté minimale et assurent que deux planches ne seront jamais identiques. On trouve ainsi, dans *Les Cauchemars*, et dans *Little Nemo*, de nombreuses redites qui laissent voir combien quelques petites modifications suffisent à modifier en profondeur la teinte générale de la planche. Ces micro-innovations et la mise en place d'un dispositif qui les favorise assurent de la nouveauté en économisant l'inventivité du créateur qui sait que sa production doit perdurer dans le temps.

V.C.2. Le sériel en défi

Il faut se demander, dans le cas de McCay, pourquoi continue-t-il à dessiner de la bande dessinée. Hearst le voyait comme le dessinateur de ses éditoriaux, il l'a laissé poursuivre *Little Nemo* jusqu'en 1914, puis l'a obligé à arrêter. Il n'est pas pensable qu'il n'ait pas manifesté de réticences plus tôt et qu'il l'ait contraint du jour au lendemain à stopper la série. Nous pouvons donc supposer que c'était la volonté de McCay de poursuivre coûte que coûte *Little Nemo*. D'ailleurs, dès la fin de son contrat chez Hearst, il repartait au *Herald* reprendre la série. Il la poursuivit pendant plus d'une centaine de planches alors que les dix années d'arrêt l'avaient clairement rendu désuette. Donc qu'est-ce qui peut pousser McCay à continuer *Little Nemo* jusqu'à l'épuisement ? Je vois deux hypothèses qui ne sont pas incompatibles.

Sans doute, l'amour de ses personnages a-t-il eu un rôle dans son attachement à la série et son désir de la perpétuer. On unit souvent les auteurs de bande dessinée à leurs personnages par un lien de paternité. Il n'est pas rare de lire d'Hergé qu'il est le papa de Tintin ou de Franquin qu'il est le père de Gaston Lagaffe et du Marsupilami. Il me semble n'avoir jamais entendu dire, en revanche, de La comtesse de Ségur qu'elle est la mère de Sophie, ou de Colette, qu'elle est la mère de Claudine. Sans doute, cela tient-il en grande partie à la puérilité que l'on prête au médium, mais je crois qu'il convient aussi d'envisager que ce lien de paternité en dit un peu plus. J'ai eu plusieurs fois l'occasion d'évoquer la sympathie du lecteur pour ses héros, et nous avons dit que le dessinateur était son premier lecteur. Il serait donc facile d'imaginer qu'un lien particulièrement fort peut se développer entre certains dessinateurs et leurs personnages principaux. Pour McCay, nous l'envisageons d'autant plus volontiers que le personnage de Nemo lui a été inspiré par son fils. Sa production hebdomadaire tient sans doute d'une sorte de routine agréable, un peu comme dans ces familles où l'on réunit tout le monde autour de la table le dimanche midi. Gageons donc que la perpétuation de la série ait pu avoir pour moteur l'amour de McCay pour Nemo, Flip et Impy.

L'autre hypothèse, c'est qu'en dehors des dessins animés, qui lui demande beaucoup d'effort, sans être véritablement bien récompensé, les *comic strips* sont le seul endroit où il peut dessiner ce qu'il veut et être payé et reconnu pour cela. Ses dessins éditoriaux l'obligent à dessiner les choses et à exprimer les idées que Brisbane lui dicte, il s'y amuse sans doute parfois, mais la bande dessinée, et en particulier toute son œuvre en songes, sont le vrai terrain de jeu de McCay. Son dispositif en rêve lui permet de tout faire.

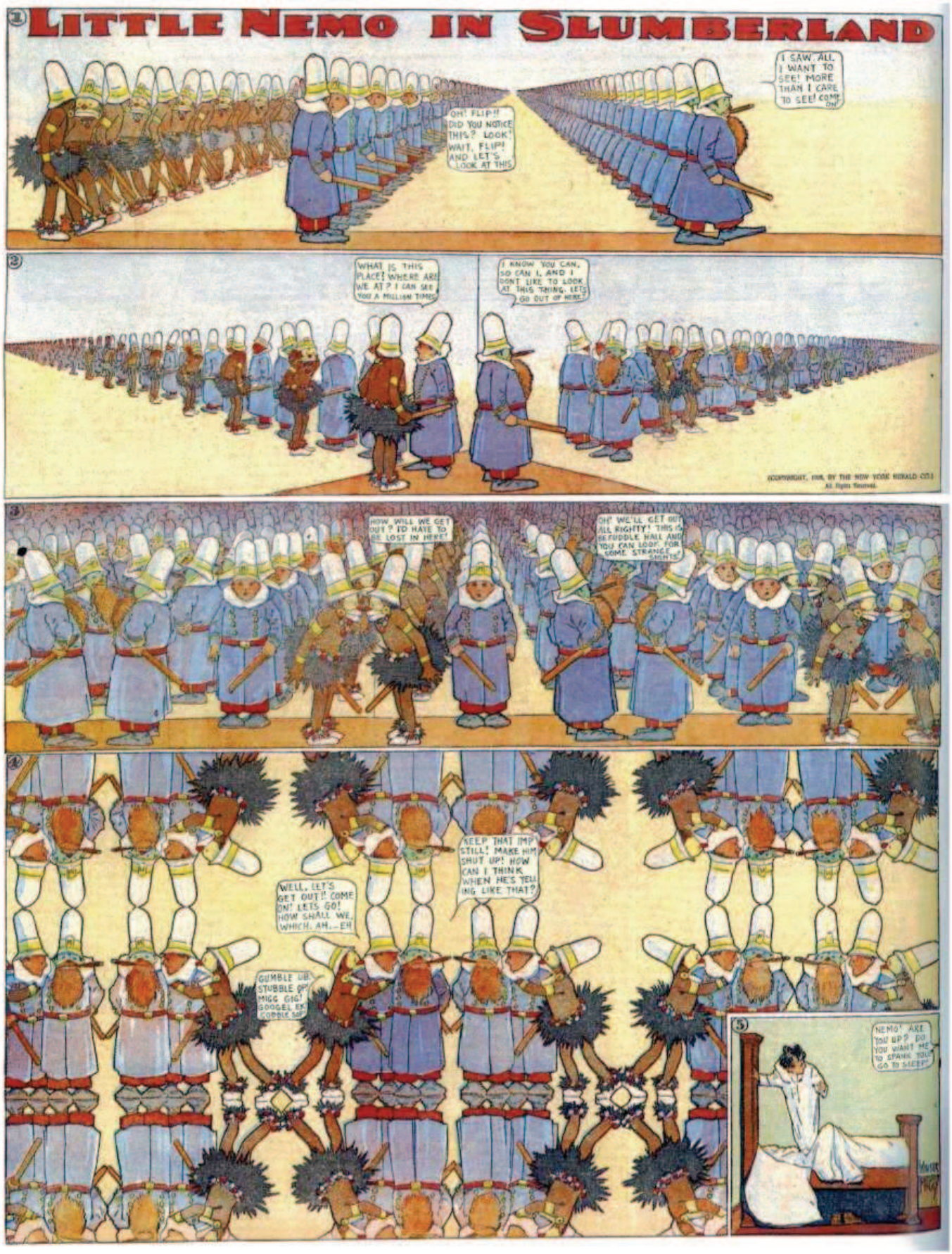


Figure 30 : Winsor McCay, *Little Nemo in Slumberland*, 26 janvier 1908

Or son jeu, c'est justement de tout faire, de tout épuiser : les codes du médium, les blagues des personnages, la grandiloquence des décors,… Son jeu ressemble à un jeu oulipien où comme on l'a dit l'enjeu serait de faire un récit, le plus long possible, en se privant de tous les éléments du récit. Son jeu est immense et gratuit, il ressemble à ce que j'ai appelé ailleurs la rationalité baudelairienne.

J'avais choisi, dans mon mémoire de Master 2, de parler de rationalité baudelairienne en référence au poème en prose « le mauvais vitrier » et au phénomène qu'il décrit. Il s'agit de saisir par ce concept une action qui nous dépasse, exécutée sous une *« impulsion mystérieuse et inconnue »* qui prend de préférence les individus doués de *« natures purement contemplatives et tout à fait impropres à l'action »*[315]. Les actions rationnelles baudelairiennes sont relativement ponctuelles, elle dure jusqu'à l'accomplissement d'un but, mais elles ne doivent pas être confondues avec les actions rationnelles par rapport à un but de Weber. Le but weberien explique l'action, l'action est rationnelle *par rapport* à un but. Baudelaire nous parle, lui, d'une action rationnelle qui ne s'achève qu'à l'accomplissement du but. L'homme ne met pas le feu pour que la forêt brûle, il met le feu à la forêt *pour avoir mis* le feu à la forêt. Le créateur baudelairien agit en réponse à l'appel *« des Démons malicieux se glissent en nous et nous font accomplir, à notre insu, leurs plus absurdes volontés »*. Les démons nous mettent au défi, il nous intime d'établir une mesure de notre propre capacité d'action sur le monde. Il y a une forme d'hubris. Le premier court-métrage de McCay *Little Nemo* (1911) commence par un pari fait par McCay lui-même à ses collègues cartoonistes. Il parie qu'il peut réaliser un film en faisant 4000 dessins en un mois. L'hubris consiste aussi à agir gratuitement ou juste pour le plaisir de faire un bon gag. Et quelque part, il y a du burlesque dans l'aberrance de faire 4000 dessins en un mois pour faire deux minutes de dessin animé.

Avec *Little Nemo*, le défi est de pousser la mécanique du sériel jusqu'à son dernier souffle. Ces deux hypothèses sont d'autant plus faciles à combiner si l'on propose que les démons malicieux qui exhortent McCay à poursuivre encore et encore son œuvre en songes, ce sont ses personnages dessinés eux-mêmes, qui trouve là, la bonne combine pour gagner un supplément de vie. Encore une planche. Puis une autre. Et une autre…

[315] N'oublions pas l'enfance de McCay, où, son physique de gringalet, dans la rudesse naturelle du Michigan, l'a certainement astreint à être plus contemplatif qu'acteur.

V.C.3. Le cycle et le progrès

Nous avons établi que *Little Nemo* fonctionnait autour d'une marche constante vers une fin du récit toujours repoussée. McCay se donne pour défi de renouveler constamment la trame de l'enfant qui rêve en faisant un pas de plus vers son épuisement, mais en le faisant reculer d'autant. Umberto Eco explique que c'est un trait propre à l'apparition du roman populaire. *« D'après Aristote, on a une œuvre tragique lorsque le personnage traverse un ensemble d'événements, de péripéties, d'agnitions, de hasards pitoyables et terrifiants, le tout s'achevant par une catastrophe ; on a une œuvre romanesque – ajouterais-je – quand ces nœuds dramatiques se développent en une série continue et articulée qui, étant devenue fin en soi dans le roman populaire doit proliférer* ad infinitum*. »*[316] Il développe alors l'idée que les personnages prisonniers de la fabrication en série ne meurent jamais, ils se consument. Ces propos fondent sur l'œuvre l'empreinte d'un progrès. La poursuite du récit dans le report asymptotique de son achèvement.

Little Nemo est donc une de ces œuvres paradoxales qui avancent et tournent en rond. McCay parvient à réconcilier la flèche et le cycle. Il est d'ailleurs coutumier de cette dernière figure et profondément attaché à la saisonnalité du monde. Nemo voit la neige chaque hiver et va à la plage tous les étés. Il fête Noël et le 4 juillet chaque année. En fin d'année, Nemo voit souvent l'année, personnifiée en vieillard, céder dignement sa place au Nouvel An, personnifié en un bébé joufflu. La place importante que les cérémonies, les banquets et les visites de courtoisie ont à Slumberland laisse paraître un goût de la tradition.

Par ailleurs, il ne faudrait pas trancher trop vite sur le rapport que McCay entretient avec l'église. Plusieurs biographes à commencer par John Canemaker font de lui un anti-clérical farouche. Ils annoncent généralement cela sans apporter plus de justification que le fait qu'il était sans doute franc-maçon et que dans ces *Cauchemars*, quelques missionnaires ont fini en buffet dans des tribus cannibales. Je crois qu'on ne peut tirer aucune conclusion radicale à ce sujet, et la planche du 12 avril 1908 est un contre-argument sévère. Elle se situe dans la séquence où Nemo embellit la sinistre ville de Shanty Town grâce à sa baguette magique. Après avoir changé une prison en magasin de bonbons, après avoir fait éclore des lapins de Pâques d'œufs géants, Nemo fait apparaître une église gothique. Il dit alors à tous les enfants qui le suivent : *« Et maintenant, pour changer, allons tous à l'église. Allons-y ! Ca ne nous fera pas de mal ! »*[317] Il faut dire aussi qu'en 1908, il n'est déjà plus l'artiste rebelle et

[316] Umberto ECO, *De Superman au surhomme*, Éditions Grasset & Fasquelle, 1993, Paris, p.118.
[317] « Now let's all go to church for a change. Come on ! It won't hurt us ! »

bohème qu'il était à Chicago, au moment où il est supposé avoir intégré la Franc-Maçonnerie. Le tout n'est pas de démontrer qu'il est croyant ou pratiquant, d'ailleurs, le « pour changer » peut laisser supposer qu'il n'a pas vraiment ses habitudes au prie-dieu. Il s'agit simplement de montrer que croyant ou non, Pâques est respecté et le fait d'aller en ce jour à l'église est une tradition qu'il ne réprouve probablement pas. D'ailleurs, s'il était effectivement anti-clérical, la concession qu'il ferait en allant pour Pâques à l'église serait encore plus révélatrice de son traditionalisme.

