

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

TRANSFERTS DISCURSIFS ET INTERSUBJECTIVITÉ CHEZ BLUTCH.  
UNE RECHERCHE ESTHÉTIQUE ET CRITIQUE EN BANDE DESSINÉE.

MÉMOIRE  
PRÉSENTÉ  
COMME EXIGENCE PARTIELLE  
DE LA MAÎTRISE EN ÉTUDES LITTÉRAIRES

PAR  
JONATHAN PÉPIN-NADEAU

NOVEMBRE 2009

# UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

Service des bibliothèques

## Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement n°8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

## REMERCIEMENTS

Je tiens d'abord et avant tout à remercier ma directrice Anne-Élaine Cliche pour son aide précieuse. Merci de m'avoir détourné des voies dangereuses dans lesquelles j'aurais pu me diriger. Je remercie aussi Jean-François Chassay pour m'avoir indiqué des pistes de lectures qui se sont révélées importantes pour ma rédaction. Je profite également de cet instant pour souligner l'apport de trois professeurs qui ont marqué mes études à l'UQAM et qui, par la qualité exceptionnelle de leur enseignement, ont sans aucun doute contribué aux qualités possibles de mon mémoire : ma directrice Anne-Élaine Cliche, Shawn Huffman et Thérèse Saint-Gelais du département d'histoire de l'art.

## TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES.....	v
RÉSUMÉ.....	viii
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE I	
ENTRE PASTICHE ET PARODIE : LES PREMIÈRES ŒUVRES DE BLUTCH.....	10
1.1. Introduction.....	10
1.2. <i>Waldo's Bar</i> .....	11
1.3. <i>Sunnymoon tu es malade</i> .....	17
CHAPITRE II	
<i>MITCHUM 1</i> : UNE INTERROGATION SUR LE REGARD, L'ARTISTE ET SON MODÈLE.....	24
2.1. Introduction.....	24
2.2. <i>Mitchum 1</i> .....	26
2.3. Une page programmatique : la planche liminaire.....	26
2.4. « Et l'or de leur corps ».....	29
CHAPITRE III	
<i>MITCHUM 2</i> : LE CINÉMA, L'ART ET LA VIE.....	37
CHAPITRE IV	
<i>MITCHUM 3</i> : UNE IMPROVISATION JAZZ AUTOUR DE ROBERT MITCHUM.....	46
CHAPITRE V	
<i>MITCHUM 4</i> : LA BANDE DESSINÉE, LA PEINTURE ET LA COMÉDIE MUSICALE.....	59
5.1. <i>Mitchum 4</i> : pour une abstraction en bande dessinée.....	59
5.2. Les planches liminaires : un programme expérimental.....	60
5.3. <i>Tableau 1</i> : Épure de la représentation.....	61
5.4. <i>Tableau 2</i> : Défiguration.....	68
CHAPITRE VI	
<i>MITCHUM 5</i> OU LE DÉTOURNEMENT SUBVERSIF D'UN CONTE DES FRÈRES GRIMM.....	75

6.1. <i>Mitchum 5</i> .....	75
6.2. Conclusions sur <i>Mitchum</i> .....	84
CONCLUSION.....	86
ANNEXE DES FIGURES.....	90
BIBLIOGRAPHIE.....	142

## LISTE DES FIGURES

Figure	Page
1.1. Blutch, « L'as de la police » in <i>Waldo's Bar</i> , Paris : Audie, coll. « Fluide Glacial », 1993, planche 1.....	90
1.2. <i>Ibid</i> , planche 2.....	91
1.3. <i>Ibid</i> , planche 3.....	92
1.4. <i>Ibid</i> , planche 4.....	93
1.5. <i>Ibid</i> , planche 5.....	94
1.6. Blutch, <i>Sunnymoon tu es malade</i> , Paris : L'Association, 1994, planche 36.....	95
1.7. <i>Ibid</i> , planche 37.....	96
1.8. <i>Ibid</i> , planche 15.....	97
1.9. Hergé, <i>Le trésor de Rackham le Rouge</i> , Paris : Casterman, 1945, planche 3.....	98
1.10. Blutch, <i>Sunnymoon tu es malade</i> , planche 44.....	99
1.11. <i>Ibid</i> , planche 45.....	100
2.1. Blutch, <i>Mitchum 1</i> , Paris : Cornélius, 2005 [1996], planche liminaire.....	101
2.2. Blutch, « Et l'or de leurs corps » in <i>Mitchum 1</i> , planche 1.....	101
2.3. Paul Gauguin, <i>Et l'or de leur corps</i> , Paris : Musée d'Orsay, 1901.....	102
2.4. Blutch, « Et l'or de leurs corps » in <i>Mitchum 1</i> , planche 2.....	103
2.5. <i>Ibid</i> , planche 3.....	104
2.6. <i>Ibid</i> , planche 4.....	104
2.7. <i>Ibid</i> , planche 5.....	105
2.8. <i>Ibid</i> , planche 6.....	105
3.1. Blutch, <i>Mitchum 2</i> , Paris : Cornélius, 2005 [1996], planche 1.....	106
3.2. <i>Ibid</i> , planche 2.....	107
3.3. <i>Ibid</i> , planche 3.....	107
3.4. <i>Ibid</i> , planche 18.....	108
3.5. <i>Ibid</i> , planche 19.....	108

3.6. <i>Ibid</i> , planche 20.....	109
3.7. <i>Ibid</i> , planche 21.....	109
3.8. <i>Ibid</i> , planche 30.....	110
4.1. Blutch, <i>Mitchum 3</i> , Paris : Cornélius, 2005 [1997], planche liminaire no 1.....	111
4.2. <i>Ibid</i> , planche liminaire no 2.....	111
4.3. <i>Ibid</i> , planche 1.....	112
4.4. <i>Ibid</i> , planche 2.....	112
4.5. <i>Ibid</i> , planche 30.....	113
4.6. <i>Ibid</i> , planche 10.....	114
4.7. <i>Ibid</i> , planche 11.....	114
4.8. Robert Mitchum dans <i>La nuit du chasseur</i> de Charles Laughton, 1955.....	115
4.9. Blutch, <i>Mitchum 3</i> , planche 18.....	116
4.10. <i>Ibid</i> , planche 19.....	116
4.11. <i>Ibid</i> , planche 21.....	117
4.12. <i>Ibid</i> , planche 22.....	117
4.13. <i>Ibid</i> , planche 23.....	118
4.14. <i>Ibid</i> , planche 24.....	118
4.15. <i>Ibid</i> , planche 25.....	119
4.16. <i>Ibid</i> , planche 26.....	119
4.17. <i>Ibid</i> , planche 27.....	120
5.1. Blutch, <i>Mitchum 4</i> , Paris : Cornélius, 2005 [1998], planche liminaire no 1.....	121
5.2. <i>Ibid</i> , planche liminaire no 2.....	121
5.3. Blutch, « Tableau 1 » in <i>Mitchum 4</i> , planche 2.....	122
5.4. <i>Ibid</i> , planche 3.....	122
5.5. <i>Ibid</i> , planche 6.....	123
5.6. <i>Ibid</i> , planche 7.....	123
5.7. <i>Ibid</i> , planche 13.....	124
5.8. <i>Ibid</i> , planche 14.....	124
5.9. <i>Ibid</i> , planche 15.....	125
5.10. <i>Ibid</i> , planche 16.....	125
5.11. Pablo Picasso, <i>Guernica</i> , Madrid : Musée Reina Sofia, 1937.....	126

5.12. Nicolas Poussin, <i>L'enlèvement des Sabines</i> , Paris : Musée du Louvre, 1637-1638 .....	127
5.13. Pablo Picasso, <i>L'enlèvement des Sabines</i> , Paris : Centre Pompidou, 1962.....	128
5.14. Blutch, « Tableau 2 » in <i>Mitchum 4</i> , planche 22.....	129
5.15. <i>Ibid</i> , planche 23.....	129
5.16. Marcel Duchamp, <i>Nu descendant un escalier no 2</i> , Philadelphie : Musée d'art de Philadelphie, 1912.....	130
5.17. Pablo Picasso, <i>Figures au bord de la mer</i> , Paris : Musée national Picasso, 1931.	131
5.18. Blutch, « Tableau 2 » in <i>Mitchum 4</i> , planche 26.....	132
5.19. <i>Ibid</i> , planche 27.....	132
5.20. <i>Ibid</i> , planche 28.....	133
5.21. <i>Ibid</i> , planche 29.....	133
5.22. <i>Ibid</i> , planche 30.....	134
6.1. Blutch, <i>Mitchum 5</i> , Paris : Cornélius, 2005 [1999], planche liminaire no 1.....	135
6.2. <i>Ibid</i> , planche liminaire no 2.....	135
6.3. <i>Ibid</i> , planche 4.....	136
6.4. <i>Ibid</i> , planche 5.....	136
6.5. <i>Ibid</i> , planche 10.....	137
6.6. <i>Ibid</i> , planche 11.....	137
6.7. <i>Ibid</i> , planche 25.....	138
6.8. <i>Ibid</i> , planche 22.....	138
6.9. <i>Ibid</i> , planche 19.....	139
6.10. <i>Ibid</i> , planche 26.....	139
6.11. <i>Ibid</i> , planche 28.....	140
6.12. <i>Ibid</i> , planche 29.....	140
6.13. <i>Ibid</i> , planche 30.....	141

## RÉSUMÉ

Notre mémoire vise à étudier l'oeuvre du bédéiste français Blutch en ayant comme point d'appui les portées esthétiques et critiques des jeux interdiscursifs qui s'y manifestent. Ainsi, une réflexion originale sur les spécificités et les potentiels narratifs de la bande dessinée semble se déployer, chez Blutch, au sein d'un ensemble diversifié d'emprunts, de citations et de collages qui puisent dans la bande dessinée, mais aussi dans la littérature, le cinéma, la musique (le jazz, principalement), la danse, le théâtre et les arts visuels.

À travers *Waldo's Bar* (1993), *Sunnymoon tu es malade* (1994) et *Mitchum* (1996-1999), nos objectifs d'études sont de repérer ce que le discours de la bande dessinée fait des autres discours pour ensuite analyser les problématiques d'auteurs que ces transferts alimentent. L'hypothèse, au cœur de notre mémoire, tend donc à faire de l'interdiscursivité, chez Blutch, le moteur des enjeux singuliers de son oeuvre comme, de manière secondaire, l'occasion d'une légitimation de son médium dans le champ culturel et artistique.

Le repérage des divers transferts discursifs au sein des albums ciblés de l'auteur nous a permis, en ce sens, de mettre en lumière un questionnement polysémique, entre originalité et dérivation, autour des problématiques centrales suivantes : une recherche d'abstraction de l'action en bande dessinée, une représentation de l'opacité et du mystère de l'intersubjectivité comme des modalités, des jeux d'influences et des codes de la création. Présent partout mais visible nulle part, Blutch privilégie ultimement la création d'ambiances, le mystère de l'émotion et l'implication subjective sur l'intrigue et le réalisme caractéristique de la production classique en bande dessinée. Nos conclusions soutiennent par ailleurs que son approche transactionnelle et interdisciplinaire est un travail d'innovations qui exploite la perméabilité de son médium et met au jour le statut ambivalent d'auteur de bande dessinée dans la sphère institutionnelle mouvante de la légitimité culturelle et artistique.

BANDE DESSINÉE; SÉMIOLOGIE DE LA BANDE DESSINÉE;  
INTERDISCURSIVITÉ; ESTHÉTIQUE; REPRÉSENTATION DU SUJET.

## Introduction

Objet culturel non identifié (O.C.N.I.), ou mal identifié, peut-être (sûrement) difficilement identifiable, la bande dessinée n'a pas été repérée à son apparition, s'est développée à l'écart de toute attention savante et continue, après plus d'un siècle et demi d'existence, à n'être que rarement appréhendée dans sa spécificité et dans sa diversité.<sup>1</sup>

Encore aujourd'hui, la légitimité symbolique et culturelle de la bande dessinée semble échapper à tout consensus.