V.C.4. Esthétique de la saute

J'ai évoqué quant à l'exercice de résumé du récit de Nemo que j'avais dû écarter certaines historiettes ponctuelles qui entrecoupaient l'histoire. Parfois le récit s'interrompt, coupant avec la logique de l'histoire pour placer une planche en lien avec les fêtes de fin d'année. La coupure passée, l'histoire reprend son cours comme s'il ne s'était rien passé. La planche du 20 mars 1910 est un bon exemple de ce genre d'interruption. Elle devient particulièrement gênante pour le lecteur parce qu'elle n'est pas totalement déconnectée des planches qui l'entourent. Pour la resituer, rappelons que la planche précédente marquait la fin du cycle « ramener le Docteur Pill auprès du Roi Morphée qui a la goutte ». Nemo, la Princesse, Flip, Impy et le docteur arrivaient à Slumberland en dirigeable et l'on entendait du palais les cris de douleur du roi. La planche du 20 mars 1910 montre Nemo, Flip et Impy à bord du dirigeable en direction de la Lune. Ils veulent s'en approcher suffisamment près pour savoir si, oui ou non, elle est faite en fromage. Ils finissent par découvrir que sa surface est recouverte de fleurs blanches géantes et qu'elle est parcourue par des lapins blancs géants (c'est aussi une planche pour Pâques). La planche suivante parue le 27 du même mois commence par une case où Nemo est à Slumberland et parle à la Princesse : *« Pendant que vous restez auprès de votre père. Est-ce que ça vous embêterait si, Flip et moi, on partait faire un petit tour en dirigeable ? »*[318] La Princesse accepte ; Flip, Nemo et Impy commencent alors leur grand voyage dans l'Espace. À la fin de la planche, ils s'approchent déjà de la Lune qu'ils visiteront la semaine suivante. Elle n'est plus un jardin fleuri, elle est faite du corps de géants de sable. Quant à sa face cachée, s'y pose des milliers d'oiseaux géants.

Cet exemple montre comment la logique de récit et sa chronologie sont parfois sabotées. Autre bizarrerie, le jeune Splinters est un personnage difficile à cerner. Si l'on en

[318] « While you are visiting your sick father. Willy ou care if Flip and I take a little fly with the air ship ? »

croit ses cheveux roux-blonds, sa casquette, ses airs filous de gamins des rues et sa grande habileté dans tous les domaines de la filouterie enfantine, il apparaît le 10 janvier 1909. Flip ne dit pas son nom, il ne fait que l'appeler « Prof », on apprend alors qu'il serait le fils de l'homme caoutchouc. Comme Impy, il ne parle presque jamais. Par la suite, on remarque qu'il est bon coureur et excellent lanceur de boule de neige. Flip et Nemo l'appelle souvent Kid ou Kiddo. Ce dernier nom lui restera quand un magicien le changera en Pierrot pour l'emmener à Slumberland. Il retrouve son apparence et quitte Slumberland en parachute. On ne le reverra que le 9 février 1913, il est toujours excellent au lancer de boule de neige. Mais Nemo l'appelle cette fois « Splinters » (l'écharde), par la suite, Flip aussi l'appelle comme ça. Il disparaît à nouveau pour réapparaître le 14 septembre 1924 et se fait appeler « Slivvers » par tout le monde. Rien dans l'histoire n'explique ces changements de nom, qui ne devait probablement pas poser de problème à ceux qui lisaient les planches quand elles paraissaient de façon hebdmadaire ou plus distanciées dans la presse. L'erreur apparaît évidente quand on lit l'œuvre rassemblée.

Mais s'agit-il réellement d'une « erreur » ? Je vais essayer de montrer qu'au lieu d'erreurs, ces défauts dans le déroulé de l'histoire doivent être considérés comme des sautes. Si, pendant un concert, un musicien fait une fausse note, l'auditeur mélomane, reconnaîtra qu'il y a eu quelque chose de malhabile, un raté, un couac, et le musicien portera la responsabilité de cette atteinte à la qualité de l'œuvre. Maintenant, pensons à un phonographe, le disque est rayé, il saute, l'auditeur mélomane pourra s'irriter de ne trouver aucun moyen d'écouter sa musique tranquillement, mais il ne s'en prendra pas cette fois au musicien, mais à l'appareillage. Il pourra s'en prendre au fait que les disques sont fragiles, que les phonographes sont trop sensibles à la moindre rayure. Dans un cas, il y aura eu une faute, une erreur, dans le second, il y aura eu une saute. **La saute est le défaut de l'œuvre qui naît non pas de son auteur, mais du médium qui le diffuse, de la technologie qu'elle utilise.**

La saute naît de fait avec l'ère de la reproductibilité technique de l'œuvre. On relève des sautes dans *Little Nemo* parce que le *comic strip* paraît dans un contexte médiatique particulier – sans pour autant aller jusqu'à MacLuhan et son fameux *« medium is the message »*. Comment écrire le scénario d'une histoire, si on ne sait pas pendant combien de semaines, on pourra la raconter ? Le dessin périodique doit s'attendre à être interrompu, il doit être malléable, réactif. Des réajustements manquent parfois. Comment se fait-il par exemple que le Roi Morphée n'ait pas envoyé chercher Nemo en dirigeable, alors que plus tard, l'enfant n'a aucun problème pour passer de Slumberland au monde réel par ce véhicule ? Les formes multiples de l'œuvre s'entrecroisent, les intrigues, sous-intrigues et historiettes se

combinent en laissant du non-dit et des paradoxes. Le problème est toujours celui de l'unité fondamentale entre l'œuvre et la planche. Parfois les planches sont reliées fortifiant l'œuvre, parfois elles sont indépendantes produisant une œuvre discontinue.

La question corrolaire est celle de la temporalité du récit : parfois, d'une planche à l'autre, il semble ne s'être passé qu'un court moment, parfois une semaine, tandis que d'autre fois, les planches sont déconnectées et nous laissent le sentiment que ce pourrait être des événements simultanées et interchangeables.

V.D. Naturalistes de l'extraordinaire

V.D.1. Le paradis perdu de l'avant Freud

J'ai choisi, jusqu'ici, de ne faire que des incursions fugaces dans des lectures psychanalytiques de l'œuvre en songes de McCay. Je n'ignore pas que d'autres comme Pierre Sterckx[319], Henri Van Lier[320], Thierry Groensteen[321], ou Alexander Braun[322] ont pu, avec un certain profit, discuter de *Little Nemo* ou des *Cauchemars* avec le prisme de l'analyse freudienne ou jungienne en tête. Il y a plusieurs raisons de s'adonner à cette relecture qui ne serait pas toutes également légitimes dans un travail doctoral :

— Il est courant que le lecteur veuille ajouter à une lecture de surface, des sous-lectures en tout genre, plus ou moins tirées par les cheveux, qui lui permettent de faire perdurer sa relation au récit. Le texte devient un mille-feuille d'interprétations concordantes qui l'ancre dans une relation interactive de réécriture du texte. Dans ce cas, la relecture du texte avec un relevé de la symbolique freudienne, jungienne, voire lacanienne, ouvre une sorte de jeu de piste, pour soi, amusant.

— On peut faire une recherche du sens psychanalytique que recèle l'œuvre en songes de McCay parce que l'on considère que McCay l'y a glissé volontairement, et que, par conséquent, notre lecture manquerait quelque chose à ne pas le relever. Ainsi, dans cette perspective : qui n'a pas saisi la portée psychanalytique des planches a mal compris l'œuvre et n'en a fait qu'une sous-lecture. Cette lecture est certes confortée par le dispositif que McCay met en place pour l'invention de ces *Cauchemars* et par la gravité avec laquelle il traite la question. Pourtant, le lecteur a-t-il tort de s'amuser des planches alors que McCay les considère avec beaucoup de sérieux ? Cela reviendrait à dire que l'intentionalité de l'œuvre a plus de poids que l'œuvre elle-même. Mais que peut-on connaître réellement de l'intentionalité de l'auteur ? Deux citations de McCay que nous avons cité plus tôt (en IV.D.1 et en V.A.3) vont dans des directions opposées. La première montrait comme la forme en rêve n'avait été choisie que pour trouver une fin à son récit, tandis que, dans la seconde, il se présentait comme le rapporteur rigoureux des rêves et cauchemars de ses contemporains. Il est

[319] Pierre STERCKX, « Les grandes cases dans les petits plats », in *Les Cahiers de la bande dessinée*, n°63, Glénat, mai-juin 1985, pp.75-78.
[320] Henri VAN LIER, « La bande dessinée : une cosmogénie dure », in GROENSTEEN Thierry (dir.), *Bande dessinée, récit et modernité ; Colloque de Cerisy*, Futuropolis-CNBDI, 1988, Paris.
[321] Thierry GROENSTEEN, *Nemo, fils du rêve*, 1991.
Disponible en ligne : http://www.editionsdelan2.com/groensteen/spip.php?article19
[322] Alexander BRAUN, « Winsor McCay, La vie et l'œuvre d'un génie du crayon », in Winsor McCAY, *Les aventures complètes de Little Nemo*, Taschen, 2014, Köln.

probable que la première citation, qui n'est pas datée, soit nettement ultérieure à la seconde. Sans doute a-t-il, entre temps, relâché son dispositif et pris une place plus forte dans l'invention de ses planches. En tout cas, pour John Canemaker, son biographe, comme pour Ulrich Merkl (dont on ne peut douter qu'il ait eu connaissance du texte où McCay présente son dispositif, puisqu'il le publie en annexe de son édition des *Cauchemars*), l'importance du rôle des lecteurs qui écrivent leurs rêves à Silas est nettement à relativiser. Les deux auteurs y voient plutôt une source d'inspiration parmi bien d'autres (références littéraires, autobiographiques, etc). De fait, baser une analyse de l'œuvre sur l'intentionalité de son auteur expose souvent à une impossibilité de se prononcer.

— Une autre voie consiste à considérer que l'œuvre développe clairement, avec ou sans intentionnalité de l'auteur, des éléments d'une théorie nouvelle ou reprise. Cette lecture prend souvent la forme d'un « ce qui est passionnant dans *Little Nemo* c'est… ». En général, cette lecture construit une théorisation, avec ou malgré l'auteur, et la conforte par un appareillage bibliographique scientifique. Cette lecture donne souvent l'impression que c'est Freud qui rend McCay intéressant, ou que McCay est intéressant parce qu'il va plus loin que Freud. Dans un cas comme dans l'autre, l'œuvre en songes ne se suffit pas par elle-même, elle a besoin de Freud pour avoir son échelle de valeur. Cette voie, si elle ne tombe pas dans ce piège, semble prometteuse, elle ne cueille non pas l'intentionalité de l'auteur, mais celle de l'œuvre. La question qu'elle semble poser à l'œuvre en songes, c'est : qu'y apprend-on sur le mécanisme des rêves ? Il me semble que, si séduisante qu'elle puisse être, cette question est difficilement tenable. Alain Rey va clairement dans ce sens : *« Appliquer aux éléments de la narration et du dessin les catégories de la condensation et du déplacement, au moyen de l'aptitude à la figuration, est un procédé de lecture aussi efficace pour toute autre bande dessinée. C'est en fait la parenté du rêve, en tant que narrable et imagé, avec la bande, qui fonde les équivalences. En ceci, l'analyse (pseudo)freudienne s'applique aussi bien à* Tarzan*, à* Flash Gordon*, à* Krazy Kat*... qu'au petit Nemo. »*[323]

Je ne retrouve ma position dans aucune de ces trois voies. Pour ma part, ma ligne de mire, c'est la modernité et je ne m'attache à récolter dans l'œuvre en songes que ce qui m'aide à la penser. Il me faut donc me demander si dans l'angle d'observation psychanalytique de l'œuvre, je pourrais trouver de quoi nourrir ma récolte.

Réglons d'ores et déjà une première question, il semble difficilement concevable que Freud y soit pour quelque chose dans le fait que McCay se soit intéressé à la forme en rêves.

[323] Alain REY, « Les songes de l'enfant personne », in *Les spectres de la bande ; Essai sur la B.D.*, Minuit, 1978, Paris.

En premier lieu, il faut rappeler que le mot que l'on prête à Freud, alors qu'il est parti donner une série de conférences à la *Clark University*, *« Ils ne savent pas que nous leur apportons la peste »*, date de septembre 1909, soit cinq ans après la parution de la première planche des *Cauchemars*. Le propos, que l'on dit adressé à Jung et Ferenczi, laisse clairement entendre que la psychanalyse n'en est alors qu'à ses premiers balbutiements. La correspondance entre James Jackson Putnam et Sigmund Freud débute à la suite de ce voyage. Une anecdote montre bien l'état de la psychanalyse aux États-Unis avant le voyage de Freud en Amérique : *« S'adressant à ses collègues en 1908, un neurologue distingué de New York affirme se soucier fort peu "de l'influence de l'esprit sur le corps" car il s'efforce, quant à lui, de déterminer "surtout les conditions physiques susceptibles de provoquer des troubles mentaux". »*[324] Pourtant, il y avait des théories sur les rêves et sur le psychisme avant Freud et la psychanalyse, les travaux de Jean-Martin Charcot, d'Hyppolyte Bernheim et de Pierre Janet ont bénéficié bien avant 1900 d'une bonne réception Outre-Atlantique. Winsor McCay démarre son œuvre en songes alors que la société est fascinée par les avancées en psychologie et en neurologie. Nathan G. Hale explique : *« La popularité auprès du public profane ne laissait pas de risquer de compromettre le mouvement. Une adaptation scénique de l'étude de Morton Price sur les personnalités multiples de Sally Beauchamp se jouait à Broadway* [c'est-à-dire dans le boulevard où habite McCay]*, devant des salles combles. »*[325]

Il serait légitime de se demander si l'article que publie McCay en 1905 sur le sérieux qu'il met dans son étude des rêves ne relèverait pas en partie de la posture, d'une volonté d'être à la mode et de se donner une légitimité sur un sujet en vogue. Lorsqu'il s'exprime dans cet article à propos du rêve, il semble s'intéresser surtout à l'aspect spectaculaire et formidable. *« La personne la plus digne sera transportée, pendant qu'elle sommeille innocemment, à travers une expérience apparemment réaliste, de laquelle il se réveillera en pleurant, en criant peut-être, ou éclatant de rire à propos d'un incident qui a eu lieu dans son rêve. Un homme rentre rapidement chez lui après la messe, par exemple, et, en toute innocence, il consomme une excellente fondue au chester, puis va se coucher. Trois ou quatre heures plus tard, il est en train de se battre comme un diable, avec une centaine d'igorots*[326] *affamés, et intéressés par les côtes, les steaks, les côtelettes et les grillades qui constituent son*

[324] Nathan G. HALE (dir.), *L'introduction de la psychanalyse aux États-Unis ; Correspondance de James Jackson Putnam avec Freud, Jones, Ferenczi, William James et Morton Prince*, Éditions Gallimard, 1878, Paris, p.35.
[325] Nathan G. HALE (dir.), *L'introduction de la psychanalyse aux États-Unis ; Correspondance de James Jackson Putnam avec Freud, Jones, Ferenczi, William James et Morton Prince*, Éditions Gallimard, 1878, Paris, p.35.
[326] Les igorots regroupent un ensemble de peuples philippins. En 1905, à la date où McCay écrit l'article, au Luna Park de Coney Island, un zoo humain aurait présenté au public un groupe d'igorots.

anatomie. »[327] Nous pouvons retrouver dans sa façon de s'exprimer son attachement au vaudeville et aux bizarreries forraines des *dime museums*.