Au Québec, l'enthousiasme pour l'œuvre de Michel Rabagliati témoigne d'une reconnaissance populaire et critique de la bande dessinée québécoise. Les publications et rééditions récentes des éditions de La Pastèque, de *BD les 400 coups* ou de *Mécanique générale* marquent par ailleurs l'acquisition d'une maturité grandissante de la BD d'ici. En France, jamais il n'y a eu autant de visibilité pour certains de ses auteurs, jamais autant d'albums publiés et vendus, de maisons d'édition que maintenant. Les grandes maisons d'édition françaises (Gallimard, Seuil, Acte Sud, Robert Laffont et Denoël) qui, jusqu'à tout récemment, boudaient cet art dit mineur, créent maintenant des collections de bandes dessinées, cautionnant encore un peu plus la légitimité du 9<sup>e</sup> art. Certains médias français ont aussi fait récemment état d'une « nouvelle bande dessinée », dont Dupuis et Berberian, David B, Lewis Trondheim, Dominic Rabaté, Joan Sfar, Nicolas de Crécy et Blutch seraient les têtes de file. Bref, tout un ensemble d'éléments confirme l'idée d'une santé de la bande dessinée, devenu un champ culturel fécond et dynamique.

Et pourtant, comme l'a analysé Thierry Groensteen dans son essai *La bande dessinée, un objet culturel non identifié* (2006), cette évolution paraît, en grande partie, trompeuse. Cette supposée légitimation tient aussi et surtout d'un « phénomène de mode » entretenu par les médias et des « visées mercantiles » d'un milieu éditorial qui flaire, en la bande dessinée, la bonne affaire.

Alors, comment envisager la problématique de la valeur symbolique du 9<sup>e</sup> art? Comment prendre le pouls de sa pertinence culturelle, vu l'absence toujours frappante d'une véritable légitimation symbolique de ses oeuvres phares, de ses grands courants, de ses

---

<sup>1</sup> Thierry Groensteen, *Un Objet culturel non identifié*, Paris : Éditions de l'An 2, 2006, p.10.

auteurs marquants? Sans rééditions marquées de ses classiques, en l'absence d'une réception critique savante et spécialisée établie, donc sans structure canonique organisée propre à tous les arts, comment la richesse culturelle de la bande dessinée peut-elle réellement trouver toute sa consistance?

Les facteurs historiques expliquant son statut, passé et présent, sont nombreux. Dans le contexte français, l'absence de reconnaissance se remarque principalement par l'accent du milieu éditorial mis sur une production infantile ou populaire, sur le refus ou l'hésitation de l'État français à subventionner correctement les producteurs alternatifs, à promouvoir « l'école d'Angoulême » (ESI) ou les cours universitaires sur la bande dessinée. Groensteen évoque aussi les médias peu enclins à ouvrir leurs pages à la critique de bandes dessinées, comme les artistes eux-mêmes qui ont trop souvent rejeté du revers de la main tout discours « savant » sur leur art... Multiples et complexes, ces facteurs historiques témoignent tous d'un champ culturel inconsistant, encore inapte à gérer et générer une véritable légitimation du médium.

Outre l'évolution singulière de son champ culturel, la question de la légitimité artistique de la bande dessinée semble aussi liée, pour nombre de ses détracteurs, à une « tare ontologique ». La bande dessinée serait-elle marquée d'une faiblesse constitutive, d'une déficience fondamentale?

Thierry Groensteen relève plus spécifiquement cinq handicaps généralement reconnus à la bande dessinée.

1. Elle serait un genre bâtard, le résultat d'un métissage scandaleux entre le texte et l'image.
2. Elle peut bien feindre désormais de s'adresser aux adultes, elle ne leur proposerait en vérité rien d'autre que de prolonger leur enfance, ou d'y retomber, son « message » étant intrinsèquement infantile.
3. Elle aurait partie liée avec une branche vile et dégradée des arts visuels : la caricature.
4. Elle n'aurait pas su ou voulu épouser le mouvement de l'histoire des autres arts au cours du XXe siècle.
5. Les images qu'elle produit seraient indignes de respect et d'attention, du fait de leur multiplicité et de leur petit format.<sup>2</sup>

Ces handicaps, pourtant, ne résistent pas à l'examen approfondi de la diversité et des spécificités de l'objet : la bande dessinée est, en effet, un art pluriel qui rassemble une multitude de pratiques. Pour les auteurs et éditeurs actuels de la bande dessinée dite

---

<sup>2</sup> *Ibid*, p. 23.

alternative ou de création, la légitimité de cet art passe donc d'abord et avant tout par la production (et la réédition) d'œuvres réfléchies, pertinentes, nuancées. À l'intérieur d'un champ culturel en pleine ébullition, la publication de nouvelles œuvres prépondérantes tend à rétablir toute la portée de cet art, à faire dialoguer entre eux les grands albums passés et présents, à augmenter un peu plus sa visibilité; bref, à installer pour de bon un système canonique au fondement même de la pertinence culturelle de tous les arts. Pour les artisans contemporains de ce processus de légitimation, cet art à « valeur d'antiphrase, de revendication. »<sup>3</sup>

En ce sens, plusieurs auteurs français actuels assument, dans leur production, cette revendication. Parmi ceux-ci, Blutch (Charles Hincker) est sans aucun doute l'un des plus originaux et des plus importants. Investissant le médium de la bande dessinée d'un profond travail critique, Blutch, à l'instar de Dominic Rabaté, Nicolas de Crécy, David B. ou Jean-Christophe Menu, revendique le statut d'auteur que les prédécesseurs n'ont jamais pleinement assumé. Le travail de Blutch, à la fois critique et parodique, expérimental et comique, trouve son essence dans un rapport critique et polysémique au médium de la bande dessinée.

De là, une réflexion centrale sur les spécificités et les potentiels narratifs de la bande dessinée semble se déployer, chez Blutch, au sein d'un ensemble diversifié d'emprunts, de citations et de collages qui puisent dans la bande dessinée, mais aussi dans la littérature, le cinéma, la musique (le jazz, principalement), la danse, le théâtre ou les arts visuels. Ainsi, Blutch fait dialoguer entre eux le Satiricon de Pétrone et celui de Fellini (*Péplum*), met en scène Robert Mitchum (*Mitchum*) et Bruce Lee (*Le petit Christian*), plagie une toile de Balthus (*La Volupté*) et un extrait de Shakespeare (*Péplum*), intègre une chanson de Gainsbourg (*Vitesse Moderne*) et convoque Miles Davis (*Total Jazz*), tendant ainsi à faire éclater la linéarité traditionnelle du récit en bande dessinée pour déployer une œuvre foncièrement polymorphe.

L'œuvre en cours de Blutch nous permet alors de concevoir la bande dessinée comme un « lieu par excellence de l'hétérogène » et, plus spécifiquement, comme un espace *visuel* « par excellence où tous les discours peuvent s'enchevêtrer. »<sup>4</sup> Des possibilités

---

<sup>3</sup> *Ibid*, p.8.

<sup>4</sup> Jean François Chassay, « Intertextualité » in *Dictionnaire du littéraire*, Paris : PUF, 2004, p.306.

uniques de cette narration en images séquentielles qu'est la bande dessinée, Blutch construit une œuvre de fiction où se tisse un « vaste réseau de transactions entre modes et statuts discursifs »<sup>5</sup>, où est mis en scène ou disséminé un ensemble hiérarchisé de citations, de dérivations et de collages qui fondent le caractère fondamentalement *interdiscursif* de sa démarche.

Plus que la démonstration d'une culture foisonnante, le travail interdiscursif de Blutch sert autant de canevas narratifs à l'exploration d'une esthétique personnelle qu'il présente une représentation de la création à partir de ses modalités, de ses jeux d'influences et de ses codes. Au cœur de son approche, cet idéal : faire, plus que tout, de la bande dessinée *par excellence* et ce, au sein d'un réseau citationnel hétérogène. Chez Blutch, l'interdiscursivité prend alors des « allures » et des sens spécifiques : jamais, à notre connaissance, ces transferts discursifs n'ont été appliqués avec autant de zèle aux particularités de la bande dessinée. Mode d'expression séquentiel fondé sur la *solidarité iconique*, la bande dessinée propose un « langage » fort singulier. Comme l'a déjà indiqué Marc Angenot, la « notion d'intertextualité », corollaire de l'interdiscursivité, est « l'enjeu d'affrontements significatifs dans certains secteurs de la vie intellectuelle contemporaine. »<sup>6</sup> Parce que malléables et ouvertes à interprétations, les notions connexes « d'intertextualité » et « d'interdiscursivité » nous conduisent à mettre « cartes sur table », à exposer notre « propre problématique tout en laissant voir de quelles filiations théoriques elle provient et quelles visées elle est censée accommoder. »<sup>7</sup> En ce sens, le terme d'« interdiscursivité » semble pour nous essentiel puisqu'il « implique de considérer l'ensemble des textes dans un réseau global (...) », nous permettant de considérer la bande dessinée « comme un laboratoire des pratiques discursives en général. »<sup>8</sup>

À partir de trois albums de Blutch, la problématique globale de notre étude se résume donc à étudier comment s'établit ce « laboratoire des pratiques discursives », comme les visées esthétiques et critiques qu'elles soutiennent chez l'auteur. Nos objectifs d'étude seront alors de repérer ce que le discours de la bande dessinée, chez Blutch, fait des autres

<sup>5</sup> Marc Angenot, « L'intertextualité : enquête sur l'émergence et la diffusion du champ notionnel », Lille : *Revue des sciences humaines*, LX, 189, 1983, p.128.

<sup>6</sup> *Ibid*, p.103.

<sup>7</sup> *Ibid*, p.102.

<sup>8</sup> Jean-François Chassay, « L'intertextualité » in *Dictionnaire du littéraire*, p.307.

discours; comment il les transforme, les assimile et les interroge. De là, nous étudierons comment ce laboratoire interdiscursif alimente un questionnement sur les potentiels narratifs et graphiques de la bande dessinée, sur la représentation de l'intersubjectivité et des sentiments humains comme sur l'élaboration d'une esthétique polysémique du « mystère ». L'hypothèse, qui soutient notre étude, tend donc à faire de l'interdiscursivité, chez Blutch, le moteur sémantique d'une quête identitaire, critique et esthétique en bande dessinée, là où l'originalité ne se mesure pas qu'en termes d'inventions, mais aussi de déplacements. C'est peut-être à travers cet art subtil du déplacement et du dispersement que l'oeuvre de Blutch met précisément en place ses enjeux personnels, trouve et puise toute la richesse de son identité propre et parvient à situer sa légitimité comme celle de son médium dans le champ culturel et artistique.

Pour répondre aux objectifs de notre mémoire, deux champs théoriques s'imposent: d'une part, celui de la notion d'interdiscursivité et, d'autre part, celui de l'esthétique et de la sémiotique.

Notons tout d'abord que nous travaillerons à partir d'une certaine terminologie propre à la « transtextualité » développée par Gérard Genette dans *Palimpsestes* (1982). Seront donc convoquées, au besoin, les notions de *nature* (imitation ou transformation) et de *régime* (ludique, satirique ou sérieux) de la relation transtextuelle que nous nommerons, pour éviter la confusion des termes, relation interdiscursive. De même, nous convoquerons, lorsque nécessaire, les termes d'*hypotexte* (texte ou discours d'origine) et d'*hypertexte* (le texte ou discours élaborant la transformation). Par contre, nous ne retiendrons pas les catégories de *l'intertextualité* (relation de coprésence entre deux ou plusieurs textes) et de *l'hypertextualité* (relation de dérivation entre deux textes). Trop près d'une poétique strict des formes littéraires, nous préférerons à ces termes la notion générale d'interdiscursivité, qui nous permet alors de penser le processus de transfert entre la bande dessinée et l'ensemble des discours.

Par ailleurs, nous bâtirons notre analyse sur une conception revue en l'occurrence de l'interdiscursivité qui, plutôt que de soutenir l'analyse du discours social, s'intéressera à ce qu'on peut appeler les discours ou codes artistiques.

Nous entendrons premièrement par « discours » tout système symbolique organisé visant une représentation donnée. « L'interdiscursivité », quant à elle, devient à partir de la

définition générale de l'intertextualité de Jean-François Chassay<sup>9</sup> le processus de transfert d'un système symbolique dans un autre, l'interaction entre les systèmes et l'action à l'intérieur de l'ensemble des discours. La notion d'interdiscursivité rend compte du fait que « l'ordre des œuvres ne dépend pas seulement de la sphère institutionnelle à laquelle elles appartiennent, mais aussi de multiples « discours » et « systèmes de représentations » qui s'y trouvent ramassés, tressés, traversés : discours quotidiens, discours des disciplines ou des champs de compétences, voire plus largement formations discursives qui articulent le représentable à des représentés historiquement circonscrits. Chaque ouvrage suppose alors la performance de diverses compétences dont doit rendre compte l'interdiscursivité »<sup>10</sup>.

L'interdiscursivité chez Blutch suppose d'abord et avant tout une gestion des différents systèmes symboliques transférés. Dans l'optique de notre problématique, cette notion engage moins l'articulation du discours social qu'une démarche créative entre dérivations et originalité. Chez Blutch, considérer l'ensemble des discours dans un réseau global, c'est donc analyser l'interaction critique entre le système discursif de la bande dessinée et les discours qui la traversent. Nous concevons donc finalement l'interdiscursivité entre une gestion stratégique ou raisonnée et une « productivité du texte »<sup>11</sup>, ici comprise dans l'angle du système spécifique de la bande dessinée. Le processus de transfert entre la bande dessinée et les autres discours résulte donc, selon les cas, d'une gestion de leur lisibilité dont dépend en partie l'interprétation de l'œuvre et d'une dissémination où le représenté s'élabore plutôt dans « sa texture, dans l'entrelacs des codes, des formules, des signifiants, au sein duquel le sujet se place et se défait, telle une araignée qui se dissoudrait elle-même dans sa toile. »<sup>12</sup> « Je suis sujet à des courants contradictoires et désordonnés. Je ne crois pas que je puisse faire de l'autobiographie, ça ne correspond pas à mon tempérament. Je ferais plutôt mienne la phrase de Flaubert : être présent partout, mais visible nulle part. »<sup>13</sup> Chez Blutch, l'interdiscursivité sera donc perçue surtout comme le

---

<sup>9</sup> Voir le *Dictionnaire du littéraire*, p.305.

<sup>10</sup> Éric Méchoulan, « Intermédialité : le temps des illusions perdues » in *Intermédialités*, Montréal : Centre de recherche sur l'intermédialité, no 1, printemps 2003, p. 10.

<sup>11</sup> Notion introduite par Roland Barthes dans son article « Texte (théorie du) » de l'*Encyclopaedia Universalis*.

<sup>12</sup> *Ibid*, p.372.

<sup>13</sup> Entretien de Blutch avec Hugues Dayez dans *La nouvelle bande dessinée*, Bruxelles : Niffle, 2005, p.50.

résultat objectif d'une intentionnalité, mais aussi comme l'énonciation d'un entrecroisement de discours épars.

Nous puiserons par ailleurs dans la réflexion esthétique et sémiologique du système de la bande dessinée telle que développée par Thierry Groensteen dans son essai *Système de la bande dessinée* (1999). Principalement, Groensteen y démontre que ce système est basé, d'abord et avant tout, sur la solidarité iconique. La bande dessinée est donc un système discursif où les unités syntaxiques minimales – les vignettes – sont régies par des codes qui permettent leurs articulations dans le temps et l'espace. La gestion de l'espace (la mise en page) et la conduite du récit (le découpage) s'y juxtaposent, se déterminant réciproquement l'une l'autre.

Dans son étude, Groensteen s'intéresse d'abord aux codes propres à la gestion de l'espace. À partir d'une description détaillée des unités constitutives du médium (la case ou la vignette, le strip ou la bande, la bulle, le récitatif, le cadre, l'hypercadre, la page et la double page), l'auteur étudie la mise en page comme une mise en relation des espaces, une opération de partage de l'espace dans le lieu de la page : la *spatio-topie*. La notion de *spatio-topie* nous permettra ainsi d'analyser, chez Blutch, la représentation dans ses interactions avec « l'espace » et les « lieux ».

Groensteen analyse aussi comment cette gestion de l'espace est complémentaire de l'articulation des contenus qui y prennent place. Pour qualifier l'ensemble de ces relations de « contenus-incarnés-dans-un-espace »<sup>14</sup>, Groensteen utilise un « terme générique à l'acceptation très large : celui d'*arthrologie* (du grec *arthron* : articulation) »<sup>15</sup>. Les articulations syntagmatiques d'images et de textes, productrices du sens en bande dessinée, sont alors envisagées en deux temps : l'*arthrologie restreinte* (le quadrillage et le découpage) et l'*arthrologie générale* (le tressage).

La notion d'*arthrologie restreinte* nous permettra d'analyser chez Blutch le quadrillage comme « les syntagmes séquentiels, le plus souvent subordonnés à des fins narratives »<sup>16</sup> qui constituent le découpage.

---

<sup>14</sup> Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, Paris : PUF, 1999, p.27.

<sup>15</sup> *Ibid.*, p.25.

<sup>16</sup> *Ibid.*, p.27.

Le quadrillage consiste à « diviser l'espace que l'on se propose d'investir en un certain nombre d'unités ou de compartiments »<sup>17</sup>. Généralement voué à changer, il permet au dessinateur une première division, transitoire, de la matière narrative. Correspondant au moment de « *prise de possession* » de l'espace de la page, cette notion, quoique limitée dans sa portée, pourra être pertinente, notamment lors de l'analyse de certains récits improvisés de Blutch.

La notion de découpage, pour sa part, nous permettra d'étudier les enchaînements séquentiels propres au projet narratif et les choix discursifs qu'ils impliquent: la structure du récit, le travail de la mise en scène, les dialogues, les variations du trait graphique, le choix du noir et blanc ou le blanc intericonique. Pour Groensteen, le découpage et la mise en page sont, dans les faits, toujours interdépendants. Le protocole de lecture et l'intelligibilité globale du projet narratif sont toujours, en bande dessinée, « le résultat de l'action conjuguée du découpage et de la mise en page, le produit d'au moins deux déterminations »<sup>18</sup>. En ce sens, les notions de la mise en page et du découpage seront généralement étudiées, chez Blutch, comme dépositaires de ce projet narratif.

Finalement, la notion d'arthrologie générale témoigne, quant à elle, du fait qu'une vignette peut aussi faire l'objet de « déterminations sémantiques distantes, qui dépassent le cadre de la séquence et procèdent d'un fonctionnement en réseau »<sup>19</sup>. La notion de tressage, utilisé par Groensteen pour qualifier ces systèmes entrelacés, prend généralement la forme d'une « résurgence remarquable d'un motif iconique (ou d'une qualité plastique) »<sup>20</sup>, d'une association ou complémentarité entre différentes images plus ou moins éloignées au sein du découpage. Ce système de réseaux permet alors une surdétermination d'éléments iconiques et se fait l'écho d'un motif plastique qui déploie, par conséquent, une densification sémantique de l'oeuvre.

Le mémoire se divise en six chapitres à l'intérieur desquels nous étudions les processus de transferts interdiscursifs comme les visées esthétiques et critiques qu'ils soutiennent. Ces six chapitres nous permettent de suivre dans son parcours l'oeuvre de

---

<sup>17</sup> *Ibid.*, p.171.

<sup>18</sup> *Ibid.*, p.169.

<sup>19</sup> *Ibid.*, p.131.

<sup>20</sup> *Ibid.*, p.180.

Blutch pour la période donnée. Le premier chapitre porte sur deux des premiers albums de l'auteur, publiés respectivement chez Fluide Glacial et l'Association : *Waldo's Bar* (1993) et *Sunnymoon, tu es malade* (1994). Les cinq chapitres suivants portent quant à eux sur les cinq « comix » de la série *Mitchum*, publiés de 1996 à 1999 aux éditions Cornélius, et réédités en un volume intégral en 2005.

## CHAPITRE I

### Entre pastiche et parodie : les premières œuvres de Blutch

#### 1.1. Introduction

Après sa formation aux Arts Décoratifs de Strasbourg, Charles Hincker (Blutch) entreprend sa carrière comme illustrateur dans l'atelier de Claude Lapointe. Très vite, il se lasse de l'illustration enfantine et cherche à vivre de sa véritable passion : la bande dessinée. Par le biais d'un concours qu'il remporte en pastichant *Tintin au Tibet* d'Hergé, il entre au mensuel *Fluide Glacial*. Lieu par excellence de la bande dessinée humoristique française, Blutch y expérimente différents styles graphiques et trouve, bien qu'héritier des œuvres de Daniel Goossens, Jean-Claude Forest et de Morris, une approche singulière du récit, de la mise en scène et du gag en bande dessinée. L'humour chez Blutch à cette époque passe surtout par la parodie et le pastiche, manière à la fois de se jouer de ses influences majeures et d'alimenter un style grotesque et absurde d'humour.

Ces premiers albums humoristiques de Blutch seront, à notre avis, déterminants dans son épanouissement et sa maturation artistique. En effet, c'est à cette époque que Blutch met en place et éprouve certaines de ses préoccupations majeures : un certain rejet de la psychologie et de la sentimentalité, un humour subversif, l'expérimentation graphique, un questionnement singulier sur le désir et les sentiments humains ainsi que l'usage diversifié de la dérivation, de la citation et du collage.

Deux albums de cette période nous permettront d'analyser l'interdiscursivité chez Blutch, et ses relations avec les enjeux artistiques de l'auteur : *Waldo's Bar* (1993) et *Sunnymoon, tu es malade* (1994).

## 1.2. *Waldo's Bar*

*Waldo's Bar*, publié en 1993 aux éditions Fluide Glacial, est un recueil de 9 histoires courtes. Le *Waldo's Bar*, bar jazz de Donaldville, est le lieu de travail de Johnny Staccato, pianiste jazz et détective privé à ses heures. À Donaldville — lieu centralisateur des récits — nous assistons à une série d'histoires de crimes passionnels, de vengeance et d'intrigues amoureuses où se mélangent des décors et une atmosphère issus de la pure tradition du film noir américain avec des personnages dérivés des contes populaires, de la télévision, du monde du spectacle et du dessin animé. Flics obsessifs compulsifs, détectives mélomanes et femmes fatales s'y croisent dans des « contes policiers » hautement parodiques : n'y retrouvons-nous pas les personnages pastichés des trois petits cochons et du grand méchant loup, de Donald Duck et d'oncle Gripsou, de Nina Simone, de James Dean ou d'Anthony Perkins dans *Psychose*? Dans *Waldo's Bar*, quelques éléments interdiscursifs soutiennent les courts récits de l'album : la série télé américaine « Johnny Staccato »<sup>21</sup>, les grands contes populaires, l'univers de Disney, le jazz et les caractéristiques archétypales du film noir américain<sup>22</sup>. Entremêlés dans l'ensemble des récits, ces différents discours infiltrent littéralement l'album, servant d'assise à leur découpage narratif. Dans *Waldo's Bar*, le processus interdiscursif est donc omniprésent; la nécessité de faire « drôle » fait de la parodie la pierre angulaire de l'album.

L'interaction entre les systèmes symboliques intègre, ici, les multiples discours qui la composent au découpage et à la mise en page pour alimenter le régime parodique de la relation interdiscursive. La nature de la relation interdiscursive, quant à elle, tient autant de l'imitation que de la transformation, la parodie devenant le moteur narratif, déterminant les enchaînements séquentiels comme les choix graphiques. Le découpage des récits, jumelé à la mise en page, à la mise en scène ou aux variations du trait graphique installe pour de bon l'interdiscursivité au cœur de l'efficacité humoristique des récits.

---

<sup>21</sup> Série télévisée américaine de 27 épisodes (septembre 1959 à mars 1960), dans la tradition du cinéma noir américain, mettant en vedette John Cassavetes, et dans laquelle un pianiste de jazz paumé devient détective privé dans un New York sombre.

<sup>22</sup> Pensons principalement à un éclairage expressionniste marqué, au décor urbain sombre et pluvieux, aux personnages de détectives de seconde zone au passé trouble, à la femme fatale ou au pessimisme assumé dans la résolution des intrigues.

Pour rendre compte de cette fonction parodique de l'interdiscursivité dans *Waldo's Bar*, nous prendrons comme exemple représentatif de l'album le cinquième récit intitulé « L'as de la police ». Nous étudierons donc, planche par planche, comment l'interdiscursivité s'y révèle dans la concordance du découpage et de la mise en page pour donner au régime parodique de l'album toute sa richesse sémantique.