La chose capitale qu'il semble relever constamment c'est la relation entre la digestion et le rêve. Il semble donc bien être comme le neurologue surtout intéressé par la manière avec laquelle les conditions physiques sont susceptibles de provoquer des troubles mentaux. Voilà, pourquoi j'ai fait, pour ma part, le choix d'investir si peu la question psychanalytique, tout en sachant que d'autres, cités au début de cette partie, ont pu y trouver des pistes comme un sous-texte sexuel, par exemple.

De mon côté, je suivrais Alain Rey, en considérant plutôt le rêve chez McCay, comme un véhicule de la rationalisation de son imaginaire. Je peux dessiner cela et raconter ceci parce que c'est un rêve. Pris en ce sens, l'œuvre se trouve libérée de tout un tas de sous-textes qui la poussent vers des interprétations cyniques ou érotiques, parfois douteuses, et qui n'éclairent pas vraiment la question de la modernité.

V.D.2. Médecine savante et infini de la souffrance

La psychanalyse et la psychiatrie mises à part, la médecine joue un rôle important dans l'œuvre en songes. Le docteur Pill est un des personnages principaux de *Little Nemo*. Aller le chercher et le ramener auprès du roi Morphée est même une intrigue qui occupe le petit héros pendant plusieurs planches. Le docteur Pill est tout à la fois médecin du roi, son plus haut conseiller et une sorte de précepteur pour la Princesse. Il porte un chapeau haut de forme, des lunettes qui font disparaître ses yeux et une malette. Il est ventripotent, mais cela ne l'empêche pas d'être très actif (il chasse, danse, voyage).

Flip déteste le docteur Pill, qui le lui rend bien, ils sont l'un et l'autre le plus souvent en guerre ouverte, mais savent prendre sur eux, quand le contexte l'impose, pour garder leur rancœur sur le bout de leurs lèvres. Flip est celui par qui le désordre arrive, Pill est garant de l'ordre et de l'étiquette. Certains gags reposent sur l'image du sage docteur dans une posture délurée ou une situation ridicule. Comme son nom l'indique le docteur Pill a dans sa valise tout un tas de médicaments aux effets étranges. Il est accoutumé des monstres et des

[327] « The most dignified person will, while innocently slumbering, pass through an apparent and lifelike experience that he awakes weeping, perhaps; perhaps shrieking or laughing over some incident of his dream. A man comes home early from church, perhaps, and without malice aforethought partakes of a luscious rarebit and retires for the night. Three or four hours later he is fighting like a demon with hundreds of hungry Igorrotes who seek him for the succulent rib roasts, steaks, chops and broilers which comprise his general make-up. » Winsor McCAY, « How the rarebit fiend happened », *The complete dream of the rarebit fiend*, Ulrich Merkl, 2007. — Ulrich Merkl tire cet article du New York Evening Telegram du 28 septembre 1905.

bizarreries de Slumberland, il ne semble jamais surpris par rien et son savoir n'est jamais mis en défaut. *« L'image du savant reflète cette sacralisation ambivalente de la science : le savant a hérité des attributs du magicien, avec son apparence (la blouse blanche a remplacé la robe du mage), son langage incompréhensible (les formules algébriques ont succédé aux formules cabalistiques), ses appareils étranges (le laboratoire s'est substitué à l'antre du magicien), ses actions miraculeuses (les prodiges de la technique ont remplacé ceux de la magie), son autorité sur le public, son pouvoir de vie et de mort. »*[328] Pill parvient tout à fait à jouer ce rôle transitionnel entre le mage à la connaissance encyclopédique et aux accointances mystiques, et le docteur à la science experte et à l'éthique rigide.

Dans *Les cauchemars* aussi, McCay montre souvent des docteurs. Ils ont conservé une forme d'archaïsme barbare dans leur pratique ; la chirurgie est rudimentaire et les médicaments encore emprunts de magie. Dans la planche du 24 septembre 1908, un dentiste demande à sa patiente d'ouvrir très grand la bouche. La femme l'ouvre démesurément, il rentre dedans pour opérer la dent. Le dentiste, dans la bouche de la patiente, use d'un maillet pour traiter sa dent. Il continue de lui demander de l'ouvrir plus grand. Dans la planche du 27 avril 1907, un homme se réveille la tête à l'envers. Il se lève et se rend compte que le monde entier est à l'envers. Sa femme lui conseille de se recoucher, mais lui préfère sortir acheter un médicament. Il prend le tramway, va boire un verre, qui lui fait un peu de bien sur le moment (le monde n'est plus à l'envers, mais de travers), puis croise le docteur qui le conduit à son cabinet. Ce dernier lui donne un traitement et lui conseille de rentrer chez lui. L'homme s'exécute mais arrivé chez lui, le médicament fait effet : le monde se tortille et part dans un tourbillon.

Dans *Les cauchemars*, les rêveurs consultent généralement les docteurs pour essayer de guérir de leurs maladies fantastiques. Il y a très peu de scènes d'auscultation, les médecins sont généralement en costume sombre. Le plus souvent, le docteur ne fait que nommer la maladie (électrosopolis, octopusitus,…) et annoncer qu'elle est irrémédiable. Dans la planche du 11 février 1905, une femme essaye de faire disparaître un cor qui la gêne à son pied. À force de tirer dessus, elle en sort peu à peu la racine de son pied, mais celle-ci semble sans fin. Elle fait venir un docteur, des feuilles ont poussé sur son cor. Le médecin lui annonce qu'elle mettrait sa vie en danger si elle faisait quoique ce soit, qu'elle devait le laisser pousser et l'arroser. La femme n'ose plus sortir de chez elle, elle a un plan de maïs au bout du pied. Dans la planche du 26 septembre 1909, un homme remarque que sa tête est particulièrement molle

[328] Patrick LEGROS, Frédéric MONNEYRON, Jean-Bruno RENARD, Patrick TACUSSEL, *Sociologie de l'imaginaire*, Armand Colin, 2006, Paris, p.189

et déformable à souhait, sa femme fait venir un docteur et gère l'application du traitement. Le docteur explique que la tête de l'homme a désormais les caractéristiques d'une éponge, pour la maintenir en forme, il faut constamment la malaxer et la tremper. La femme suit scrupuleusement le traitement, mais la tête reprend difficilement forme. La tête de l'homme dégouline sur l'oreiller, l'homme veut laisser tomber le traitement.

L'autorité et la toute puissance du médecin se mesurent à sa capacité à faire accepter à son patient que son cas est désespéré. La voix de la médecine a dit que le mal était incurable, la sentence est à accepter dans la résignation, le progrès n'a pas cours hors de la science. Dans la planche du 24 mai 1906, un homme consulte un médecin parce qu'il s'est fait mordre par un *« douma »*. Le médecin lui annonce qu'il s'agit d'une morsure empoisonnée qui va lui donner des hallucinations. En effet, le docteur se transforme en toute sorte de chose. Le patient s'efforce de se persuader qu'il ne s'agit que d'hallucinations. Le docteur est un oiseau au très long cou qui lui plante son bec dans la poitrine, l'homme s'y oppose sans vraiment oser quitter sa place. La planche montre la force persuasive du docteur et la confiance du patient ; l'homme reste assis sur sa chaise malgré le défilé de monstres qui lui font face.

La planche du 11 mai 1907, en racontant l'histoire d'un homme qui se réveille en centaure, interroge l'hybridité et la spécialisation du corps médical. Un centaure doit-il plutôt se rendre chez le docteur ou chez le vétérinaire ? On peut trouver dans la médecine de l'œuvre en songes, des prolongements du trio de concepts psychiatriques, le normal, l'anormal et l'adaptation[329], dans la médecine générale. Les maladies incurables montrent des médecins abandonner leur patient à leur anormalité. Ils transforment le « comment guérir ? » en un « comment s'adapter ? ». L'adaptation peut être le seul moyen de survivre comme dans la planche du 6 juin 1907 où un homme entre dans la loge des ELKS (élans). Tout le monde le félicite en apercevant son beau *pin's* avec la tête de cerf. Mais la tête de cerf grossit et il s'en rend compte trop tard pour la retirer, elle fait maintenant partie de lui. Il a toujours faim, il demande conseille au docteur qui lui répond de nourrir la tête du cerf. Il emmène la tête brouter de l'herbe. Comme dans l'exemple de la tête en éponge ou du plan de maïs au pied, l'anormalité devenue partie de soi doit être acceptée et intégrée au reste.

L'adaptation n'est pas toujours qu'une question de survie et il est souvent possible de tirer profit de certaines anormalités. C'est le cas de la planche du 16 juillet 1908 où un homme s'étale sur la tête un produit pour faire repousser ses cheveux et se retrouve la tête couverte de champignons. Après avoir consulté des docteurs et accepté qu'il ne pourrait pas

[329] Georges DEVEREUX, *Essais d'ethnopsychiatrie générale*, Tel/Gallimard, 1977, Paris.

changer sa situation, l'homme décide de faire commerce de ses champignons avec l'aide de sa femme. Ils deviennent multimillionnaires, mais la femme regrette qu'avec la tête qu'a son mari, ils ne puissent pas en profiter. On retrouve une histoire assez similaire dans la planche du 30 janvier 1909 où Monsieur Graft lit dans le journal que Miss Map vient d'hériter d'une grosse somme à la mort de son oncle, elle est très laide, mais il file la demander en mariage. Il lui passe la bague, puis elle lui apprend que le journal avait fait une erreur et qu'elle est en fait très pauvre, les pieds de l'homme se mettent à geler. L'homme a les pieds littéralement gelés, le docteur lui coupe la glace à la scie. L'homme se reconvertit dans la fabrication de glace.

Finalement, le rôle du médecin, c'est d'utiliser son autorité pour statuer sur l'irrémédiable, et les cauchemars sont presque toujours des trajectoires qui mènent au pire. Le danger lointain devient imminent, la gêne minimale devient la pire souffrance, la situation inconfortable devient un calvaire inextricable. Hormis les planches largement minoritaires qui ont une chute, la forme en rêve coupe le rêve dans son élan, provoquant la stupeur du lecteur. La fin en rêve n'est pas une fin, c'est la privation de la fin. Nul doute que l'histoire se poursuit quelque part, mais nous n'y auront pas accès. Le lecteur est frustré de ne pas voir la fin d'un rêve gracieux, mais la sentence est bien pire dans le cas d'un horrible cauchemar. Une histoire qui se finit mal est terrible, mais une histoire terrible qui ne se finit pas est insupportable. Elle laisse entrevoir une souffrance infinie.

Tantale, Sisyphe, Ixion, Tityos ou les Danaïdes étaient condamnés à subir des châtiments éternels dans la mythologie grecque ; la science leur préfère les souffrances infinies. *« Ah ! Qui tiendra ce cœur, qui le fixera ? Qu'il se stabilise un temps soit peu, qu'il saisisse un temps soit peu la splendeur de l'éternité toujours stable ; qu'il la compare avec les moments du temps jamais stabilisé et voit qu'elle est incomparable ; qu'il voit comment toute longueur de temps ne doit sa longueur qu'à un grand nombre de remous qui passent et ne se peuvent étendre ensemble, tandis que dans l'éternel rien ne passe, mais que tout y est le présent ; à l'inverse du temps où rien n'est tout entier le présent ; qu'il voit aussi l'avenir chasser devant soi tout le passé et le passé tirer après soi tout l'avenir et tout le passé, comme tout l'avenir, courir, créé, de ce qui est toujours le présent. »*[330] Les cauchemars ne sont pas éternels, ils sont privés de fin et se poursuivent dans le hors-cadre de l'entre-case. Ils ont un début, la planche déroule un temps et ne le clôt pas. Laissant prévoir un avenir infini toujours plus pénible. **La modernité n'est pas étrangère à la substitution de l'infinité à l'éternité dans le même mouvement qu'elle substitue le scientisme à la religion**.

[330] SAINT-AUGUSTIN, *Les Confessions*, Livre XI, Pierre Horay et Cie, 1947, Paris, p.327

V.D.3. L'atlas et l'encyclopédie

L'histoire de *Little Nemo* ne retrouve le fil d'une intrigue que dans le voyage. Il y a deux types de voyages dans l'œuvre, les odyssées et les équipées. Les odyssées sont les tentatives d'aller vers Slumberland, elles sont toujours semées d'embûches. Les équipées sont les voyages pour lesquelles la destination importe moins que ceux qui nous y accompagnent. *Little Nemo* aime jouer avec la Princesse, sûrement qu'il la trouve très belle et qu'il est sincère quand il lui promet de ne plus jamais la quitter. Mais, quand il s'agit d'explorer Slumberland ou l'Espace, Flip et Impy sont des compagnons sans pareil. Entre eux trois, les rôles se répartissent à merveille, et leur équipe est rôdée. Ils sont les arpenteurs insatiables du monde, et, comme monde, Slumberland n'est pas une petite chose.

Ceux qui ont produit des analyses de *Little Nemo* font souvent des références à Gaston Bachelard. Sans rien vouloir enlever à sa pensée, je crois que son recours dans ce cas-ci n'est pas vraiment pertinent. D'une part, il y a tout de même plus d'un tiers des planches de Nemo qui ne font aucune référence aux éléments de Bachelard. D'autre part, sur les quatre éléments, trois seulement sont cités fréquemment et ce sont ceux qui peuvent être supports à du mouvement. Les citations de l'eau, puis de l'air, arrivent en tête, parce qu'il y de longs récits de voyage en bateau et en dirigeable ; la terre vient ensuite avec les promenades dans les grottes et les forêts ; contre toute attente, les citations du feu sont tout à fait négligeables (avant de procéder au comptage, je m'étais figuré, avoir vu plus de feux d'artifices et de villes enflammées). L'eau, la terre et l'air ne doivent pas leur présence à la poétique qu'ils déclenchent, mais au fait qu'ils sont les voies d'accès vers de nouvelles parties de Slumberland.