La première planche de « L'as de la police » se compose de neuf vignettes juxtaposées en 3 strips (fig. 1.1.). La première case, la plus grande de la planche, donne au lecteur une vue en plongée sur une scène de crime. Avec comme toile de fond la ville de Donaldville, cette planche liminaire nous présente, à gauche, des policiers s'affairant sur les lieux d'un crime et, à droite, le titre sur fond noir du récit. À gauche, au centre, nous apercevons deux inspecteurs en civil s'approchant de la victime. La deuxième vignette montre, dans un plan rapproché, le corps recouvert de la victime, ainsi que les jambes d'hommes qui l'entourent. Ce premier strip, sans dialogue (si ce n'est les paroles inaudibles de la première case), place d'entrée de jeu le récit dans une intrigue policière classique.

Le deuxième strip, déjà, nous informe un peu plus sur l'action de cette première planche. Composé de trois cases, ce strip nous permet d'assister au dialogue entre le commissaire McNullan, le lieutenant Callendar et son assistant. La dernière case du strip, quant à elle, nous « laisse juger » de l'état de la victime : une jeune femme en sous-vêtement, raidie dans la mort et — fait étonnant — portant des oreilles et une queue de souris.

Le troisième strip, composé de quatre cases, nous donne tour à tour la réaction des policiers face au cadavre, la description de la victime, l'interrogation du commissaire sur l'identité du tueur et, finalement, l'entrée en scène d'un personnage mystérieux se désignant comme le meurtrier!

Plusieurs éléments de cette première planche témoignent d'une gestion subtile et polysémique du système de la bande dessinée par Blutch. Tout d'abord, la disposition pyramidale des cases (deux, trois et quatre cases par strip), ainsi que le dévoilement des informations qu'elles contiennent, rappellent la structure du récit et la mise en scène traditionnelle du film noir américain. Pastichant les films policiers et l'univers de la série télévisée *Johnny Staccato*, Blutch, cherche à recréer une atmosphère et des personnages archétypaux, climat renchéri par le noir et blanc du dessin. Reprenant le schéma le plus courant du récit classique, cette séquence initiale développe, en trois strips, un prologue, une

situation initiale et un noeud dramatique. Et c'est au sein de ce schéma que nous est dévoilée l'identité parodique de la victime : cette « femme-souris », nommée Minnie Moskovitch, rappelle évidemment une autre « femme-souris » : Minnie Mouse, personnage célèbre de Disney<sup>23</sup>.

Dans cette planche liminaire, plusieurs discours se mêlent donc à celui de la bande dessinée : l'univers de Disney, le schéma du récit policier classique comme l'atmosphère du film noir américain. Or, le système de la bande dessinée garde toujours, ici, le monopole de l'enchaînement du récit. Le régime parodique, établi par la présence pastichée de Minnie Mouse comme par les compétences cinématographiques précédemment établies, se déploie alors dans une gestion savante de la mise en page et du découpage de la séquence dramatique. La solidarité syntagmatique des cases, ici, semble aussi se tisser en un système entrelacé, dit de « tressage ». La notion de tressage, utilisé par Groensteen pour qualifier ces systèmes entrelacés, prend généralement la forme d'une « résurgence remarquable d'un motif iconique (ou d'une qualité plastique) »<sup>24</sup>, d'une association ou complémentarité entre différentes images plus ou moins éloignées au sein du découpage. Deux tressages semblent s'établir dans cette planche liminaire. Le premier, plus hypothétique, consiste en la résurgence de la dernière case dans la première.

L'ombre sous le titre de la première case calque en effet presque exactement la forme du mystérieux personnage de la dernière case. Or, comme nous l'apprendrons dès que nous aurons tourné la page, le mystérieux personnage de la dernière vignette n'est nul autre que « l'as de la police ». Cette possible résurgence iconique, loin d'être fortuite, boucle donc habilement cette première planche, introduisant le capitaine Calloway tout en laissant planer le mystère sur cet obscur individu.

Le deuxième tressage déployé dans la planche touche la dernière case de chaque strip. Trois cases qui marquent, chacune à leur façon, les trois jalons dramatiques de la planche. De la première à la deuxième case de ce système entrelacé, le corps sans vie de Minnie Moscovitch nous est « dévoilé », dans un angle de vue subjectif similaire. Notons que la cinquième case de la planche perd ses contours, manière de représenter la charge

---

<sup>23</sup> Le nom « Minnie Moskovitch » nous semble volontairement polysémique : outre le personnage de Disney, il rappelle aussi le film *Minnie and Moskowitz* de John Cassavetes comme il peut évoquer le contexte de la guerre froide.

<sup>24</sup> Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, p.180.

émotive produite par le dévoilement morbide du cadavre. Le tressage de la dernière vignette des trois strips de la planche produit donc un réseau sémantique surdéterminé entre le mystérieux personnage et la victime. Cette densification sémantique fait donc de « l'as de la police » un suspect étrange et improbable. La suite nous dira si ce système de surdétermination était juste ou non...

Tournant maintenant la page, le lecteur apprend dans la deuxième planche (fig. 1.2.) que le mystérieux personnage n'est nul autre que « l'as de la police » : le capitaine Calloway. Les raisons de sa présence sur la scène du crime ne sont pas soulevées; tout au plus, le commissaire McNullan – qui ne brille pas par sa perspicacité – a droit à un « bonjour McNullan ». La dernière case de ce premier strip ouvre un changement séquentiel dans le récit. Ainsi, nous apprendrons, dans cette deuxième planche de l'histoire, que nul autre que Robert McNamara s'inquiète des répercussions de ce meurtre sordide et de l'incapacité de la police à attraper le meurtrier. Parodiant le célèbre secrétaire américain à la défense (au travail avec son équipement de tennis), Blutch dirige la teneur parodique des dialogues et l'apparence grotesque de McNamara vers une vision comique et subversive des pouvoirs du monde policier et politique. L'interdiscursivité, ici, sert donc encore à soutenir l'efficacité humoristique du récit. Un autre élément comique de la planche s'établit aussi dans la redondance verbale de la deuxième et de la septième case. Avec le « bonsoir McNullan » et « bonjour McNullan » du capitaine Calloway, Blutch utilise la proximité des cases dans la planche pour produire une redondance comique. Le même principe sera repris dans le deuxième strip de la page suivante : la redondance visuelle, juxtaposée au commentaire imbécile du jeune policier, augmente l'attente de la scène et l'effet comique. Deux exemples où la parodie et l'humour, dans *Waldo's Bar*, naissent des possibilités du système de la bande dessinée.

Après avoir été mandaté pour diriger l'enquête, Calloway, accompagné de McNullan et son partenaire, partent interroger la colocataire de la victime : une certaine Sunshine Mahoney, « poupée » du détective Johnny Staccato. La dernière case de la planche, par sa différence de teinte, a alors fonction de régie. La gestion narrative du temps, des ellipses séquentielles, est donc, ici, plus visuelle que verbale. Blutch utilise donc les spécificités visuelles de la bande dessinée pour gérer, à travers un démarquage des teintes du dessin, le syntagme des séquences narratives.

La troisième planche (fig. 1.3.) s'articule donc sur l'interrogatoire de Mme Mahoney. Cette séquence, en deux strips, nous montre « l'as de la police » refusant de sortir de l'auto-patrouille (« t'es dingue! Y pleut »), le refus de collaborer de Sunshine Mahoney et l'exclamation mystérieuse de Calloway (« une souris !?!») aux commentaires niais des deux partenaires.

Le dernier strip de la planche fait un saut dans le temps : la nuit venue, un étrange personnage s'avance inexorablement vers le 542, Solomon Road. D'un pas décidé, il entre chez Miss Mahoney. La dernière case de la double page laisse le lecteur en plein suspense : l'interrogation de Sunshine Mahoney (« Johnny? ») est, en effet, surdéterminée par le site de la case. Le mouvement de gauche à droite du personnage au manteau et le questionnement verbal que contient ce strip nous montrent l'utilisation active, par Blutch, de la mise en page pour installer un suspense digne des grands classiques du film noir. Ne reste plus qu'à tourner la page pour connaître le dénouement de l'histoire!

Le découpage de la deuxième et troisième planche dérive encore une fois du fonctionnement structurel du cinéma et, plus spécifiquement, du film noir. Le découpage de la séquence finale du récit peut donc facilement être divisé en trois parties : « celle du **dénouement** (tout se décide...), celle de la **situation finale** (le héros règle le problème) et celle de l'**épilogue** (tout est revenu dans l'ordre). »<sup>25</sup>

Dans la séquence du dénouement (fig. 1.4. et 1.5.), nous apprenons que le mystérieux personnage de la planche précédente n'est nul autre que le capitaine Calloway. S'emparant de Sunshine Mahoney, le capitaine nous explique les motivations de ses crimes. Ainsi, Calloway, de son vrai nom Jerry, a vécu une jeunesse ternie par les violences quotidiennes que lui faisait vivre une souris. Le visage « bousillé » par les attaques de la souris, Jerry, alias « Calloway », voue depuis une haine féroce envers ces petits mammifères<sup>26</sup>. Les incongruités des séquences précédentes prennent maintenant tout leur sens : sa présence sur la scène du meurtre de Minnie, sa peur de la pluie, son exclamation à

<sup>25</sup> Henri-Paul Chevrier, *Le langage du cinéma narratif*, Montréal : Les 400 coups, 1995, p.26.

<sup>26</sup> Blutch cite en ce sens, dans la dixième vignette de la planche, la fable « Le loup et l'agneau » de Jean de Lafontaine. Ainsi, l'argument « si ce n'est pas toi, c'est donc ton frère » du loup devient, dans la bouche du chat policier, « si ce n'est pas toi, c'est donc ta frangine! », évoquant par correspondance la raison du plus fort comme la volonté de vengeance du loup de la célèbre fable.

l'expression « oui, mais une chouette souris » du jeune flic; Jerry le meurtrier, se cachant sous les apparences de « L'as de la police », s'apprête maintenant à tuer Sunshine Mahoney.

C'est alors que le héros de l'album, Johnny Staccato, arrive au moment crucial dans la dernière case de la quatrième planche. La séquence de la situation finale (où le « héros règle le problème ») permet donc de représenter l'arrivée surprise de Johnny Staccato en estompant les bordures de la vignette, mais aussi d'installer la transition du récit dans la double page par le syntagme narratif de son combat avec Jerry. Par un coup de pied final, notre héros envoie finalement le terrible chat dans l'eau de la baignoire avant d'en finir avec lui par étranglement.

L'épilogue, comme dans les films policiers classiques, montre bel et bien au lecteur que tout est rentré dans l'ordre. McNamara, une édition du « Donald Evening Post » dans les mains, constate que les journaux se sont emparés de la nouvelle : « le sadique était policier ». Et le récit de se conclure sur la chute comique du dialogue entre McNamara et McNullan : « — Mauvaise affaire pour la police de ce pays... mauvaise affaire. — C'est cette putain de société qui nous tient par les couilles, Boss! ».

Au cœur de cette séquence finale, l'intégration interdiscursive d'une imitation des célèbres personnages de Tom et Jerry devient la clé du découpage du récit. Blutch, jouant sur l'imitation et la transformation de personnages fictifs connus, intègre ces figures célèbres du discours du dessin animé à un découpage mimant les archétypes du film noir. L'auteur détourne donc ici des discours hautement hétérogènes pour les fondre dans le système sémantique de la bande dessinée, témoignant ainsi de la capacité du médium à générer un régime parodique efficace.

Ce récit, à travers la mise en place de références hétéroclites, témoigne d'une esthétique propre à l'ensemble de *Waldo's Bar*. Par un usage diversifié de la dérivation, de la citation et du collage, Blutch permet à l'humour de « L'as de la police » d'atteindre son plein rendement. L'humour de l'auteur mélange, en ce sens, la parodie et l'absurde pour déployer une perspective plus subversive de l'humour. Sa caricature de la police de Donaldville ou du secrétaire McNamara pose, en aval du récit, une approche moins absurde et plus critique du récit comique. « L'as de la police », où l'on voit s'agencer la culture foisonnante et les intérêts diversifiés de Blutch, atteste donc d'une esthétique particulière de la bande dessinée comme d'un rapport spécifique à l'humour. *Waldo's Bar*, œuvre de jeunesse de Blutch, nous

montre ainsi le brio de l'auteur à jouer, à sa façon, la carte de l'humour et de l'hétérogénéité à travers une habileté graphique déjà confondante. Toutefois, l'album reflète peut-être aussi certaines limites de cette exigence comique et la nécessité future, pour Blutch, de se détourner quelque temps de l'univers éditorial de *Fluide Glacial* pour explorer autrement le travail créateur en bande dessinée.

### 1.3. *Sunnymoon tu es malade*

*Sunnymoon tu es malade* est, en quelque sorte, un conte de fée moderne. Publié en 1994 chez L'Association, l'album déploie un univers parodique et satirique où s'entremêlent princesse et princes charmants, chasseurs de primes et pisteurs amérindiens. Le trait graphique de Blutch y emprunte autant les voies de la « ligne claire » proche d'Hergé que celle d'un réalisme expressif à la Goossens; l'aspect plus poétique de la narration, quant à lui, rappelle l'influence d'un Jean-Claude Forest sur le travail de Blutch de l'époque. Le fantastique et le merveilleux du conte de fée, ici, sont donc investis et traversés par un ensemble hétérogène et anachronique de discours, de styles graphiques et de genres narratifs, donnant ainsi l'élan à la parodie, à la dérision comme au caractère fantaisiste de l'album.

Sunnymoon, princesse de Donalville, apprend avec désarroi qu'elle est atteinte d'un néoplasme cancéreux. Son père le roi la place alors en quarantaine, obligeant Sunnymoon à se soumettre aux baisers possiblement magiques de centaines de prétendus princes charmants. Réussissant à échapper à sa captivité, Sunnymoon se rend chez sa marraine la fée souhaitant, par un tour de baguette, guérir de sa « maladie du dedans ». Son père, apprenant la fugue de sa fille, envoie à ses trousses quiconque pourra la lui ramener saine et sauve au château : princes charmants, cow-boys et détectives de tout acabit se lancent alors à sa poursuite. Et c'est à Centro-Pèze, où sa marraine a envoyé Sunnymoon consulter le docteur Buddy Love, que se dénouera cette poursuite tout comme la quête du personnage principal.

Dans *Sunnymoon tu es malade*, les transferts interdiscursifs procèdent principalement par le mélange des genres. Le conte de fée, l'univers de Tintin, les personnages archétypaux des westerns s'y côtoient, faisant de l'hétérogénéité des genres le

moteur de l'humour comme du récit d'apprentissage. Proche de *Waldo's Bar*, la bande dessinée, ici, intègre ouvertement les différents discours au découpage et à la mise en page de l'album pour alimenter le régime parodique de la relation interdiscursive. Les compétences requises du lecteur sont sommaires : la lecture des codes hétérogènes déployés dans l'album est simple et rend évidentes les références. Plus que tous les autres, les codes du conte de fée, au cœur de l'album, servent de cadre narratif au récit. À travers les discours hétérogènes de l'album, Blutch utilise et détourne le caractère magique et naïf du conte de fée pour réfléchir, subtilement, sur le mystère amoureux comme sur l'ambiguïté des émotions humaines.

Pour rendre compte du mode de déploiement de l'interdiscursivité et des thèmes centraux de l'album, nous nous pencherons maintenant sur trois extraits représentatifs. Par le fait même, nous mettrons en lumière trois fonctions de l'interdiscursivité dans l'album : l'effet comique des références parodiques, l'actualisation de « textes possibles »<sup>27</sup> ainsi qu'une gestion spécifique du dévoilement du sens dans l'album.

Dans *Sunnymoon tu es malade*, l'effet comique du pastiche et de la parodie passe principalement par le jeu, dans le découpage et la mise en page, de l'interaction de genres hétérogènes et anachroniques. Prenons, comme exemple, la double page constituée des planches trente-six (fig. 1.6.) et trente-sept (fig. 1.7.).

Dans cet extrait, nous retrouvons, dans les deux premiers strips de la première planche, Sunnymoon et Tony Rome en cavale à Centro-Pèze. Puis, « à des milliers de kilomètres » de là se trouvent, « sur la piste de Sunnymoon », Charlie et le prince charmant. Congelés sous la pluie, obligés de demander d'être conduits sur l'autoroute, les deux aventuriers reçoivent finalement l'aide inespérée de plusieurs princes charmants eux-mêmes entassés dans une voiture! Sur la deuxième planche de la double page, nous retrouvons la horde de cow-boys et leur pisteur amérindien, eux aussi à la poursuite de Sunnymoon. Croyant l'avoir retrouvée, ceux-ci doivent cependant se rendre à l'évidence : la personne qu'ils ont capturée n'est pas Sunnymoon, mais bien une vieille femme qui semble revenir tout droit de ses courses...

Les deux séquences de la poursuite, dans cette double page, fonctionnent de la même façon. Après un moment d'attente rempli d'un suspense amusant, les deux séquences se

---

<sup>27</sup> Notion développée par Michel Charles dans *Introduction à l'étude des textes*, Paris : Seuil, 1995.

terminent par une chute comique à la toute fin de la planche. Les dialogues de la dernière case de chaque planche ont ainsi une fonction humoristique évidente : en effet, ce sont ces dialogues qui permettent l'efficacité finale du gag de chaque séquence. Surtout, le pouvoir opérant de l'humour parodique passe par l'hétérogénéité et l'anachronisme des genres entre les planches juxtaposées de cette double page. Le caractère interdiscursif de la narration, ici, intègre au cadre moderne du récit (voitures, villes contemporaines) des codes discursifs hautement hétérogènes : le conte de fée, les histoires de princes charmants, la sauvagerie archétypale des hommes du Far West. Le découpage et la mise en page de cette double séquence produisent ainsi une jonction stratégique dans la narration et la facture visuelle entre les contenus des planches côte à côte. C'est donc par la réciprocité de la double page que se joue l'humour parodique : l'homogénéité graphique de l'attente sous la pluie du prince charmant et des cow-boys, le suspense qu'elle implique et le dénouement parodique similaire des séquences accentuent l'effet de mélanges des genres et d'anachronismes des situations. Dans un premier temps, et de façon globale dans l'album, la gestion spécifique du récit produit donc une interaction polysémique de codes hétéroclites pour alimenter, par le découpage et la mise en page, l'efficacité humoristique du pastiche.

Continuons notre analyse par un deuxième extrait : la quinzième planche (fig. 1.8.) de *Sunnymoon tu es malade*. Dans cette planche, le jeune prince charmant, décidé à sauver par son baiser la princesse, est surpris d'apercevoir une longue file humaine à l'entrée du château. L'acolyte du jeune prince charmant, interrogeant son voisin de devant sur cet étrange attroupement, apprend que ces gens sont venus, comme eux, « voler au secours de la princesse qui habite là »<sup>28</sup>. Les deux personnages, outrés par la subtilisation du titre de prince charmant par ces individus, se font alors présenter la carte professionnelle du dénommé « Leprince-Charmand »...

Quiconque connaît bien l'œuvre d'Hergé et les albums de Tintin aura un sentiment de familiarité devant cette planche. En effet, Blutch, ici, imite et transforme la troisième planche (fig. 1.9.) du *Trésor de Rackham Le Rouge* d'Hergé.

Dans cet album du maître belge, un homme entre en contact avec Tintin pour obtenir une part du trésor de Rackham Le Rouge que le héros s'apprête à chasser dans la mer. Face à l'incrédulité de Tintin, ce personnage présente alors sa carte où l'on apprend son nom :

<sup>28</sup> Blutch, *Sunnymoon tu es malade*, p.15.

Rackham-Lerouge. Blutch reprend donc à la fois le gag d'Hergé et la facture visuelle de sa mise en page. Cependant, là où « Rackham-Lerouge » n'est qu'un personnage sans importance dans le récit d'Hergé, « Leprince-Charmand » de Blutch devient un des personnages principaux dans *Sunnymoon tu es malade*.

Si j'ai inséré des références à leurs univers dans mon travail, c'est parce que je faisais des histoires qui étaient d'abord des pastiches. C'est une manière de tendre la main vers des gens qu'on a aimés, de faire vivre des personnages qu'on ne voit pas assez et qui ont des physiques intéressants. C'est un peu comme si j'engageais l'acteur qui jouait l'héritier dans *Le trésor de Rackham Le Rouge* pour jouer dans une de mes bandes dessinées.<sup>29</sup>

Clin d'œil à Hergé et à la bande dessinée classique, ce pastiche sert, d'abord et avant tout, à rendre efficace le gag de la planche. Le lecteur n'a pas à reconnaître l'hypotexte pour apprécier la blague de la planche; cependant, cette imitation d'une planche et d'un personnage d'Hergé renferme et déploie une profondeur sémantique implicite. Le lecteur qui a les connaissances pour repérer cette trace interdiscursive perçoit alors l'étagement sémantique de l'humour parodique de Blutch. Pour l'auteur, le pastiche semble aussi le prétexte à « tendre la main vers des gens qu'on a aimés », à engager « l'acteur » qu'on ne « voit pas assez » et qui avait un « physique intéressant ». Plus précisément, ce travail du pastiche témoigne donc aussi d'une filiation de l'auteur à ses modèles, d'un jeu critique de reprise d'une œuvre antérieure, d'un témoignage d'affection pour une œuvre marquante.

Et si réécrire un texte c'était en fait en actualiser certains textes possibles? Dans ce cas, toute analyse de l'intertextualité doit revenir à l'hypotexte non pas en un retour à la critique des sources, mais en une considération des possibles qu'il ouvre. En outre, là où la source devait expliquer le texte qui l'influence, c'est ici l'hypertexte qui permet de revenir et d'éclairer l'hypotexte en en actualisant les possibles.<sup>30</sup>

Le récit de Blutch réinitialise un segment de l'œuvre d'Hergé : ce n'est pas l'album d'Hergé qui, ici, explique celui de Blutch, mais plutôt le récit de Blutch qui revient et éclaire autrement l'histoire d'Hergé en actualisant les possibles du gag de la planche citée comme du personnage de Rackham-Lerouge. Comme si l'auteur engageait l'acteur incarnant ce personnage pour jouer dans sa bande dessinée, ce transfert discursif donne alors une seconde vie ou, plutôt, un second rôle au personnage d'Hergé. En actualisant les possibles de la

<sup>29</sup> Entretien de Blutch avec Hugues Dayez dans *La nouvelle bande dessinée*, p.40.

<sup>30</sup> Sophie Rabau, *L'intertextualité*, Paris : Flammarion, 2002, p.218-219.

planche d'Hergé, Blutch intègre ainsi la recherche d'une efficacité parodique à une forme de commentaire sentimental sur l'hypotexte. En ce sens, une des fonctions centrales de l'interdiscursivité, dans cet extrait comme l'œuvre ultérieure de Blutch, sera précisément de redonner une voix à des personnages, à des acteurs ou à des œuvres marquantes pour l'auteur. Ce n'est donc pas seulement la question de l'originalité qui est ici en jeu, mais aussi une « considération » émotive « des possibles » par le truchement d'un remaniement d'un hypotexte cher à l'auteur. L'interdiscursivité devient ainsi un réinvestissement subjectif et émotif d'œuvres et d'artistes modèles, un mode privilégié d'expérimentation critique comme un acte de mémoire envers les arts chers à l'auteur.

Le troisième et dernier extrait de l'album est constitué des deux dernières planches (fig. 1.10. et 1.11.) de l'album.

Dans cette double page, le récit arrive à son dénouement. Tous les personnages partis à la recherche de Sunnymoon ont retracé sa piste chez Buddy Love, à Centro-Pèze. Celui-ci, transformé en fumier par les paroles magiques d'un ancien amour, est prêt à la guérir de son cancer sur-le-champ. Mais, armés jusqu'aux dents, cow-boys, princes charmants, et majordome veulent ramener à tout prix la princesse au roi de Donaldville. Un combat sanglant éclate alors, où personne ne semble épargné.

Or, c'est dans la dernière planche de l'album qu'est dévoilé, par la « voix » de Buddy Love, le sens du récit et l'aboutissement de la quête de la princesse. Sunnymoon n'a « ni néoplasme ni cancer » : au contraire, ce sont les autres personnages - s'entretenant dans la pièce - qui sont « malades du dedans ». Ce cancer au cœur du récit n'est autre que cette « maladie » mystérieuse et intemporelle qui peut ronger tous et chacun de l'intérieur : le vieil amour perdu.