Et en effet, Slumberland n'est pas fait d'un seul bloc, à s'y promener, on comprend que McCay fonctionne par univers référentiels. À l'eau, l'air et la terre, il faudrait préférer la

plage, la banquise, le désert, mais aussi des univers plus abstraits. Ainsi en est-il pour la séquence du palais des illusions ou de la visite de la ville de Shanty Town. Nous ne sommes pas très loin de l'univers forain où chaque attraction est un îlot aux référents particuliers. Nous pouvons penser en particulier à Disney Land dont le parc est divisé en un certain nombre d'espaces qui développent des thèmes particuliers mais surtout aux Luna Park et Dreamland de Coney Island. Il semble que les ailleurs visés par l'imagination soient en fait des déploiements en mondes d'une idée ou d'un concept. Le concept de Cristaux permet d'ouvrir au lecteur une région de Slumberland où il y aurait des grottes et des falaises de diamants et d'émeraudes. Il en est de même avec les concepts de Police, de Grandeur et Petitesse ou de Pauvreté. L'intégration d'une chose dans le principe de la séquence en force d'office le déploiement. Il n'y a pas à représenter la planète Mars, il y a à la représenter dans sept cases, puis dans 17 planches. Il faut ouvrir suffisamment la chose pour permettre au lecteur d'entrevoir le monde qu'elle contient, et, dans une logique de prolongation de l'œuvre, il faut optimiser chaque idée, la développer jusqu'à l'épuisement.

Il y aurait à creuser la notion d'entrevue : comment peut-on ni tout à fait voir, ni tout à fait ne pas voir ? Alors que Nemo et ses amis quittent Mars, leur guide martien s'attriste : *« Ils sont partis et ils ne verront jamais la moitié des plus belles vues de Mars ! Je ne les verrais plus jamais ! Maintenant, je serais seul ! »* (planche du 14 août 1910). McCay joue ici sur le même effet que lorsqu'il interrompt le crescendo de la souffrance par la case du réveil. Il coupe la visite en cours de route et nous fait savoir que les choses continuent au-delà de ce qui nous est montré. Ainsi le lecteur a vu et n'a pas vu Mars, de la même façon que le chat de Schrödinger est et n'est pas mort. Ce qui a été montré doit être suffisamment dosé pour rendre curieux le lecteur et lui permettre de faire germer dans son imagination l'au-delà de la case.

Les pages sont indépendantes les unes des autres, on passe du Royaume de Jack Frost au bateau de pirate puis à l'île des Imps, comme on change de pays ou de continent dans un

atlas. La construction de l'œuvre fait de Slumberland un monde incartographiable, qui ne peut fonctionner que comme un livre où chaque page nous présente une nouvelle parcelle. Parfois, l'échelle n'est pas la planche mais la case, de l'une à l'autre Nemo devient très grand ou très petit, le décor est à l'envers ou sur le côté. L'entre-case devient alors un espace mystérieux, une sorte d'interrupteur qui s'enclenche au passage de l'œil et fait bouger les décors. Mais que ce soit la planche ou la case, quand l'idée a fait son tour de piste, elle se referme hérmétiquement et l'on passe à une autre.

Cette compilation infinie d'univers clos m'évoque l'idée de *« schisme vertical »* que développe Rem Koolhaas quand il fait une lecture du *building*. « *Il ne doit y avoir aucune "fuite" de symbolisme d'un étage à l'autre. En fait, l'agencement schizoïde de plans thématiques suppose une stratégie architecturale pour l'aménagement de l'intérieur du gratte-ciel, devenu autonome grâce à la lobotomie : cette stratégie est le schisme vertical, ou exploitation systématique de la séparation schizoïde entre les étages. En niant toute dépendance entre les niveaux, le schisme vertical permet leur distribution arbitraire au sein d'un même édifice. »* [331] Les étages du building comme les régions de Slumberland sont des territoires neutralisés libres et cloisonnés comme une infinité de touts.

Slumberland, comme les constructions typiques de la modernité new-yorkaise est un tout qui contient un certain nombre d'infinis des possibles. La diversité des mondes traversés est telle, et le passage d'un monde à l'autre est si rapide, que l'on ne peut que soupçonner l'existence d'autres parcelles inexplorées. *Little Nemo in Slumberland* est une porte maintenue ouverte.

Il en va des régions de Slumberland comme de tout autre chose. À la géographie imaginaire, vient s'ajouter la physique imaginaire, la technologie imaginaire, la zoologie imaginaire, l'atlas glissant alors peu à peu vers l'encyclopédie. Nous avons évoqué la passion

[331] Rem KOOLHAAS, *New York Délire, un manifeste rétroactif pour Manhattan*, Éditions Parenthèses, 2002, Marseille, p.107.

de la représentation du mouvement de McCay, qui après Muybridge, se lance dans un catalogue des postures articulés, dans le recensement d'étude de corps en chute.

Le progrès technologique, vu comme une succession d'inventions qui s'enchaînent et se suivent, laisse entrevoir une continuation constante de l'exploration. Les machines volantes sont réquisitionnées dans l'œuvre de McCay pour extirper ses rêveurs de leur quotidien. Comme dans la planche où nous est raconté l'histoire d'un vagabond qui se retrouve, par hasard, propulsé dans une montgolfière avec laquelle il s'enfuit. La chaîne continue des inventions et des découvertes humaines offre une forme particulière de progrès. Ce progrès n'est pas nécessairement amélioration, mais il est mouvement et promesse que ce mouvement se poursuivra, que la partie sera rejouée indéfiniment. L'innovation constante est une fenêtre vers l'utopie fantasque et absurde qui laisse toujours entrevoir des mondes. C'est parce qu'il y a cette idée, que les inventions technologiques peuvent aller dans tous les sens, que des hommes endormis peuvent rêver d'une voiture dont les pneus seraient gonflés au fromage[332].

Pour ce qui est du bestiaire, McCay dessine avec un soin particulier les animaux (ce qui les rend souvent immobiles, comme on l'a vu) et les dinosaures. Son bestiaire est d'autant plus encyclopédique, qu'une fois qu'il a dessiné toute la Création, il se lance dans des croisement. Patrick Legros montre que la création de monstres imaginaires passent le plus souvent par un travail d'hybridité[333]. McCay confirme tout à fait ce penchant, auquel il ajoute un deuxième : la disproportion. Ces humains métamorphosés et ces créatures entraînent le lecteur à jouer à l'étude scientifique dans une zoologie de l'imaginaire.

Le lecteur de l'œuvre en songes revient au monde avec l'impression d'avoir vu quantité de choses et d'en avoir encore infiniment plus à découvrir.

[332] C'est le cas dans la planche des *Cauchemars* du 28 juin 1905.
[333] Patrick LEGROS, *Introduction à une sociologie de la création imaginaire*, L'Harmattan, 1996, Paris.

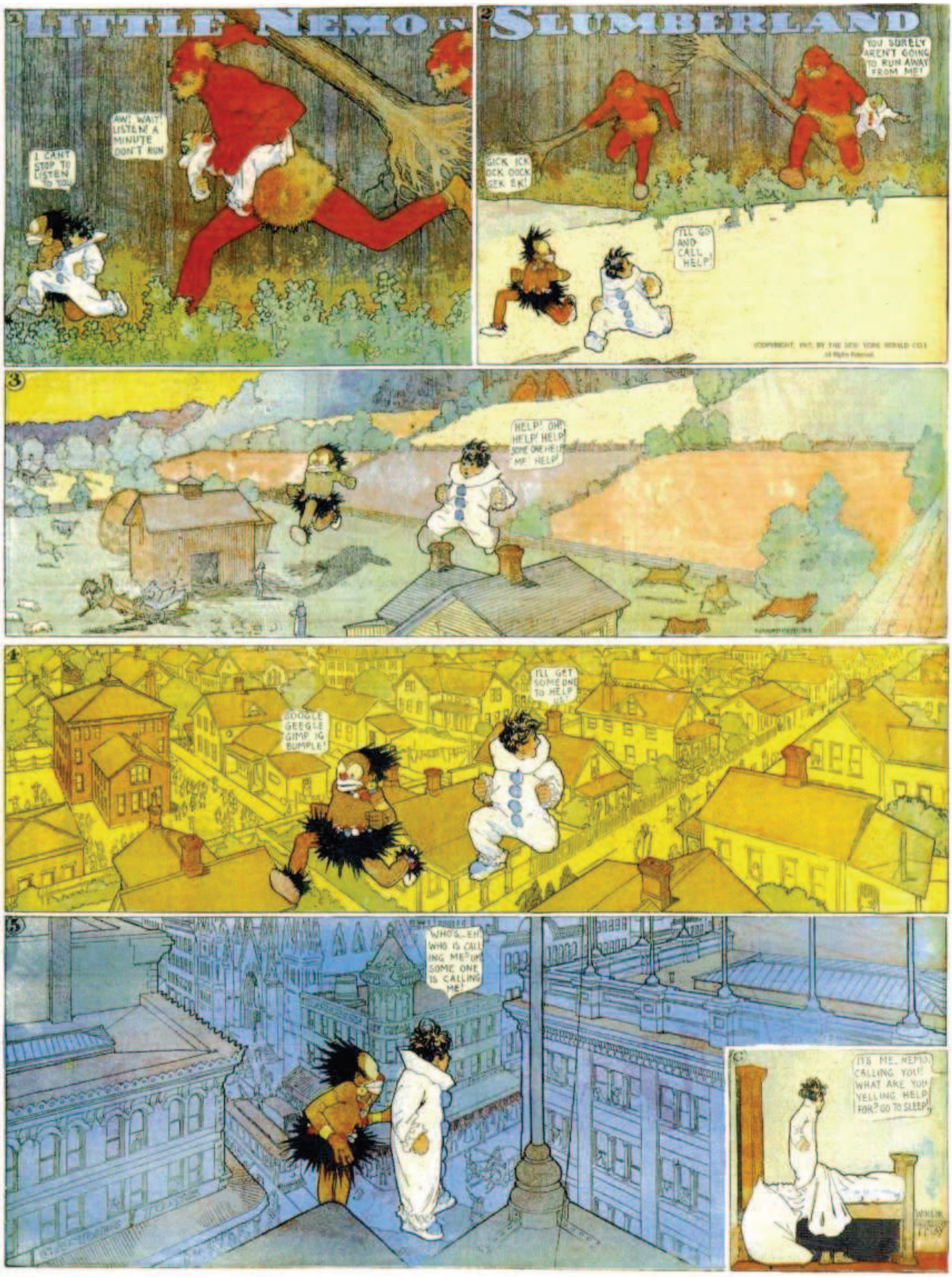


Figure 31 : Winsor McCay, *Little Nemo in Slumberland*, 15 septembre 1907

VI. CONCLUSION

VI.A. Poursuite du vivant

Les contes sont remplis de ces enfants qui se sont aventurés trop loin dans la forêt et n'ont pas su retrouver le chemin du retour. Je me suis beaucoup demandé si mon sentiment allait se vérifier, et si finalement je parviendrais à me construire une définition de la modernité par l'analyse de l'œuvre en songes de McCay. À un stade pourtant avancé de ma rédaction, j'avais l'impression de ne rien faire de plus qu'entrevoir de nouvelles balises à ajouter à celles que j'avais construites dans mon introduction.

Je crois qu'il fallait que je regarde le chemin parcouru d'un peu plus loin, pour me rendre compte qu'une même clé de voûte soutenait l'ensemble de mon travail, c'est le mot de Thierry Smolderen qui revient plusieurs fois dans cette lecture des *Cauchemars* et de *Little Nemo* : « Est-ce assez vivant ? ». Qu'est-ce qui obsède McCay à ce point dans le fait de rendre vivant ? Et en quoi sa poursuite du vivant diffère-t-elle de ces peintres qui étudient l'anatomie et qui cherche à capturer le gouffre d'un regard ?

Pour produire du vivant, McCay travaille son rythme, étudie les mouvements et le découpage de la planche ; il laisse aux peintres le rose tendre des joues, et ne s'attarde pas sur les effets de lumière ou de drapé. Lui, ce sont les articulations qui le passionnent, faire bouger les objets et les bonshommes. Les peintres voulaient reproduire la vie, McCay veut en produire. Entre eux et lui une rupture avait sans doute eu lieu, le vivant avait changé de camp.

Auparavant, le vivant avait toujours été une évidence ; les saisons, les cultures, le cycle des naissances et des morts disait la vie. Un arbre qui bourgeonne, une fleur qui s'ouvre et un insecte affairé s'assuraient qu'on ne se pose pas de questions. Mais vint le doute, puis le renversement[334]. Pour le citadin blasé de Simmel, rien n'est jamais plus assez nouveau. Le monde rural qui disait le vivant par les grands cycles (cycles lunaires, solaires, générationnels, mais aussi cycles des guerres, des paix et des grandes épidémies, aujourd'hui renvoyés à un folklore désuet ou à de la superstition méprisable) est devenu anachronique. Chez Rohmer, Arielle Dombasle ne pourrait pas vivre à la campagne, elle la trouve morte, et préfère la ville parce que ça bouge[335]. Entre le temps des villes qui s'appuie sur l'accélération et le temps des

[334] Conséquemment, à la perte de cette intuition irréfutable du vivant, Denis de Rougemont relève, dans *La part du diable*, comment les modernes ont perdu le sens de ce qui est vital. L'idée de ne plus parvenir à faire la distinction avec ce qui est effectivement vital et ce qui semble l'être est en lien avec ce que nous disions à propos de la notion d'*entertainment*.

[335] Eric ROHMER, L'arbre, le maire et la médiathèque, 1993.

champs qui est celui du cycle, la modernité a tranché. **Le cyclique devenu mortifère, le mouvement perpétuel de la nouveauté semble désormais seul garant du vivant, la modernité est ce basculement radical.**

Cette révolution a bien des répercussions, nous nous arrêterons sur l'une d'elles qui nous concerne particulièrement, la fin du conte. Walter Benjamin observe sa disparition dans la première moitié du XX^e^. *« […] l'art de conter est en train de se perdre. Il est de plus en plus rare de rencontrer des gens qui sachent raconter une histoire. Et s'il advient qu'en société quelqu'un réclame une histoire, une gêne de plus en plus manifeste se fait sentir dans l'assistance […] L'une des raisons de ce phénomène saute aux yeux : le cours de l'expérience a chuté. Et il semble bien qu'il continue à sombrer indéfiniment. »*[336] La force du conte est dans la répétition, c'est l'art de répéter une histoire en laissant s'y déposer l'humus de la mémoire. Le conte devait donc nécessairement souffrir du putsch tyrannique de la nouveauté. Pour Benjamin, l'art de raconter naît de l'ennui – *« l'oiseau de rêve qui couve l'œuf de l'expérience »* – et de la mort – *« la sanction de tout ce que relate le conteur »*. L'ennui change de nature, quand il quitte le cyclique pour devenir lassitude, ou caractère blasé, dans un environnement saturé de sollicitations. La mort est invitée à se faire petite et à rester dans son coin, puisqu'elle n'est plus le pendant cyclique du vivant ; le progrès fait de la mort une chimère qui n'a pas sa place dans la modernité.

Le conte s'efface devant le roman, première littérature à n'avoir connu que l'imprimerie et à n'être pas issue de la tradition orale. *« Le héros de BD naît au contraire dans une* civilisation du roman*. Les civilisations anciennes privilégiaient le récit du déjà-survenu et du déjà-connu. On racontait indéfiniment les aventures du paladin Roland dont on connaissait les moindres détails […] La tradition romantique […] nous offre en revanche un récit où l'intérêt principal du lecteur est déplacé sur l'imprévisibilité de* ce qui va arriver*, et donc sur l'invention de l'intrigue, qui glisse au premier plan. L'histoire n'a pas eu lieu avant le récit : elle se déroule* au fur et à mesure *et, par convention, l'auteur lui-même ne sait pas ce qui va se passer. »*[337] Avec le roman se développe la fin de la fin des histoires. Ce qui passionne, c'est son déroulement, ses rebondissements ; puisque l'histoire est synchrone au récit et que nous voulons poursuivre la lecture, le roman ne doit pas finir[338]. *«* Les Trois Mousquetaires *[…] sont un exemple d'intrigue narrative qui se multiplie comme un ténia et*

[336] Walter BENJAMIN, « Le conteur ; Réflexions su l'œuvre de Nicolas Leskov » in *Œuvres, tome III*, Gallimard, 2000, Paris.
[337] Umberto ECO, *De Superman au surhomme*, Éditions Grasset & Fasquelle, 1993, Paris, p.116.
[338] De l'interdiction de finir naît le goût du *twist* final qui connaît une actualité foisonnante au cinéma depuis les années 90. Le fait de placer un retournement décisif de la narration à la toute fin du film inscrit son histoire dans une boucle et l'inscrit dans une sorte de mouvement perpétuel où il est, à lui-même, sa propre suite.

se révèle d'autant plus vivace qu'elle se maintient en dépit d'une série infinie de contrastes, d'oppositions, de crises et de solutions. »[339]

De là, nous arrivons à l'œuvre en songes de McCay qui pose la question de la manière de faire perdurer le vivant avec cette contrainte de la nouveauté. La force de McCay est d'être moderne, mais d'inclure aussi dans son œuvre la critique de la modernité. *Little Nemo* est une histoire qui, tout à la fois, se déroule et se répète. Nous lisons les planches tout en sachant comment elles s'achèveront. Son tour de force est de montrer, non seulement que le cycle peut s'intégrer au moderne à travers le sériel[340], mais qu'en plus, le moderne n'avait jamais pu faire plus que de cacher le cyclique sous le tapis.

[339] *ibid*., p.118

[340] D'ailleurs, il n'est pas négligeable que les séries télévisées, dont il est difficile de nier à la fois leur actualité et leur état de produits de l'industrie culturelle, soient découpés en « saisons ».

VI.B. Little Nemo vs Superman

La modernité en changeant le paradigme du vivant a certainement affaibli les défenses des hommes face aux dangers qu'elle allait causer. Il est plus dur de subir deux guerres mondiales quand on croit marcher vers le progrès, que quand on croit aux luttes éternelles du Bien et du Mal. C'est dans une modernité blessée en plein cœur, par une Grande Guerre honteuse, par une série de revers économique et par la montée des fascismes, que Joe Shuster et Jerry Siegel invente Superman, le plus impressionnant des récits d'élection.

Envoyé de sa planète Krypton, alors qu'il n'est qu'un bébé, Superman se révèle avoir des capacités incroyables sur Terre. Les premiers auteurs de la série expliquent ses pouvoirs par une différence de gravité entre les deux planètes, Superman est sur Terre comme les Dupondt sont sur la Lune ; il peut, d'un pas, sauter un building, parce que marcher sur Krypton représente un effort infiniment plus grand que marcher sur Terre. Ses super-pouvoirs sont donc, à l'origine[341], inhérents au fait qu'il soit dans un nouveau monde, et il devient naturellement le sauveur de l'humanité.

Beaucoup de théoriciens et de commentateurs proposent d'envisager Superman comme une réinterprétation du mythe du Golem[342]. Shuster et Siegel, comme beaucoup d'auteurs de *comics*, sont juifs ; créer Superman, c'est créer un grand costaud capable de venir en aide aux plus faibles. Il me semble que le parallèle est un peu faible et qu'on pourrait avec tout autant de profit lier Superman aux récits messianiques. Pour ma part, je crois qu'à la fin des années 1930, l'attente d'un homme fort, qui viendrait réparer les injustices et sauver les misérables va au-delà du Judaïsme. Aux États-Unis, toute une partie du pays a déjà donné à son héros le nom de Mussolini. Hearst l'adore et prend fait et cause pour lui. Son autobiographie paraît en feuilletons dans le *Saturday Evening Post* en 1928 aux côtés d'Agatha Christie, Francis Scott Fitzgerald et de John Steinbeck ; l'édition en livre qui suivra aura un succès considérable. On le considère comme un cow-boy redresseur de tort[343].

Si *Little Nemo* ne rencontre plus, entre 1924 et 1927, le succès qu'il avait jusqu'en 1914, c'est sûrement parce que l'époque n'est plus à une poétique de l'errance, elle ne peut plus se satisfaire d'un héros observateur qui est invité aux banquets des rois. La modernité a tremblé et les masses ne se cherchent rien de moins que des surhommes.

---

[341] Par la suite, la série n'attachera plus d'importance à essayer de trouver des semblants d'explications scientifiques à ses pouvoirs ; ce qui primera, ce sera leur incommensurabilité.

[342] Cette proposition que Will Eisner fut parmi les premiers à soutenir a notamment été développé dans l'exposition « De Superman au chat du rabbin » qui se tint fin 2007 au Musée d'art et d'histoire du Judaïsme à Paris.

[343] Pierre MILZA, *Mussolini*, Fayard, 1999, Paris.

VI.C. McCay, notre contemporain ?

Nous nous sommes demandé en cours de route pourquoi l'actualité de ses dix dernières années avait accordé une place si importante à Winsor McCay dans le domaine de l'édition. J'avais proposé, en III.A.4, une première proposition socio-économique, je la maintiens, elle me semble décisive. Pourtant, je crois aussi qu'elle ne dit pas tout. L'âge d'or des super-héros, par exemple, ne bénéficie pas de réédition aussi luxueuse. Quant à Richard F. Outcault, il serait sans doute envieux des faveurs que reçoit son rival, qu'on présente, aujourd'hui, quasi unanimement comme celui qui, avec Töpffer, inventa tout en bande dessinée. Mais Töpffer, lui-même, n'est guère très bien servi puisqu'on ne trouve ses œuvres en estampes que dans un recueil d'une tenue assez triste, paru chez Pierre Horay en 1998.

Donc, certes McCay bénéficie de l'évolution du goût de la bande dessinée dans les classes supérieures, mais pourquoi en bénéficie-t-il plus que les autres ? Que l'œuvre en songes profite d'une forte réception par notre époque pourrait conforter l'hypothèse maffesolienne, qui nous voit plonger dans une postmodernité, vue comme *« synthèse d'archaïsme et de développement technologique »*[344]. En effet, entre monstres imaginaires et ascenseurs, entre figures du conte et poursuite du mouvement, les rêveurs de McCay poursuivent un chemin dans lequel des tribus contemporaines de lecteurs devraient pouvoir déceler une actualité.

Mais l'intérêt éditorial pour McCay se comprend aussi si l'on défend l'idée d'une fin de civilisation, d'une modernité qui sans être « post », s'essoufle tout de même fortement. Le retour à l'actualité de McCay s'expliquerait alors, par la nostalgie qu'éprouve le moderne agonisant. Relire *Little Nemo* serait dans ce cadre s'offrir le temps de quelques planches une échappée pour *Slumberland*, le monde où la modernité peut encore faire rêver.

[344] Michel Maffesoli, cité par CASSELY Jean-Laurent, « Michel Maffesoli, le troll de la sociologie française », 2014. Disponible en ligne : http://www.slate.fr/story/85967/michel-maffesoli-sociologie-troll

BIBLIOGRAPHIE

-Les œuvres de Winsor McCay

Toutes les planches citées des *Cauchemars de l'amateur de fondue au chester* et de *Little Nemo in Slumberland* (ou des séries qui en sont dérivées) sont accessibles facilement grâce aux dates de parutions indiquées dans les ouvrages suivants :

McCAY Winsor (2007), *The Complete Dream of the Rarebit Fiend*, Ulrich Merkl (1re éd. : 1904 à 1924).

McCAY Winsor (2014), *Les aventures complètes de Little Nemo*, Köln, Taschen, Köln (1re éd. : 1905 à 1926).

La compilation proposée par Merkl étant très difficile à trouver (publié à un millier d'exemplaire), je propose au lecteur de se rabattre sur son édition numérique disponible sur Internet à l'adresse suivante :

https://archive.org/details/DreamOfTheRarebitFiendByWinsorMccay

ou sur : http://www.comicstriplibrary.org/links qui propose un archivage par date d'une grande partie des planches de *Little Nemo* et des *Cauchemars*.

Les planches y sont répertoriées dans une qualité optimale et il est possible de télécharger avec le catalogue raisonné qui permet de faire le lien entre la date de parution de la planche et la codification de Merkl.

Pour des lectures non exhaustives, mais parfois plus confortable, je propose pour une version française :

McCAY Winsor (1976), *Les cauchemars de l'amateur de fondue au chester*, Paris, Pierre Horay Éditeur (1re éd. : 1904 à 1924).

McCAY Winsor (2000), *Little Nemo (1905-1914)*, Köln, Taschen (1re éd. : 1905 à 1926).

Et, pour le soin que Peter Maresca a porté à la restitution des couleurs, les trois volumes :

McCAY Winsor (2005), *Little Nemo in Slumberland ; so many splendid sundays !*, Palo Alto, Sunday Press Books (1re éd. : 1905 à 1926).

McCAY Winsor (2005), *Little Nemo in Slumberland ; many more splendid sundays !*, Palo Alto, Sunday Press Books (1re éd. : 1905 à 1926).

McCAY Winsor (2007), *Little Sammy Slumberland Sneeze*, Palo Alto, Sunday Press Books (1re éd. : 1904 à 1906).

La plupart des planches des *Cauchemars* sont aussi disponibles dans l'édition en 7 volumes :

McCAY Winsor (2003), *Early Works*, Miami, Checker Book Publishing Group (1re éd. : 1904 à 1924).

Mais les reproductions y sont souvent médiocres et mal référencées. Ces publications ont néanmoins l'intérêt de rendre accessibles un grand nombre de dessins éditoriaux. Un volume y est spécialement dédié :

McCAY Winsor (2006), *Editorial Works*, Miami, Checker Book Publishing Group.

-Livres

ADAM Hans Christian (2010), *Eadweard Muybridge ; The human and animal locomotion photogaphs*, Köln, Taschen.

ALARY Viviane, CORRADO Danielle et al. (2007), *Mythe et bande dessinée*, Clermont-Ferrand, Presses Universitaires Blaise Pascal.

ARENDT Hannah (2014), *Condition de l'homme moderne*, trad. fr., Paris, Pocket (1re éd. en anglais : 1958).

ARON Raymond (1962), *Dix-huit leçons sur la société industrielle*, Paris, Idées/Gallimard.

ARON Raymond (1967), *Les étapes de la pensée sociologique*, Paris, Gallimard.

ARON Raymond (1969), *Les désillusions du progrès, Essai sur la dialectique de la modernité*, Paris, Calmann-Lévy.

ARON Raymond (2006), *Les sociétés modernes*, Paris, PUF.

ATHENOT Éric (2002), *Walt Whitman, Poète-cosmos*, Paris, Belin.

BACHELARD Gaston (1993), *La poétique de la rêverie*, Paris, Édition Quadrige / PUF (1re éd. : 1960).

BADIOU Alain (1989), *Manifeste pour la philosophie*, Paris, Éditions du Seuil.

BADIOU Alain (2010), *Cinéma*, Paris, Nova éditions.

BALAZS Béla (2011), *Le cinéma ; Nature et évolution d'un art nouveau*, trad. fr., Paris, Éditions Payot & Rivages (1re éd. en allemand : 1948).

BASTIDE Roger (1997), *Art et société*, Paris, L'Harmattan (1re éd. : 1977).

BAUDELAIRE Charles (1998), *Les Fleurs du mal*, Paris, Pocket (1re éd. : 1857).

BAUDELAIRE Charles (1999), *Curiosités esthétiques, L'art romantique et autres œuvres critiques*, Paris, Classiques Garnier Multimédia (1re éd. : 1868).

BAUDELAIRE Charles (2006), *Le spleen de Paris, Petits poèmes en prose*, Paris, Gallimard (1re éd. : 1869).

BAYLY Christopher A. (2007), *La naissance du monde moderne (1780-1914)*, trad. fr., Paris, Les éditions de l'Atelier/éditions Ouvrières (1re éd. en anglais : 2004).

BECKER Stephen (1959), *Comic art in America*, N.Y.C., Simon & Shuster.

BENJAMIN Walter (2000), *Œuvres (Tome III)*, trad. fr., Paris, Folio/Gallimard .

BENOLIEL Bernard, THORET Jean-Baptiste (2011), *Road movie, USA*, Paris, Hoëbeke.