L'interdiscursivité, par le mélange des genres et des codes, prend ainsi, à la toute fin du récit, un sens qui dépasse la simple recherche de l'efficacité humoristique ou d'une « actualisation » mineure des « possibles ». Le découpage séquentiel de l'album, dans cet épilogue, pose de fait le point d'orgue du récit. Et par un habile travail de la mise en page, Blutch cristallise la véritable problématique au cœur de l'album : comment parler et représenter le mystère intérieur des peines et de la nostalgie amoureuse sans mièvrerie, avec justesse et distance?

Or c'est justement par le biais du conte de fée et de l'hétérogénéité des genres que Blutch parvient à traiter, sans jamais vraiment l'indiquer, le thème de l'amour et de la douleur qu'il produit si souvent. Le sujet, propice à tous les dérapages, prend ici racine dans les traits des différents personnages et dans le développement de l'action; dans l'univers invisible et magique du conte de fée, brutal du western, idéaliste du prince charmant, naïf de la jeune princesse.

La double page finale de l'album résume ce jeu sémantique de l'auteur. Fonctionnant en miroir, la double page nous présente deux planches similaires. Constituées d'un mince strip en haut et d'un grand cadre remplissant le reste de la page, les deux planches forment un réseau où se tissent et s'exposent, par le jeu de la réciprocité visuelle, tout le sens du récit. Ainsi, les quatre vignettes de la planche de droite reprennent le motif visuel des trois vignettes de la planche de gauche. L'image de Tony Rome, l'angle de son bras sortant son revolver, la masse grise qui occupe presque la totalité de la première case de la planche de gauche imite la forme qu'occupe le « fumier » de la première case de la planche de droite. L'amorce du combat final de la deuxième case de la première planche, dominée par les tons de gris et d'où découle l'action finale, rappelle quant à elle les deux cases du strip de la deuxième planche : même travail envahissant du trait de la vignette, même importance dans le dénouement du récit. Et, finalement, les deux immenses cases, où la représentation de la maladie de l'amour fait correspondre la violence qui se déchaîne sur la planche de gauche avec la noirceur du fumier de la planche de droite. La dernière bulle de l'album, petit point blanc dans une case rongée de noir, clos l'album. Cette « santé » du personnage de Sunnymoon, bien précaire, établit et résume une certaine perspective de Blutch sur l'amour et la souffrance qu'il engendre. Par le biais de l'ambiguïté et de la fragilité de Sunnymoon comme par le jeu de mots sur le nom de son personnage principal (Sunny/moon), Blutch évoque ce passage obligé du premier amour aux zones plus obscures de l'âge adulte et des amours déchus. À partir de l'hétérogénéité des genres et des personnages de l'album, Blutch évoque l'hétérogénéité intemporelle et universelle humaine face à la douleur et à la nostalgie amoureuse. Et par son détournement des codes fantaisistes du conte de fée, Blutch construit un conte abouti pour adulte, où la richesse visuelle et narrative permet d'évoquer, en évitant les écueils du sentimentalisme, tous le secret et le mystère des sentiments humains.

En résumé, l'esthétique des premiers albums de Blutch se définit surtout par la parodie et le pastiche, manière à la fois de jouer de ses influences majeures et d'alimenter un style grotesque et absurde d'humour.

À travers la préséance parodique de *Waldo's Bar* et de *Sunnymoon tu es malade*, Blutch met aussi en place certaines de ses préoccupations majeures. Fuyant les stéréotypes de la représentation des héros et de la femme en bande dessinée, Blutch détourne plutôt diverses références esthétiques et discursives, tirées d'horizons aussi variés qu'hétérogènes, pour alimenter la structure narrative, le graphisme ou les thèmes de ses récits. Dès cette époque, Blutch explore ce qui deviendra quelques-unes des grandes lignes de son œuvre : une esthétique du collage, de la citation et de la dérivation, un rejet de la sentimentalité et du manichéisme des personnages, un humour noir et subversif ainsi qu'un questionnement singulier sur l'ambivalence et le mystère des sentiments humains.

De fait, les éléments caractéristiques de l'œuvre de Blutch seront investis, à des degrés divers, à la fois dans les travaux futurs plus accessibles et plus radicaux de l'auteur. Cependant, ce ne sera surtout qu'à travers une expérimentation plus radicale de la bande dessinée que Blutch parviendra à épurer et à équilibrer, tel l'affinement graduel et expérimental d'un vin d'exception, l'hétérogénéité constitutive de son œuvre. *Mitchum* (1996-1999), que nous étudierons maintenant, sera un de ces jalons importants dans l'acquisition, sans cesse remise en jeu, d'une pertinence et d'une tonalité particulière du travail de l'auteur.

## CHAPITRE II

### *Mitchum 1*: une interrogation sur le regard, l'artiste et son modèle

#### 2.1. Introduction

Après *Sunnymoon tu es malade* (1994), Blutch part à New York. Au cours de ce voyage, il construit une sorte de journal graphique, consignait sur papier ses impressions et observations. Propulsé « d'un coup dans un monde hostile »<sup>31</sup>, l'auteur observe et dessine, s'imprégnant de l'univers fluctuant et insaisissable de la vie new-yorkaise. Le monde du jazz, surtout, retient son attention, façon à la fois de s'en approcher graphiquement et de se réfugier vers quelque chose de connu. Résultera de ces récits de voyages l'album *Lettre Américaine*, publié en 1995 chez Cornélius. Puis, toujours aux éditions Cornélius, commence en 1996 la production de *Mitchum*. S'échelonnant jusqu'en 1999, la publication de *Mitchum* se fera d'abord sous la forme de comix (cinq), puis se conclura par l'édition d'un volume intégral et augmenté<sup>32</sup>.

Dans *Mitchum*, Blutch déploie principalement, sous divers angles d'approches, une réflexion sur les thèmes du regard, de l'artiste et du modèle. En ce sens, l'album sera l'occasion, pour son auteur, d'expérimenter de nouvelles possibilités graphiques et narratives en bande dessinée. Œuvre radicale, multiple et mouvante, *Mitchum* porte en son sein les traces de ses soubresauts, de ses expériences et de ses découvertes. Véritable « work in progress », l'album se lit et s'élabore dans sa temporalité, délaissant de plus en plus la limpidité narrative pour se laisser porter par une improvisation proche du jazz, par la primauté d'une atmosphère sur la lisibilité et par une instabilité graphique de plus en plus marquée. À travers l'expérimentation du système de la bande dessinée, c'est la réflexion de l'auteur sur l'ambiguïté de l'intersubjectivité et sur le mystère des sentiments et des

---

<sup>31</sup> Entretien de Blutch avec Hugues Dayez dans *La nouvelle bande dessinée*, p.43.

<sup>32</sup> Nous travaillerons, dans le cours de notre étude, avec cette version intégrale finale.

déterminismes humains, déjà entamée avec *Waldo's Bar* et *Sunnymoon tu es malade*, qui est, ici, le véritable moteur exploratoire de l'album.

Dans cette perspective, l'interdiscursivité, dans *Mitchum*, est particulièrement foisonnante et hétéroclite. Robert Mitchum, Henri Matisse, Jean Renoir, Pablo Picasso, Paul Gauguin ou Tina Modotti sont tour à tour convoqués par Blutch qui noue les points d'assises et les perspectives discursives à sa réflexion sur le regard, l'artiste et le modèle. Les préoccupations précédentes de l'œuvre de Blutch sont, ici, toujours présentes. Seulement, l'humour grotesque et subversif ou le rejet du manichéisme des personnages n'empruntent plus le registre de la parodie et du pastiche, mais plutôt un ton mystérieux et opacifié de plus en plus marqué au fil des récits.

*Mitchum*, par ailleurs, semble vouloir donner un certain statut à la bande dessinée, où les discours de la peinture, du cinéma, de la danse ou du jazz s'interpellent. Blutch réfléchit précisément à sa place d'auteur face à certains de ses modèles tout comme à la fonction du 9<sup>e</sup> art dans l'ensemble des arts établis et reconnus. Ce faisant, c'est aussi la richesse des possibilités comme la pertinence du système de la bande dessinée qui y seront à la fois renouvelés et affirmés.

Pour étudier les entrecroisements de discours dans *Mitchum*, nous porterons notre analyse sur chacune des cinq parties principales de l'album. Ainsi, nous pourrions mettre en lumière à la fois l'évolution de cette interconnexion des discours et l'expérimentation des enjeux artistiques majeurs où il s'agit d'explorer, de manière foncièrement subjective et personnelle, la question de l'intersubjectivité humaine, des rapports entre l'artiste et ses modèles comme celle des possibilités narratives et graphiques de la bande dessinée. En ce sens, l'investissement subjectif et impulsif de l'auteur nous le fera envisager dans la texture et dans l'entrelacs des codes de la bande dessinée. De fait, l'implication éminemment personnelle de l'auteur dans l'album prend corps dans une narration de plus en plus obscure, mystérieuse et secrète. L'interprétation de l'album tiendra donc compte de la complexité croissante de la narration, démontrant, en revanche, la prégnance des enjeux propres à l'auteur.

## 2.2. *Mitchum 1*

*Mitchum 1* est composé de cinq courts récits : « Et l'or de leur corps », « Naissance d'une nation », « Intérieurs », « Je te veux » et « Tina Mexico ». Tous ces récits sont entièrement muets. Les enchaînements narratifs sont donc pris en charge par la solidarité iconique des différentes vignettes. La mise en page est, en ce sens, particulièrement riche et fluctuante. Car les vignettes, sans cadre fixe, s'interpénètrent à partir des éléments iconiques mis en place, s'interpellant à travers un blanc intericonique qui semble déborder, ici, de l'entre case jusqu'aux dimensions mêmes de la page.

Les détournements discursifs sont, quant à eux, aussi féconds que diversifiés. L'interdiscursivité y prend autant la forme de l'imitation que celle de la transformation; cependant, à la différence des albums de Blutch chez Fluide Glacial, le régime de la relation interdiscursive est, pour reprendre autrement la terminologie de Genette, principalement subversif et exploratoire. L'interdiscursivité ne sert plus l'efficacité parodique des débuts, mais devient plutôt le moteur d'un détournement de codes et de compétences discursives axé sur l'interrogation polysémique par l'auteur des fonctions du regard, du modèle et de l'artiste. L'hétérogénéité des discours alimentera de fait l'expérimentation narrative et graphique des relations humaines, les mécanismes d'interaction entre l'artiste et le modèle comme l'expression toujours inachevée du désir.

Pour étudier plus en détail les problématiques centrales de *Mitchum 1*, nous analyserons rapidement la planche liminaire afin d'étudier le récit caractéristique de ces cinq récits : « et l'or de leur corps ».

## 2.3. Une page programmatique : la planche liminaire

La planche liminaire (fig. 2.1.) de *Mitchum 1* mérite que l'on s'y arrête quelques instants. À première vue, les éléments de cette planche sont assez simples : le titre de la section, une femme nue posant comme modèle, un artiste au travail et un fond qui rappelle

une surface couverte de tissus. D'entrée de jeu, cette planche synthétise les thèmes centraux de l'album : le regard, l'artiste et le modèle.

Or, en y regardant de plus près, les éléments iconiques de cette planche sont plus ambigus qu'ils n'y paraissent au premier coup d'œil. En effet, comment expliquer les distinctions graphiques entre le modèle et l'artiste au premier plan ou l'incongruité des différents plans de vues qu'elle contient : l'artiste à l'horizontale, le modèle dans un angle en plongée et le fond ramené complètement à la verticale?