BERTHOU Benoît (dir.)(2015), *La bande dessinée : quelle lecture ? quelle culture ?*, Paris, éditions de la Bibliothèque Publique d'Information.

BOURDIEU Pierre (1998), *Les règles de l'art ; genèse et structure du champ littéraire*, Paris, Points/Seuil (1re éd. : 1992).

BOURDIEU Pierre (1984), *Question de sociologie*, Paris, Les Éditions de Minuit (1re éd. : 1980).

BLANCHARD Gérard (1969), *La bande dessinée, histoire des histoires en images de la préhistoire à nos jours*, Verviers, Marabout université.

BLOCH Marc (1952), *Apologie pour l'histoire, ou Métier d'historien*, Paris, Librairie Armand Colin.

BRAUDEL Fernand (1985), *La dynamique du capitalisme*, Paris, éditions Flammarion.

BRAUDEL Fernand (1987), *Grammaire des civilisations*, Paris, éditions Arthaud.

BRAUDEL Fernand (1986), *L'identité de la France ; espace et histoire*, Paris, éditions Flammarion.

BRAUN Alexander (2014), « Winsor McCay, La vie et l'œuvre d'un génie du crayon », trad. fr., in Winsor McCAY, *Les aventures complètes de Little Nemo*, Köln, Taschen (1re éd. en anglais : 2013).

BUKATMAN Scott (2012), *The poetics of Slumberland : animated spirits and the animating spirit*, University Press of California, (Thèse).

CANEMAKER John (2005), *Winsor McCay, his life and art*, New York City, Harry N. Abrams, Inc (1re éd. : 1987).

CARROLL Lewis (2011), *Alice's Adventures in Wonderland*, trad. fr., Paris, Pocket (1re éd. en anglais : 1865).

CARROLL Peter N., NOBLE David W. (2001), *The Free and the Unfree ; a progressive history of the United States*, Londres, Penguin Books (1re éd. : 1977).

CASTORIADIS Cornelius (1999), *L'institution imaginaire de la société*, Paris, Points/Seuil (1re éd. : 1975).

CIMENT Gilles, GROENSTEEN Thierry (2010), *100 cases de maîtres ; un art graphique, la bande dessinée*, Paris, Éditions de la Martinière.

COUPERIE Pierre, MOLITERNI Claude (dir.) (1967), *Bande dessinée et figuration narrative*, Paris, Arts Décoratifs.

DANCHIN Laurent (2009), *Le dessin à l'ère des nouveaux médias*, Paris, lelivredart.

DEBORD Guy (2007), *La société du Spectacle*, Paris, Folio/Gallimard (1re éd. : 1967).

DEBRAY Régis (1992), *Vie et mort de l'image ; une histoire du regard en Orient*, Paris, Folio/Gallimard.

DENIOT Joëlle (2002), « Les œuvres noires de l'art et de la littérature » in PESSIN Alain, VANBREMEERSCH Marie-Caroline (dir.) *Les chansons de la vie en noir, tome II*, Paris, Éditions L'Harmattan, pp.159-184

DENIOT Joëlle-Andrée (2012), *Édith Piaf, La voix, le geste, l'icône, esquisse anthropologique*, Paris, lelivredart.

DE ROUGEMONT Denis (1983), *La part du Diable*, Paris, Idées/Gallimard (1re éd. : 1942).

DEVEREUX Georges (1977), *Essais d'ethnopsychiatrie générale*, Paris, Tel/Gallimard (1re éd. : 1970).

DOMENACH Jean-Marie (1995), *Approches de la modernité*, Paris, Édition Marketing / Ellipses.

DOS PASSOS John (1952), *L'an premier du siècle*, trad. fr., Paris, Folio/Gallimard (1re éd. en anglais : 1932).

DURAND Gilbert (1993), *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, Paris, Dunod (1re éd. : 1960).

DURKHEIM Émile (2009), *Le suicide, Étude de sociologie*, Paris, Éditions Payot & Rivages (1re éd. : 1897).

DUVIGNAUD Jean (1981), *Sociologie du théâtre, sociologie des ombres collectives*, Paris, Quadrige / Presses Universitaires de France.

ECO Umberto (1993), *De Superman au surhomme*, trad. fr., Paris, Grasset (1re éd. en italien : 1978).

EISNER Will (2009), *Les clés de la bande dessinée (vol.1), L'art séquentiel*, trad. fr., Paris, Delcourt (1re éd. en anglais : 1985)

ELIADE Mircea (1957), *Mythe, rêve et mystères*, Paris, Idées/Gallimard.

ELIADE Mircea (1963), *Aspects du mythe*, Paris, Folio Essais / Gallimard.

ELIAS Norbert (1991), *Mozart, sociologie d'un génie*, trad. fr., Paris, Seuil (1re éd. en anglais : 1991).

FAVRET-SAADA Jeanne (1985), *Les mots, la mort, les sorts ; La Sorcellerie dans le bocage* Paris, Folio/Gallimard (1re éd. : 1977).

FERRÉOL Gilles, NORECK Jean-Pierre (2003), *Introduction à la sociologie*, Paris, Armand Colin (1re éd. : 1989).

FRANCASTEL Pierre (1995), *Etude de sociologie de l'art*, Paris, Tel/Gallimard (1re éd. : 1970).

FRANCASTEL Pierre (2008), *Art et technique aux XIXe et XXe siècles*, Paris, Tel/Gallimard (1re éd. : 1956).

FRANKLIN Benjamin (2012), *Avis nécessaire à ceux qui veulent devenir riches, Mémoires et propos au fondement de l'Amérique marchande*, Montréal, Lux éditeur (1re éd. : 2000, d'après *Mémoires de la vie privée de Benjamin Franklin écrits par lui-même, et adressés à son fils* publié en 1791).

FRESNAULT-DERUELLE Pierre (1972), *La bande dessinée, essai d'analyse sémiotique*, Paris, Hachette.

FRESNAULT-DERUELLE Pierre (1977), *Récits et discours par la bande*, Paris, Hachette.

FREUD Sigmund (1967), *L'interprétation des rêves*, trad. fr., Paris, PUF (1re éd. en allemand : 1989).

FREUD Sigmund (1985), *L'inquiétante étrangeté et autres essais*, trad. fr., Paris, Folio/Gallimard (1re éd. en allemand : 1989).

FUMAROLI Marc (2001), « Les abeilles et les araignées » in LECOQ Anne-Marie (dir.), *La Querelle des Anciens et des Modernes, XVIIe-XVIIIe siècles*, Paris, Folio/Gallimard.

GABILLET Jean-Paul (2004), *Des comics et des hommes : histoire culturelle des comic books aux États-Unis*, Paris, Éditions du temps.

GLASSER Jean-Claude (1984), *Funnies ; 1895-1935, Les quarante premières années de la Bande Dessinée comique américaine, du Yellow Kid à Smokey Stover*, Paris, Futuropolis.

GOMEZ Thomas (1996), *L'invention de l'Amérique ; Mythes et réalités de la Conquête*, Paris, Champs/Flammarion (1re éd. : 1992).

GOTTMANN Jean (1966), « Mégalopolis, région-laboratoire de l'urbanisation moderne », in *Essais sur l'aménagement de l'espace habité*, Paris/La Haye, Éditions Mouton &Co.

GROENSTEEN Thierry (dir.) (1990), *Little Nemo au pays de McCay*, Toulouse, CNBDI-Éditions Milan.

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

GROENSTEEN Thierry (2006), *Un objet culturel non identifié*, Angoulême, L'an 2.

GROSSBERG Lawrence, NELSON Cary, TREICHLER Paula (dir.) (1992), *Cultural Studies*, New York, Routeledge.

HALE Nathan G. (dir.) (1978), *L'introduction de la psychanalyse aux États-Unis ; Correspondance de James Jackson Putnam avec Freud, Jones, Ferenczi, William James et Morton Prince*, trad. fr., Paris, Éditions Gallimard (1re éd. en anglais : 1971).

HANCOCK James Gulliver (2013), *All the buildings in New York (that I've drawn so far)* , N.Y.C., Universe Publishing.

HEINICH Nathalie (1996), *Être artiste*, Paris, 50 questions / Klincksieck.

HORKHEIMER Adorno & ADORNO Theodor W. (2004), *La dialectique de la raison ; Fragments philosophiques*, trad. fr., Paris, Tel/Gallimard (1re éd. en allemand : 1944).

JACOB François (1970), *La logique du vivant ; une histoire de l'hérédité*, Paris, Tel/Gallimard.

JUNG Carl Gustav (1958), KERÉNYI Charles, RADIN Paul, *Le Fripon divin ; Un mythe indien*, trad. fr., Genève, Georg éditeur (1re éd. en allemand : 1951).

KAPLAN Balthazar (2014), *Little Nemo, le rêveur absolu*, Paris, Ab Irato éditions.

KASPI André (1986), *Les américains ; Naissance et essor des Etats-Unis 1607-1945*, Paris, Points/Seuil.

KOOLHAAS Rem (2002), *New York Délire, un manifeste rétroactif pour Manhattan*, trad. fr., Marseille, Éditions Parenthèses (1re éd. en anglais : 1994).

KRACAUER Siegfried (1937), *Jacques Offenbach ou le secret du second Empire*, trad. fr., Paris, B. Grasset (1re éd. en allemand : 1937).

KRACAUER Siegfried (2008), *L'ornement de la masse, essai sur la modernité weimarienne*, trad. fr., Paris, La Découverte (1re éd. en allemand : 1963).

KRACAUER Siegfried (2009), *De Caligari à Hitler, une histoire psychologique du cinéma allemand*, trad. fr., Lausanne, L'âge d'homme (1re éd. en anglais : 1947).

KUBIN Alfred (2015), *Le travail du dessinateur*, trad. fr., Paris, Éditions Allia (1re éd. en allemand : 1973).

KUNZLE David (1973), *The history of the comics trip (vol.1), the early comic strip, narrative strips and picture stories in the European broadsheet from c.1450 to 1825*, Berkeley, University of California Press.

KUNZLE David (1990), *The history of the comics trip (vol.2), the nineteeth century*, Berkeley, University of California Press.

LACASSIN Francis (1971), *Pour un neuvième art : la bande dessinée*, Paris, UGE.

LADOR Pierre Yves (2006), *L'étang et les spasmes dans la bande dessinée*, Vevey, Castagniéé́é.

LEGROS Patrick (1996), *Introduction à une sociologie de la création imaginaire*, Paris, L'Harmattan.

LEGROS Patrick, MONNEYRON Frédéric, RENARD Jean-Bruno, TACUSSEL Patrick (2006), *Sociologie de l'imaginaire*, Paris, Armand Colin.

MACÉ Éric, MAIGRET Éric (dir.) (2005), *Penser les médiacultures, nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*, Paris, Armand Collin et Institut National de l'Audiovisuel.

MAIGRET Éric, STEFANELLI Matteo (dir.) (2012), *La bande dessinée : une médiaculture*, Paris, Armand Colin.

MAFFESOLI Michel (dir.) (1978), *La galaxie de l'imaginaire*, Paris, Berg International.

MAFFESOLI Michel (1988), *Le temps de tribus*, Toulouse, Méridiens.

MARTIN Laurent, MERCIER Jean-Pierre, ORY Pascal, VENAYRE Sylvain (2012), *L'art de la bande dessinée*, Paris, Citadelles et Mazenod.

MARTUCCELLI Danilo (1999), *Sociologies de la modernité, l'itinéraire du XXe siècle*, Paris, Folio/Gallimard.

MARX Karl (1985), *Le capital (livre I)*, trad. fr., Paris, Champs/Flammarion (1re éd. en allemand : 1867).

McCLOUD Scott (2007), *L'art invisible*, trad. fr., Paris, Guy Delcourt (1re éd. en anglais : 1993).

McLUHAN Marshall (1977), *Pour comprendre les médias ; Les prolongements technologiques de l'homme*, trad. fr., Paris, Seuil (1re éd. en anglais : 1964).

MELLOT Philippe, MOLITERNI Claude (1996), *Chronologie de la bande dessinée*, Paris, Flammarion.

MENU Jean-Christophe (2005), *Plates-bandes*, Paris, L'Association.

MENU Jean-Christophe (2011), *La bande dessinée et son double ; Langage et marges de la bande dessinée : perspectives pratiques, théoriques et éditoriales*, Paris, L'Association.

MILLET Catherine (1987), *L'art contemporain en France*, Paris, Flammarion.

MILZA Pierre (1999), *Mussolini*, Paris, Fayard.

MOLITERNI Claude (dir.) (1972), *Histoire de la bande dessinée d'expression française*, Paris, Serg.

MOLITERNI Claude (dir.) (1980), *Histoire mondiale de la bande dessinée*, Paris, Pierre Horay Éditeur.

MOLOTIU Andrei (2009), *Abstract comics, the anthology*, Seattle, Fantagraphics.

MORET Hadrien (2011), *Trilobite et lumière*, Nantes, ESBANM. (Mémoire)

MOUCHTOURIS Antigone (2007), *Sociologie de la culture populaire*, Paris, L'Harmattan.

MOUNIER Emmanuel (2010), *Le personnalisme*, Paris, PUF (1re éd. : 1950).

MURCH Walter (2011), *En un clin d'œil ; Passé, présent et futur du montage*, trad. fr., Nantes, Capricci (1re éd. en anglais : 1995).

NANCY Jean-Luc (2007), *Le plaisir au dessin, Carte blanche à Jean-Luc Nancy*, Paris et Lyon, Éditions Hazan et Musée des Beaux-Art de Lyon.

OPALKA Roman (2012), *Opalka 1965/1-∞*, Toulouse, Ciam La Fabrique. (catalogue d'exposition)

O'SULLIVAN Judith (1971), *The art of the comic strip*, College Park, University of Maryland.

O'SULLIVAN Judith (1976), *The art of Winsor Z. McCay*, College Park, University of Maryland. (Thèse d'histoire d'art)

PANOFSKY Erwin (1996), « Style et matière du septième art » in *Trois essais sur le style*, trad. fr., Paris, Gallimard (1re éd. en anglais : 1995).

PANOFSKY Erwin (2014), *L'œuvre d'art et ses significations*, trad. fr., Paris, Folio/Gallimard (1re éd. en anglais : 1955).