Regard d'un artiste sur son modèle, regard du modèle sur l'artiste; une interaction qui sera, dans les pages à venir, visitée sous des angles multiples et diversifiés. Or le regard de l'artiste n'a pas nécessairement préséance, chez Blutch, sur celui du modèle. Les récits qui composent *Mitchum*, comme dans cette planche, mettent plutôt en scène des chassés-croisés où, sur des plans distincts et décalés, les personnages se croisent, se regardent et se désirent. L'intérêt des thèmes de l'album s'élabore dans les interactions sourdes et secrètes entre les personnages : le mouvement pluriel et opaque où l'intersubjectivité des relations humaines évolue inévitablement. Un personnage regarde et est regardé, celui qui est regardé regarde à son tour, tout en ayant conscience, ou non, des failles et des ratées de la communication; or, au cœur de cette communication entre sujets, les non-dits et les incompréhensions et les limites caractérisent et rendent quasi imperceptible le détournement discursif au sein du récit. Ainsi pouvons-nous résumer, d'une certaine façon, la portée et la polysémie des fonctions du regard, de l'artiste et du modèle qui composent les récits de *Mitchum 1...*

L'hétérogénéité, dans la disposition des éléments de la planche, correspond donc précisément à l'hétérogénéité expérimentée dans l'album. Hétérogénéité qui donne une place toute particulière au lecteur : plus que le regard producteur de l'artiste sur son modèle, c'est le regard du lecteur sur les récits et sur l'artiste qui semble ici convié. Le modèle nu, dans toute la sensualité de ses courbes et la blancheur de sa peau, regarde l'artiste, mais aussi le lecteur. La femme ne plonge-t-elle pas son regard vers nous, lecteurs, nous intégrant ainsi dans le jeu intersubjectif entre un artiste et son modèle?

Outre la mise en scène du regard par l'entremise des personnages fictifs des récits, c'est finalement une conception de l'amont et de l'aval de l'œuvre globale à venir qui peut être lue dans cette planche liminaire. Par le syncrétisme graphique de la relation artiste-

modèle de cette planche, ne pouvons-nous pas voir en amont de l'album les « modèles » de Blutch, truffant l'album jusque dans son titre, source d'inspiration et moteur d'une pratique de détournement? Et dans ce regard angoissé du modèle vers le lecteur, n'y a-t-il pas un peu de l'angoisse du créateur face au regard distant et impénétrable du public, et au regard imposant de ses « modèles »? Ainsi, l'incongruité des différents plans de la planche correspond peut-être à l'hétérogénéité globale des sources discursives dont s'inspire l'artiste dans *Mitchum*.

À la lumière de certains éléments discursifs de *Mitchum 1* (les références à Paul Gauguin ou à Edward Weston, par exemple), ce nu de la planche liminaire évoque finalement la grande tradition du nu en peinture ou en photographie. La planche peut alors apparaître comme un collage interdiscursif contenu par le dessin de Blutch : une reproduction de photographie en plongée d'une femme nue ou la reprise d'un portrait de nu, absorbé par la singularité graphique de Blutch comme du langage séquentiel de la bande dessinée. Et au bas de la planche, un artiste froissant de la main sa feuille de papier, renouvelant sans cesse son travail, et véritable générateur de ce mélange d'emprunts et de citations qui composent l'album.

Hypothétiques, ces observations sur la planche liminaire nous permettent tout de même de cerner les enjeux au cœur du travail de Blutch et leurs déploiements dans l'album. Enjeux de l'artiste qui expérimente de nouvelles voies graphiques et narratives avec un regard toujours critique; de l'interdiscursivité, moteur narratif crucial dans l'expérimentation hétérogène des relations humaines; du lecteur dont le regard et la subjectivité sont convoqués par les récits. Finalement, il s'agit d'une réflexion éminemment polysémique et intime sur le désir, la création et l'intersubjectivité à travers les possibilités narratives et graphiques spécifiques du système de la bande dessinée. Bref, c'est à travers ce langage que se traduira l'expérimentation de cette hétérogénéité mystérieuse, polymorphe et mouvante du désir que constitue *Mitchum*.

#### 2.4. « Et l'or de leurs corps »

« Et l'or de leurs corps » est un récit muet, en noir et blanc, composé de trois doubles pages. Le récit s'ouvre dans la première planche (fig. 2.2.) sur une juxtaposition antinomique, au sein de la vignette du haut, du titre et des personnages austères et renfrognés qui la composent. Les deux autres vignettes de la planche renforcent à leur tour cette ambiguïté du titre à travers l'atmosphère accablante et sévère où évoluent les personnages. Ainsi, les trois vignettes de la planche liminaire nous présentent-elles, en prologue, toute la dureté et la monotonie caractérisant l'existence de ces quakers américains : averses de pluies et prières graves semblent résumer la grisaille quotidienne et la ferveur ascétique de cette communauté. D'entrée de jeu, Blutch déploie donc une antinomie sémantique entre le titre – « et l'or de leurs corps » - et les quakers qui nous sont présentés dans cette première planche. Bien avisé celui qui peut, en effet, déceler dans ces personnages froids et mornes « l'or » de leurs corps ! Les trois vignettes de la planche initiale installent donc, au sein du prologue, une dissemblance sémantique entre le titre du récit et le caractère éminemment austère et rude des personnages qui le constituent.

Or un transfert discursif avec les arts visuels peut déjà être soulevé dans cette première planche. En effet, le titre mystérieux du récit reprend exactement celui d'une toile du peintre Paul Gauguin. Peint en 1901 aux îles Marquises, le tableau « Et l'or de leurs corps » (fig. 2.3.) représente deux femmes polynésiennes nues dans un paysage aux tons pourpre, rouge et vert. Surtout, c'est le teint des deux femmes, dont la peau tire sur le jaune doré qui fascine Gauguin. « L'or de leurs corps », c'est donc le teint doré de leur chair ; la peau sensuelle des femmes de la Polynésie. Ainsi, si le titre du récit semble tendre vers un discours pictural précis, la fonction comme la gestion de l'interaction avec la toile, elles, sont pour l'instant fort équivoques. L'intérêt de la référence à Gauguin, à ce stade du récit, reste on ne peut plus embryonnaire : les personnages qui sont présentés, au contraire de la toile du peintre, ne laissent apparaître que des corps brimés, frigides et tristes. Ce sera plutôt du côté de la complémentarité du découpage et de la mise en page qu'il nous faudra chercher le sens de cette relation entre la toile de Gauguin et le récit de Blutch. Suivons donc le fil de cette dissémination interdiscursive dans la narration du récit pour montrer que cette antinomie initiale, loin de résumer la relation entre les deux œuvres, annonce plutôt le déploiement

global, à partir du regard, de l'artiste et du modèle, d'une représentation nuancée de l'intersubjectivité et des mystères du désir.

Ainsi, la deuxième planche (fig. 2.4.) du récit nous présente un couple, accompagné son jeune enfant, quittant l'église. Probablement en route vers sa demeure, le jeune homme entrevoit cependant, au loin, deux Amérindiens dissimulés dans la forêt. Magnétisé par cette vision, il ralentit le pas, épiant avec curiosité ces deux « sauvages ». Par un jeu de perspective entre le premier et le deuxième strip, Blutch renverse le jeu des regards, témoignant tour à tour de l'appréhension comme de l'intérêt réciproque du quaker et des Amérindiens. L'absence de cadre rigide aux vignettes donne, en ce sens, un rythme narratif plus organique, furtif et vivant caractérisant, par le fait même, l'intercommunication visuelle mise en scène comme l'expérience de ces jeux de regards par le lecteur.

Découper un texte, c'est le scander. Le « texte » de la bande dessinée obéit à un rythme qui lui est imposé par la succession des cadres. Pulsation de base qui, ainsi qu'on observe en musique, peut être développée, nuancée, recouverte par des effets rythmiques plus élaborés s'appuyant sur d'autres « instruments » (paramètres), tels que la distribution des bulles, les oppositions de couleurs ou encore le jeu des formes graphiques.<sup>33</sup>

Sans multicadre rigide ni dialogue permettant la jonction classique de la narration, la lecture de cette planche ne perd pourtant rien de sa fluidité. Au contraire, la pulsation du récit obéit à l'enchevêtrement narratif et graphique des images, accompagnant, au gré des reprises d'éléments visuels, le mouvement de lecture qui va de la gauche vers la droite. Cette pulsation de la planche structure alors cet échange de regards par une multiplicité et une prolifération des angles de vues. Le jeu entre champ et contrechamp externe met ainsi l'accent sur la distance autant physique que culturelle qui sépare les personnages de la page.

Sans jamais nier la séparation des images, ce rythme particulier du récit fait aussi du dessin le dépositaire de la solidarité iconique, donnant à la page une unité et une texture sémantique où le blanc intericonique prend tour à tour la consistance de la neige, de la peau, du tissu ou du ciel. Blutch, dès le premier récit de *Mitchum 1*, expérimente donc les possibilités d'une bande dessinée « par excellence » : car cette mise en page ne permet-elle pas précisément à la feuille, réceptacle du dessin, d'exprimer une potentialité sémantique si rarement explorée? La scansion de cette deuxième planche donne donc une « musicalité »

---

<sup>33</sup> Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, p.55-56.

organique au découpage, à la réception comme au canevas du récit, déterminant de manière globale et polysémique la représentation de ce fugace échange hivernal de regards. Tout sépare, pour l'instant, ce quaker pratiquant et ces Amérindiens. Et la dernière vignette de la planche de conclure cette séquence où les Amérindiens, se sachant à leur tour observés, fuient dans la forêt, faisant correspondre leur disparition avec la sortie hors du cadre du jeune quaker... La mise en page et le découpage créent ainsi le rythme et la fin de la séquence, entraînant maintenant le lecteur à tourner la page.

La deuxième double page (fig. 2.5. et 2.6.) s'ouvre, après une ellipse temporelle, sur la mort de la femme du quaker. Son bébé est maintenant devenue une enfant : pendant qu'il va défricher les terres, l'homme fait garder la jeune fille par une femme de la communauté. Les deux premiers strips de cette planche, comme ceux de la première planche du récit, mettent ainsi l'emphase, non sans humour, sur l'aridité et la sévérité de la vie de cette communauté quaker. La transition entre la troisième et la quatrième page du récit s'amorce à partir du troisième strip : le jeune homme, en route vers une autre journée de labeur, aperçoit cette fois, dans la forêt, une Amérindienne. Captivé par la présence de cette femme inconnue, l'homme la suit dans la forêt, épiant à distance ses déplacements. La mise en scène du regard, ici, témoigne autant du désir et de la curiosité que de l'appréhension et de la crainte. Désir de s'approcher de cette inaccessible et mystérieuse femme au « corps d'or », crainte d'être vu à sa poursuite, démasqué dans ce désir impur et immoral. Comme dans la double page précédente, Blutch utilise les déplacements de perspectives pour déployer une certaine polysémie dans les relations toutes « visuelles » des personnages. Du troisième strip de la troisième planche au premier strip de la quatrième planche, les déplacements entre champ et contrechamp externe développent une sémantique du regard marquant, d'une part, l'intersubjectivité des personnages et, d'autre part, la crainte d'un possible regard invisible, dissimulé dans la forêt. Le rapport entre la dissimulation du désir et les moments du regard est donc mis en scène dans une hétérogénéité qui rappelle le célèbre séminaire de Lacan sur *La lettre volée* : « le premier est d'un regard qui ne voit rien (...) » : c'est, chez Blutch, la jeune amérindienne. « Le second d'un regard qui voit que le premier ne voit rien et se leurre d'en voir couvert ce qu'il cache (...) » : c'est le jeune quaker. « Le troisième qui de ces deux

regards voit qu'ils laissent ce qui est à cacher à découvert pour qui voudra s'en emparer »<sup>34</sup> : c'est, comme nous le découvrirons plus tard, l'Amérindien tapi dans la forêt. Pour l'instant, notons, au cœur de cet imbroglio du désir et de la dissimulation, la présence d'un regard « Autre »<sup>35</sup> et « non-vu », qui voit s'exprimer cette relation interdite, se dévoiler le désir « immoral » du quaker. Et cette hache, laissée bien en évidence pour qui voudrait bien s'en emparer, qui pourrait bien remplacer, dans le récit de Blutch, la fameuse lettre volée dont parle Lacan dans son séminaire... Surtout, l'intersubjectivité de la relation semble, comme dans la pensée lacanienne, se faire à « trois »: un homme quaker, une femme amérindienne et un « Autre », au-delà de la perception imaginaire et fantasmatique qui se tisse entre ces deux personnages, prêt à découvrir le désir secret du jeune religieux.