PEETERS Benoît (1991), *Case, planche, récit : comment lire une bande dessinée*, Tournai, Casterman.

PORRET Michel (dir.) (2009), *Objectif bulles, Bande dessinée et histoire*, Genève, L'équinoxe, Georg éditeur.

REY Alain (1978), « Les songes de l'enfant personne », in *Les spectres de la bande ; Essai sur la B.D.* , Paris, Minuit.

ROEDER Katherine (2014), *Wide awake in Slumberland : fantasy, mass culture and modernism in the art of Winsor McCay*, University Press of Mississippi (thèse).

ROSSET Christian (2011), *Avis d'orage dans la nuit*, Paris, L'Association.

SAINT-AUGUSTIN (1947), *Les Confessions*, trad. fr., Paris, Pierre Horay et Cie (env. 401).

SERRES Michel (2000), *Hergé mon ami, études et portrait*, Bruxelles, Moulinsart.

SERRES Michel (2010), *Jules Verne, l'enchantement du monde*, Paris, Le Pommier.

SHELLEY Mary (1994), *Frankenstein ou le moderne Prométhée*, trad. fr., Paris, Pocket (1re éd. en anglais : 1818).

SHUSTERMAN Richard (2009), *L'objet de la critique littéraire*, trad. fr., Paris, Questions théoriques (1re éd. en anglais : 1984).

SIMMEL Georg (1981), *Sociologie et épistémologie*, trad. fr., Paris, PUF.

SIMMEL, Georg (1993), *La tragédie de la culture*, trad. fr., Paris, Petite Bibliothèque / Rivages (1re éd. en allemand : 1911).

SIMMEL, Georg (2004), *Philosophie de la modernité*, trad. fr., Paris, Payot (1re éd. : 1989).

SMOLDEREN Thierry (2009), *Naissances de la bande dessinée de William Hogarth à Winsor McCay*, Bruxelles, Les impressions nouvelles.

TARDE Gabriel (1989), *L'opinion et la foule*, Paris, Presses Universitaires de France (1re éd. : 1901).

TERKEL Studs (2009), *Hard Times ; histoires orales de la Grande Dépression*, trad. fr., Paris, Éditions Amsterdam (1re éd. en anglais : 1970).

TÖPFFER Rodolphe (1998), *Réflexions et menus propos d'un peintre genevois ou Essai sur le beau dans les arts*, Paris, École nationale supérieure des Beaux-Arts (1re éd. : 1848).

TOCQUEVILLE Alexis de (1951), *Œuvres complètes, t.1 De la démocratie en Amérique*, Paris, Gallimard (1re éd. : 1835).

TOURAINE Alain (1974), *Pour la sociologie*, Paris, Points/Seuil.

VEBLEN Thorstein (2011), *Théorie de la classe de loisir*, trad. fr., Paris, Tel/Gallimard (1re éd. en anglais : 1899).

WACQUANT Loïc (2002), *Corps et âme : carnets ethnographiques d'un apprenti boxeur*, Marseille, Agone (1re éd. : 2000).

WELLS H.G. (2006), *Un rêve d'Armageddon*, trad. fr., Paris, Folio/Gallimard (1re éd. en anglais : 1901).

WEBER Max (1963), *Le savant et le politique*, trad. fr., Paris, Éditions 10/18 (1re éd. en allemand : 1919).

WEBER Max (2004), *L'éthique protestante et l'esprit du capitalisme*, trad. fr., Paris, Tel/Gallimard (1re éd. en allemand : 1904-1905).

WEBER Max (2013), *La ville*, trad. fr., Paris, Les belles lettres (1re éd. en allemand : 1921).

WHITMAN Walt (2008), *Feuilles d'herbe*, trad. fr., Paris, José Corti (1re éd. en anglais : 1855).

YEFFETH Glenn (2006), *The man from Krypton ; a closer look at Superman*, Dallas, BenBella Books.

-Articles et revues

Art Press n°194, « Maus : Art Spiegelman, interview », Art Press, septembre 1994.

Art Press Spécial n°26, « Bandes D'auteurs », Art Press, 2005.

Cahiers du cinéma n°710, « Scénario (Anti-manuel) », Cahiers du cinéma, avril 2015.

Labyrinthe n°26, « La Bande Dessinée, ce qu'elle dit, ce qu'elle montre, Maisonneuve et Larose, 2006.

BOLTANSKI Luc, « La constitution du champ de la bande dessinée », *Actes de la recherche en sciences sociales*, n°1, Seuil, 1975.

CASSELY Jean-Laurent, « Michel Maffesoli, le troll de la sociologie française », 2014. Disponible en ligne : http://www.slate.fr/story/85967/michel-maffesoli-sociologie-troll

CHANEY David, « Le grand magasin comme forme culturelle » in *Réseaux*, vol.14 n°80, La découverte, 1996, pp. 81-96.

DELFEIL DE TON, « À propos de *Little Nemo* » in *Charlie Mensuel* n°12, Janvier 1970, pp.12-14.

DENIOT Joëlle, *Chanson française, chanson noire*, 2004.
Disponible en ligne : http://www.chansons-francaises.info/parole.chanson.htm

GODBOUT Jacques T., « Les conditions sociales de la création en art et en sciences » in *Revue du M.A.U.S.S. : Une théorie sociologique générale est-elle pensable ?*, n°24, M.A.U.S.S./La Découverte, 2004, Paris.

GROENSTEEN Thierry, *Nemo, fils du rêve*, 1991.
Disponible en ligne : http://www.editionsdelan2.com/groensteen/spip.php?article19

GROENSTEEN Thierry, *L'histoire de la bande dessinée : Singularités et perspectives*, 2010.
Disponible en ligne : http://www.editionsdelan2.com/groensteen/spip.php?article12

GROENSTEEN Thierry, *De l'art séquentiel à l'art ludique*, 2013.
Disponible en ligne : http://revue-textimage.com/07_varia_3/groensteen1.html

JOUBERT Bernard, « La case la plus copiée », 2005, *L'Éprouvette*, n°1.

MENU Jean-Christophe, 2005, *L'Éprouvette*, n°1.

MENU Jean-Christophe, MOKEÏT, 2006. « Le Septième Fondateur », *L'Éprouvette*, n°3

MORIN-ULMANN David, « Approche psychanalytique de l'Imaginaire » in *Dictionnaire des littératures de l'imaginaire*, L'Atalante, 2010, Nantes.

NANCY, Jean-Luc, « Un art de la ville », in *The Art of the City*, revue *Anglophonia* n°25, 2009, Presses Universitaires du Mirail.

PAVEL Thomas, « Les études culturelles : une nouvelle discipline ? », in *Critique*, n°545, Les éditions de Minuit, 1992.

LA ROCCA Fabio, RAFELE Antonio, SERRA Marcello (dir.), *Sociétés* n°106, « L'univers des bandes dessinées », De Boeck Supérieur, 2009.

STERCKX Pierre, « Les grandes cases dans les petits plats », in *Les Cahiers de la bande dessinée*, n°63, Glénat, mai-juin 1985, pp.75-78.

STERCKX Pierre, *Les desseins du dessin selon le docteur festus*, 1996. Disponible en ligne : http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article918

VAN DAMME Stéphane, « Comprendre les Cultural Studies : une approche d'histoire des savoirs » in *Revue d'histoire moderne et contemporaine*, n°51-4bis, Belin, 2004.

VAN LIER Henri, « La bande dessinée : une cosmogénie dure », in GROENSTEEN Thierry (dir.), *Bande dessinée, récit et modernité ; Colloque de Cerisy*, Futuropolis-CNBDI, 1988, Paris.

-Bandes dessinées

BALADI Alex, *Encore un effort*, L'Association, 2009, Paris.

GIARDINO, Vittorio, *Little Ego*, Drugstore/Glénat, 2011, Grenoble.

MAHLER, *l'Art selon mme goldgruber ; insulte*, L'Association, 2005, Paris.

MATT Joe, *Strip-tease, le journal dessiné de Joe Matt*, Seuil, 2004, Paris.

SHAW, Greg, *Travelling Square District*, Sarbacane, 2010.

TRONDHEIM Lewis, *Désœuvré*, L'Association, 2005, Paris.

WARE Chris, *Jimmy Corrigan ; The Smartest Kid On Earth*, Delcourt, 2003, Paris.

WARE Chris, *Quimby the Mouse*, l'Association, 2005, Paris.

-Films

Chris Ware, un art de la mémoire de Benoît PEETERS (2004)

Le fétiche et l'iconoclaste de Claude HAIM (2001)

Miss Hokusai de Keiishi HARA (2015)

L'arbre, le maire et la médiathèque de Eric ROHMER (1993)

-Sites

http://springlakemccay.blogspot.fr/

http://pilgrims-progress.richmond.edu/about

http://www.editionsdelan2.com/groensteen/spip.php?article12
http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article918
http://www.topfferiana.fr/
http://www.chansons-francaises.info/parole.chanson.htm
http://expositions.bnf.fr/bdavbd/index.htm
http://www.cinemondial.com
http://geo.msu.edu/extra/geogmich/fruit.html

-Cours, discours et conférences

COMPAGNON Antoine, *Comme la presse et la photographie, la ville est double : bonne et mauvaise*, in Baudelaire moderne et antimoderne, Collège de France, 14 février 2012, Paris.

REMY Pierre-Jean, De la vertu de la bande dessinée, in Séance publique annuelle de l'Académie Française, Palais de l'Institut, 5 décembre 1991, Paris.

GUNNING Tom, *Succession, mouvement et histoire : panoramas, bandes dessinées, séries photographiques, jeux d'optique, cinéma*, in L'image-récit. L'art américain XVIII^{e}-XX^{e} siècle, Auditorium du Louvre, 18 février 2013, Paris.

TABLE DES ILLUSTRATIONS

(pour des commodités d'édition, les planches d'image n'intègrent pas la pagination de l'ensemble, les pages indiquées correspondent donc à la page qui précède, c'est pourquoi je les note en bis ou ter)

Page :

Figure 1 (Couverture) : Composition, Benoît Tellez, 2015
(Détails : Winsor McCay, *Dream of the Rarebit Friend*, 7 avril 1906, Winsor McCay, *Little Nemo in Slumberland*, 29 septembre 1907, Winsor McCay, *Midsummer Day Dreams*, octobre 1911, Walker Evans, Chrysler building under construction, New York, 1929)

Figure 2 : Winsor McCay, *If Benjamin Franklin should come back to Earth, Winsor McCay : Early Works V*, Checker Book, 2005, Miamisburg 56 bis

Figure 3 : Guido Crepax, *Valentina dans le métro*,1968, Thierry Groensteen, *Nocturnes, le rêve dans la bande dessinée*, Citadelles & Mazenod, 2013, Paris 102 bis

Figure 4 : *Winsor McCay posing with a cigarette*, 1906, Anonyme 124 bis

Figure 5 : Winsor McCay, *Dream of the Rarebit Fiend*, 22 avril 1909 164 bis

Figure 6 : Winsor McCay, *Dream of the Rarebit Fiend*, 12 décembre 1908 176 bis

Figure 7 : Winsor McCay, *Dream of the Rarebit Fiend*, (détails) 26 décembre 1907 178 bis

Figure 8 : Winsor McCay, *Dream of the Rarebit Fiend*, (détails) 23 janvier 1906 178 bis

Figure 9 : Winsor McCay, *Dream of the Rarebit Fiend*, (détails) 26 décembre 1904 178 bis

Figure 10 : Jules Guérin, *Le Parthénon*, Robert Hichens, *The Near East – Dalmatia, Greece and Constantinople*, Hodder and Stoughton, 1913, Londres 184 bis

Figure 11 : Winsor McCay, *Little Nemo in Slumberland*, 20 janvier 1907 (détail) 184 bis

Figure 12 : George Herriman, *Krazy Kat*, 5 novembre 1922 (détail) 186 bis

Figure 13 : Eadweard MuyBridge, *Gallop ; bay horse Daisy,* 1880, (détail), Adam Hans Christian, *Eadweard Muybridge ; The human and animal locomotion photogaphs*, Taschen, 2014, Köln 186 bis

Figure 14 : Rodolphe Töpffer, *Les amours de Monsieur Vieux-Bois*, Aubert, 1839, Paris 186 bis

Figure 15 : Winsor McCay, *Little Nemo in Slumberland*, 15 octobre 1905 (détail) 186 bis

Figure 16 : Winsor McCay (Silas), *Dream of the Rarebit Fiend*, Octobre 1911 192 bis

Figure 17 : Winsor McCay, *Little Nemo in Slumberland*, 27 décembre 1908 194 bis

Figure 18 : Winsor McCay, *Little Nemo in Slumberland*, 21 juin 1914 194 ter

Figure 19 : Winsor McCay (Silas), *Dream of the Rarebit Fiend*, 28 mai 1908 196 bis

Figure 20 : Winsor McCay (Silas), *Dream of the Rarebit Fiend*, 10 septembre 1904 196 ter

Figure 21 : Job, *Un rêve agité*, paru dans Imagerie artistique, série 1, n°11, Maison Quantin, Historiettes 198 bis

Figure 22 : *Axonométrie du nouveau Waldorf-Astoria*, © Waldorf-Astoria Hotel, Rem Koolhaas, New York Délire, Parenthèses, 2002, Marseille 202 bis

Figure 23 : Winsor McCay (Silas), *Dream of the Rarebit Fiend*, 2 avril 1911 202 ter
Figure 24 : Winsor McCay (Silas), *Dream of the Rarebit Fiend*, 25 janvier 1905 204 bis
Figure 25 : Winsor McCay (Silas), *Dream of the Rarebit Fiend*, 15 avril 1905 204 ter
Figure 26 : Winsor McCay (Silas), *Dream of the Rarebit Fiend*, 6 juillet 1913 206 bis
Figure 27 : Winsor McCay (Silas), *Dream of the Rarebit Fiend*, 14 octobre 1904 208 bis
Figure 28 : Winsor McCay (Silas), *Dream of the Rarebit Fiend*, 9 février 1913 210 bis
Figure 29 : Winsor McCay, *Little Nemo in Slumberland*, 27 mai 1906 228 bis
Figure 30 : Winsor McCay, *Little Nemo in Slumberland*, 26 janvier 1908 236 bis
Figure 31 : Winsor McCay, *Little Nemo in Slumberland*, 15 septembre 1907 252 bis

ANNEXES

(les pages suivantes sont des extraits du tableau d'analyse que j'ai réalisé pour mes recherches. Pour comprendre son fonctionnement, le lecteur peut se reporter à la partie IV-A intitulée « Méthodologie ». Le format A4 m'a astreint à présenter les lignes du tableau scindé en trois parties sur trois pages consécutives.)

ÉLEMENTS DE REPERAGE :							SEQUENTIALITE :			
N° de planche	**Réf. code U. Merkl**	**Titre**	**Date de parution**	**Nom du journal**	**Planches visuellement notables**	**Planches au thème notable**	**Unité fondamentale**	**Type de cohérence**	**Particularité du cadre**	**Commentaire**
350	346	Dream of the Rarebit Fiend	30/11/07	N.Y.E.T.	0	0	La planche	Trame complexe	Aucune	
351	347	Dream of the Rarebit Fiend	05/12/07	N.Y.E.T.	1	0	Le strip	Succession de saynètes reliées par un état mental	Immobile	Le personnage reste au centre du cadre
352	348	Dream of the Rarebit Fiend	07/12/07	N.Y.E.T.	0	0	La planche	Accumulation quantitative	Immobile	L'absence de mouvement de cadre montre littéralement l'accumulation.
353	349	Dream of the Rarebit Fiend	12/12/07	N.Y.E.T.	1	1	La planche	Accumulation quantitative	Composition complexe	
354	350	Dream of the Rarebit Fiend	14/12/07	N.Y.E.T.	0	0	Le strip	Trame complexe	Aucune	
355	351	Dream of the Rarebit Fiend	19/12/07	N.Y.E.T.	0	0	Le strip	Poursuite d'un objectif personnel	Aucune	

DONNEES DE PREMIER PLAN :							REDONDANCE NOTABLE :				
Élément graphique de surplomb	**Noir et blanc / Couleur**	**Personnages mis en scène**	**Arrière-plan**	**Fonction**	**Répartition**	**Usage de cartouche**	**Objet technologique**	**Bestiaire**	**Scène de foule**	**Opposition partie/tout**	**Effet de style**
Montgolfière	0	Un barman et deux clients	Assez réaliste	L'arrière-plan n'a qu'une fonction informative quant au contexte	5x4	0	Montgolfière	0	0	0	Retranscription de l'accent à l'écrit
Chapeaux	0	Des spectateurs	Capital	Le décor a ici beaucoup d'importance	3x3	0	Voiture	0	0	1	Vue presque subjective
Coffre-fort	0	Un voyou	Minimal	L'accent est mis sur l'accumulation	5x4	0	explosifs	0	0	0	Bulles orphelines
Chapeaux	0	Un homme	Néant	L'accent est mis sur les dialogues et l'attitude des personnages	5x5 (5+4+3+2+2)	0	0	0	0	1	Changement de taille des cases / Méga Méta-gag
Chien	0	Un couple et leur bébé	Assez réaliste	L'arrière-plan n'a qu'une fonction informative quant au contexte	5x4	0	0	1	0	1	0
Neige	0	Un homme	Capital	L'arrière-plan est en interaction avec le premier plan	3x4	0	Métro souterrain	0	0	0	Changement de taille des cases.

SCHEMA NARRATIF :				
Pitch	**Développement**	**Point culminant**	**Chute**	**Situation finale notable**
Deux navigateurs ont soif dans leur montgolfière. L'un décide d'emmener l'autre au High Sky Saloon, un bar-dirigeable.	Le patron est heureux de les recevoir, mais il a tendance à maltraiter ceux qui ont trop bu en les jetant dans les airs. Ils boivent un bon coup tous les trois et vont pour remonter à bord de leur montgolfière.	Les deux navigateurs et le barman tombent dans le vide.	0	0
Un homme a réussi à se procurer d'excellentes places pour assister à un spectacle. Une femme s'assied devant et lui cache la vue avec son immense chapeau.	Petit à petit, dans les frous-frous du chapeau, il distingue un paysage. Il est maintenant totalement pris dans ce petit paysage de campagne avec cette petite route au milieu et ce petit bolide qui fonce.	La voiture lui fonce dessus, il panique.	0	0
Un voleur veut faire sauter un coffre-fort pour récupérer l'argent et offrir à sa femme ce qu'elle désire pour Noël.	À l'intérieur de chaque coffre-fort il y en a un autre plus petit à faire sauter.	Un policier alerté par les 5 explosions vient arrêter le bandit qui a un tout petit coffre-fort dans les mains.	0	C'est la femme inquiète qui rêvait de son mari.
Un homme s'est acheté un nouveau chapeau à bord large. Il rentre en vitesse le montrer à sa femme.	Mais les cases sont trop petites et il en déforme les bords avec son chapeau. Il ne comprend pas pourquoi Silas ne fait pas des cases plus grandes. Il ne peut pas avancer dans de si petites cases.	L'homme en a assez, il fonce, tant pis s'il déforme les bords des cases.	0	La femme est effrayée par le bord anguleux de la case qui s'avance d'un coup sur elle comme un poignard dans la nuit.
Un homme est à quatre pattes et joue avec son bébé sur son dos. Petit à petit, il se transforme en chien. Quand la mère arrive, elle met le maichien à la porte.	Le chien est alors martyrisé : la mère lui jette de l'eau bouillante pour qu'il s'éloigne, puis, un policier lui lance sa matraque.	Un boucher le récupère et le transforme en saucisses.	La mère et le bébé vont chez le boucher et achètent les saucisses. La mère les cuisine.	Le bébé ne veut pas manger les saucisses, il est triste que son papa ne soit pas là.
Un homme veut dégager un chemin dans la neige devant chez lui. Mais il y a de plus en plus de neige et il se retrouve de plus en plus profond.	L'homme continue de creuser son chemin, il est au fond d'une fosse à présent. Il réalise qu'il serait sans doute plus astucieux de creuser un tunnel vu le niveau de la neige.	Le tunnel de neige s'effondre sur lui.	0	0

ÉLEMENTS DE REPERAGE :							SEQUENTIALITE :			
N° de planche	**Réf. code U. Merkl**	**Titre**	**Date de parution**	**Nom du journal**	**Planches visuelle-ment notables**	**Planches au thème notable**	**Unité fonda-mentale**	**Type de cohérence**	**Particularité du cadre**	**Commentaire**
434	429	Dream of the Rarebit Fiend	19/09/08	N.Y.E.T.	0	0	La planche	Accumulation quantitative	Immobile	L'absence de mouvement de cadre montre littéralement l'accumulation.
435	430	Dream of the Rarebit Fiend	24/09/08	N.Y.E.T.	0	0	La planche	Accumulation quantitative	Immobile	L'absence de mouvement de cadre montre littéralement l'accumulation.
436	431	Dream of the Rarebit Fiend	26/09/08	N.Y.E.T.	0	0	La planche	Poursuite d'un objectif personnel / Accumulation quantitative	Aucune	
437	432	Dream of the Rarebit Fiend	01/10/08	N.Y.E.T.	0	0	La planche	Accumulation quantitative	Immobile	Le cadre s'adapte à la taille de l'être qui se métamorphose.
438	433	Dream of the Rarebit Fiend	03/10/08	N.Y.E.T.	0	1	Le strip	Conflit croissant.	Aucune	L'immobilité du cadre renforce l'acharnement du personnage.
439	434	Dream of the Rarebit Fiend	08/10/08	N.Y.E.T.	0	0	La case	Accumulation quantitative	Immobile	L'absence de mouvement de cadre montre littéralement l'accumulation.

DONNEES DE PREMIER PLAN :							REDONDANCE NOTABLE :				
Élément graphique de surplomb	**Noir et blanc / Couleur**	**Personnages mis en scène**	**Arrière-plan**	**Fonction**	**Répar-tition**	**Usage de cartouche**	**Objet technologique**	**Bestiaire**	**Scène de foule**	**Opposition partie/tout**	**Effet de style**
Tabac	0	Un homme	Minimal	L'accent est mis sur l'accumulation	7x4	0	Allumettes	0	0	1	Motif
Méta-morphose	0	Un docteur et sa patiente	Néant	L'accent est mis sur l'accumulation	3x4	0	0	0	0	0	0
Méta-morphose	0	Un couple	Néant	L'accent est mis sur les dialogues et l'aspect des personnages	5x4	0	0	1	0	0	0
Méta-morphose	0	Une esthéticienne et un client	Minimal	L'accent est mis sur la métamorphose.	3x5 (3+3+2+ 2+2)	0	0	1	0	0	Décalage normalité/ monstruosité
Oncle Sam	0	Des politiciens	Néant	L'accent est mis sur les dialogues et l'attitude des personnages	5x4	0	0	0	0	1	Jeu de mot / Bastonnade / Caricature / Figuration de l'éclat
Pièces de monnaie	0	Un mendiant	Minimal	L'arrière-plan nous donne à voir le danger arriver.	2X5	0	Métro souterrain	0	0	0	Changement de taille des cases.

SCHEMA NARRATIF :				
Pitch	**Développement**	**Point culminant**	**Chute**	**Situation finale notable**
Un homme est obligé de sortir pour fumer sa pipe, mais il a beau craquer des allumettes, il n'arrive pas à l'allumer.	Il râle parce que tout le monde peut fumer le tabac qu'il aime dans le fumoir mais que seule la pipe est proscrite. À ses pieds, les allumettes s'accumulent.	L'homme est submergé par les allumettes, sa petite-fille lui explique qu'il doit frotter les allumettes sur la boîte pour qu'elles s'allument, pas sur sa chaussure.	0	0
Un dentiste demande à sa patiente d'ouvrir très grand la bouche.	La femme ouvre démesurément la bouche, le dentiste rentre dedans pour opérer la dent.	Le dentiste est dans la bouche de la patiente et il use d'un maillet pour traiter sa dent. Il continue à lui demander d'ouvrir plus grand la bouche.	0	0
Un homme remarque que sa tête est particulièrement molle et déformable à souhait, sa femme fait venir un docteur et gère l'application du traitement.	Le docteur explique que la tête de l'homme a désormais les caractéristiques d'une éponge, pour la maintenir en forme, il faut constamment la malaxer et la tremper. La femme suit scrupuleusement le traitement, mais la tête reprend difficilement forme.	La tête de l'homme dégouline sur l'oreiller, l'homme veut laisser tomber le traitement.	0	C'est la femme inquiète qui rêvait de son mari.
Pendant qu'elle fait la manucure d'un client, une esthéticienne parle des prochaines élections présidentielles. Elle ne se rend pas compte qu'elle devient de plus en plus petite tandis que la main de l'homme grossit.	Elle est de plus en plus petite, la main du client est de plus en plus grande, la femme continue à donner son point de vue sur les élections.	La main est énorme à présent, il semblerait que l'esthéticienne se rende enfin compte de la métamorphose.	0	0
Oncle Sam sort du journal d'un type pour chercher un homme qui voudra bien s'asseoir à la tête de l'État. Le type refuse la chaise, ils partent ensemble à la recherche de candidats.	Ils rencontrent d'abord Taft qui décline, puis Bryan qui refuse. Taft et Bryan se poussent mutuellement à prendre le pouvoir. Ca tourne au conflit quand Roosevelt apparaît.	La scène tourne au pugilat général	0	0
Un mendiant fait la quête et va se voir couvert d'or.	Les passants s'arrêtent et lui donne de plus en plus.	Une remorque de pièces d'or lui est livrée.	0	0

Résumé :

Il y a quelque chose à prendre au sérieux à la lecture des bandes dessinées de Winsor McCay. C'est sur ce postulat, qu'après avoir décidé que mon corpus se limiterait à son oeuvre en songes (toutes les planches qui finissent par une case où le personnage se réveille et réalise qu'il vient de rêver), j'ai envisagé de découvrir ce que l'on pouvait apprendre de la modernité new yorkaise à lecture de *Little Nemo in Slumberland* (publié de 1905 à 1927) et de *Dreams of the Rarebit Fiend* (*Les cauchemars de l'amateur de fondue au chester*, publié de 1904 à 1914). Cette thèse débute par une réflexion sur le concept esthétique et philosophique de la Modernité, et l'établissement méthodologique d'une sociologie de l'œuvre ouverte à la singularité de l'auteur. Elle détaille la construction de son matériel d'analyse et les limites qui se sont révélées à l'usage.

Mon analyse de l'œuvre en songes de McCay se divise en deux étapes : l'une s'astreint à une étude différenciée de la case, de l'entre-case et de la planche, afin d'organiser le regard ; l'autre retient de l'œuvre quelques grandes trajectoires. Ce dernier développement permet de mettre l'accent sur la passion moderne du mouvement, le devenir de la fin de l'histoire à l'ère du sériel et le recours à la notion d'infini dans le processus de narration. Cette étude est aussi l'occasion de développer des concepts comme la *saute*, la *création machinale*, la *rationalité baudelairienne* ou le *récit d'élection*.

Mots clés : Bande dessinée, Dessin, Little Nemo, Modernité, New York, Produit culturel, Sociologie de l'œuvre, Ville, Winsor McCay.

Abstract :

There is something serious about reading Winsor McCay's comics. It is based on this basic premise that, after I had decided that I would restrict my corpus to his sleepy stories (all the storyboard in which in the last panel the character wakes up and realizes that he was dreaming), I intend to seek for what could be taught of new yorker modernity through the reading of *Little Nemo in Slumberland* (published from 1905 to 1929) and of *Dreams of the Rarebit Fiend* (published from 1904 to 1914). This thesis begins with a thought on aesthetic and philosophical concept of Modernity and goes on with a methodic establishment of sociology of the work of art that encompasses the singularity of the author.

I divided my analysis of the sleepy stories of McCay in two steps : one whose aims is to organize the look provides a differentiated study of the panel, the gutters and the page ; the other one focus on main paths of the work. This last development allows to emphasize the modern passion of movement, the outcome of the end of the story in the age of serial production and the concept of infinity in narrative process. This study also gives the opportunity to develop concepts such as tellings of the chosen one, mechanical creation, baudelerian rationality or the concept of skip.

Keywords : Comic Strip, Cultural Product, Drawing, Little Nemo, Modernity, New York, Sociology of the work, City, Winsor McCay.