Donc, après avoir laissé filer la jeune amérindienne, l'homme défriche, brièvement, la terre. Cependant, son désir incertain semble se muer en obsession : le regard se tourne irrésistiblement là où, il y a quelques instants encore, il avait aperçu la silhouette de la jeune femme. Laissant sa hache sur le tronc entaillé, l'homme se précipite, à travers les branches épineuses et les sentiers impraticables de la forêt, aux trousses de l'Amérindienne. Le visage enchanté de l'homme, tout au bas de la page, conclut finalement cette page : ayant assurément retrouvé la jeune femme, l'homme contemple, ébahi, la scène qui s'offre à lui. L'action conjuguée du découpage et de la mise en page donnent, une fois de plus, toute sa valeur au site spécifique de cette vignette finale: le spectacle que contemple l'homme, tout au bas de cette planche, fait précisément concorder la vision « hors cadre » du personnage avec ce qui attend le lecteur en tournant la page. Par une utilisation savante de la mise en page, même le désir de regard du lecteur s'entremêle à la subjectivité des personnages et au chassé-croisé intersubjectif du récit.

Les deux dernières planches (fig. 2.7. et 2.8.) amènent, quant à elles, le dénouement du récit. Le premier strip de la cinquième planche nous présente, à l'intérieur de la forêt, le quaker sidéré par le spectacle de la jeune amérindienne faisant sa toilette. Subjugué par la beauté sauvage de la jeune femme, le jeune homme la regarde, pantois. La mise en scène des

<sup>34</sup> Jacques Lacan, « Le séminaire sur *La lettre volée* » in *Écrits I*, Paris : Seuil, 1999 [1966], p.15.

<sup>35</sup> Par l'Autre, nous renvoyons à la terminologie lacanienne où l'Autre (grand Autre) désigne notamment l'ordre symbolique déterminant dans le langage le sujet (Je) de l'inconscient et qui est différencié de l'autre (petit autre), qui désigne l'image que le moi se fait, à travers la relation imaginaire, à partir d'autrui. Notions tirées de *Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse*, Paris : Seuil, 1973.

vignettes reprend la multiplication des perspectives des deux doubles pages précédentes. À travers ce prisme de perspectives, Blutch arrive à montrer l'étonnement et la fascination que produisent les multiples mouvements de la femme; il met en scène la subjectivité du regard dans la progression temporelle des mouvements auxquels il s'attache. Or, absorbé par les gestes lestes de la femme, le jeune homme ne peut apercevoir, dissimulé dans l'épaisseur de la forêt, l'Amérindien observant la scène. Cette situation finale permet le passage graphique et narratif de la septième à la huitième et dernière planche. Percevant probablement le bruit du craquement des branches, le jeune homme se retourne pour apercevoir, terrorisé, l'ombre de ce sauvage se détacher de l'obscurité de la forêt. Affolé, le quaker se précipite alors dans les bois, rebroussant avec hâte son chemin, pour s'apercevoir que sa hache a disparu.

L'épilogue du récit, dans la dernière bande d'images, laisse finalement le lecteur dans le doute. Car la femme quaker aura attendu, en vain, que le jeune homme vienne chez elle chercher sa fille. Ainsi, le lecteur se demande ce qui a bien pu advenir du jeune quaker : a-t-il été assassiné par l'Amérindien qui semblait, malgré l'entrelacs des branches où nous l'avons aperçu, avoir en sa possession la hache disparue? Ou s'est-il plutôt joint, après quelques pourparlers, à la communauté exotique et libre des Amérindiens? C'est peut-être tout d'abord du côté de l'interdiscursivité qu'il faut se tourner pour démêler le sens de cette fin ambiguë du récit.

Car l'intertextualité n'est pas un autre nom pour l'étude des sources ou des influences, elle ne se réduit pas au simple constat que les textes entrent en relation (l'intertextualité) avec un ou plusieurs autres textes (l'intertexte). Elle engage à repenser notre mode de compréhension des textes littéraires, à envisager la littérature comme un espace ou un réseau, une bibliothèque si l'on veut, où chaque texte transforme les autres qui les modifient en retour.<sup>36</sup>

Le transfert discursif, dans « Et l'or de leurs corps », semble précisément établir cet « espace » ou ce « réseau » où chaque discours artistique peut transformer « les autres qui les modifient en retour ».

Principalement, la toile de Gauguin s'insère dans le récit de Blutch en ce qu'elle contient et déploie, en amont, les éléments explorés par Blutch qui concernent le désir par le truchement du regard d'une femme exotique au « corps d'or ». En ce sens, le discours de la toile de Gauguin permet d'intégrer, par un jeu de correspondances, les fonctions du regard,

---

<sup>36</sup> Sophie Rabau, *L'intertextualité*, p.15.

de l'artiste et du modèle au coeur de l'album de Blutch. Transposés dans le décor américain de la cohabitation entre colons quakers et natifs amérindiens, les éléments sémantiques de la toile de Gauguin ont très certainement inspiré les grandes lignes narratives du récit de Blutch. À partir d'une reprise originale de la relation entre l'artiste et son modèle chez Gauguin, Blutch a donc élaboré une productivité de la bande dessinée où la nature de la relation intertextuelle est mixte : une reprise plagiaire du titre, jumelée à une transformation de son contenu. La reprise du titre de la toile de Gauguin permet notamment aux lecteurs de percevoir, sans équivoque, l'intertexte en jeu dans l'interprétation du récit. De là, Blutch dissémine au sein du système de la bande dessinée l'intersubjectivité, mise en place dans la toile, entre un homme qui désire en regardant et cet homme regardé regardant désirer. On pourrait peut-être même expliquer la fin opaque du récit de Blutch par la toile de Gauguin : comme le fameux peintre français, le jeune quaker, fasciné par le monde exotique et la liberté des Amérindiens, aura quitté sa communauté pour vivre en leur compagnie. Or, le récit de Blutch semble précisément établi de façon à brouiller toute interprétation définitive de sa conclusion. Ainsi, le contexte de création comme les éléments sémantiques de la toile de Gauguin n'arrivent pas à expliquer le sens possible du récit. Autour du rapport intersubjectif binaire suggéré par le titre de la toile, Blutch élabore et complexifie plutôt la représentation du désir et du regard par la transformation d'un hypotexte pictural qui, habilement, s'établit précisément dans une logique de la dissimulation.

Au sein de l'espace interdiscursif, Blutch transforme et dispose donc, en retour, la portée sémantique de la toile Gauguin au contexte narratif et graphique de son récit. Autour des thèmes du regard et du désir, il établit une certaine modification sémantique de la toile de Gauguin en ce qu'il ouvre la singularité de la représentation picturale aux enchaînements iconiques de la bande dessinée. De ce fait, la subjectivité du regard de Gauguin sur les modèles polynésiens, s'élabore, chez Blutch, dans une transposition tacite qui construit, à travers le syntagme des images, une représentation des dissimulations obscures et secrètes en jeu dans ce récit intersubjectif. L'élément central du récit pourrait bien être, en ce sens, un questionnement démultiplié sur la dissimulation.

Blutch modifie et déplace la question du désir en acte dans la toile de Gauguin, mettant l'accent, à travers l'investissement même du découpage, de la mise en page et du site du récit, sur une complexité intrinsèque de l'intersubjectivité axée sur le bord, l'ombre, la

limite et les non-dits. Plus qu'une simple mise en scène de l'œuvre de Gauguin, le récit de Blutch réinterprète et détourne les clés herméneutiques de la toile.

Ainsi, Blutch déplace la lecture « imaginaire » que suggère le titre de la toile pour réintroduire un niveau dit « symbolique » dans la relation entre l'artiste et ses modèles. À partir d'un regard sur la toile qui peut facilement prendre le sens simpliste de l'érotisme et de la sensualité, Blutch dissémine plutôt, dans la trame narrative de son récit, la complexité et l'hétérogénéité du rapport entre un occidental et la beauté exotique et inconnue des femmes polynésiennes. Les thèmes du regard de l'artiste et du modèle, par le truchement d'une transformation discursive, ne mettent alors plus en scène le simple regard subjectif de l'artiste, mais bien l'opacité intrinsèque de tout rapport intersubjectif. En l'absence de paroles, les personnages, chez Gauguin comme chez Blutch, n'en communiquent pas moins : l'échange effectif des regards, s'il n'a pas l'épaisseur signifiante du langage, n'en trahit pas moins l'expression d'un rapport de sujet à sujet. Blutch restitue donc chez Gauguin, par l'intermédiaire d'une narration en images, l'opacité relationnelle entre ces femmes polynésiennes qui posent et ce peintre expatrié, fasciné par le corps d'or de ses modèles. De même, les multiples usages narratifs du hors cadres des vignettes rendent tangibles les bords et les limites de l'expérience et de la communication du désir par le regard. La deuxième, quatrième et cinquième planches de « Et l'or de leurs corps » font alors transiger le récit en utilisant le hors-cadre, la limite et le bord de la page : le système narratif de la bande dessinée devient ainsi partie prenante d'une représentation polysémique du mystère et des dissimulations intersubjectives du désir.

Et c'est peut-être sous cet angle qu'il nous faut approcher l'ambiguïté de la fin du récit. La résolution du récit ne résiderait pas dans ses conclusions possibles, qui reviendraient à savoir si le jeune quaker est mort, s'il a été assassiné par l'Amérindien ou s'il s'est joint à la fascinante communauté amérindienne. Le sort mystérieux du quaker vient plutôt s'ajouter à la représentation globale de ce qui ne peut précisément *pas* être montré; d'une expérimentation de l'inaccessibilité et de la dissimulation propres à toutes expériences intersubjectives.

Si ce que Freud a découvert et redécouvert dans un abrupt toujours accru, a un sens, c'est que le déplacement du signifiant détermine les sujets dans leurs actes, dans leur destin, dans leur refus, dans leurs aveuglements, dans leurs succès et dans leur sort, nonobstant leurs dons innés et leur acquis social, sans égard pour

le caractère ou le sexe, et que bon gré mal gré suivra le train du signifiant comme armes et bagages, tout ce qui est du donné psychologique.<sup>37</sup>

Blutch met donc en scène un récit qui fait du déplacement signifiant du regard le lieu de passage d'une détermination des sujets « dans leurs actes », « dans leurs aveuglements » et dans leur destin ». Le psychologique, ici, sort des causalités morales, sociales et manichéennes pour laisser place au « train du signifiant », donnant par le fait même à la hache et au départ du quaker le rôle de signifier le déterminisme subi par le jeune homme. Le quaker, surpris dans son désir, est finalement victime de sa tentative de dissimuler son regard. Tel le tronc d'arbre entaillé de la dernière planche, la pureté des grands principes du jeune homme est à jamais entamée. Le mystère de la pulsion et du désir est donc, l'instant d'une image, mis en lumière. La marmaille de la communauté continue, dans la dernière case, de croître pieusement; le jeune quaker, quant à lui, a pénétré une zone d'ombres que la lumière rassurante des dogmes ne peut plus éclairer. Or c'est d'abord et avant tout l'expérience de la détermination du sujet par le « train du signifiant » et du regard qui déterminent, dans « Et l'or de leurs corps », l'échec polysémique de ses multiples dissimulations.

---

<sup>37</sup> Jacques Lacan, *Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse*, p.30.

## CHAPITRE III

### *Mitchum 2* : le cinéma, l'art et la vie

#### *Mitchum 2*

Quand je pense aux démarches inutiles qui ont rempli mon existence, j'en suis moi-même éberlué. Que de concessions humiliantes! Que de sourires inutiles! Que de reniements, et surtout que de temps perdu.

(Jean Renoir, *Ma vie et mes films*)<sup>38</sup>

*Mitchum 2* s'ouvre, non innocemment, sur une citation de Jean Renoir. Composé d'un unique récit, *Mitchum 2* rend subtilement hommage au travail de ce grand cinéaste français comme à un de ses plus célèbres disciples, François Truffaut. Intitulé « Parisse », ce récit de 33 planches en noir et blanc s'éloigne des histoires courtes de *Mitchum 1*. Les thèmes centraux de l'artiste, du modèle et du regard, par ailleurs, sont toujours présents; le chassé-croisé des sentiments et du désir imprègne encore le développement de la narration et de la mise en page. Cependant, Blutch prend ici le temps de construire une ambiance plus complexe, un découpage plus étoffé. En découle un récit subtil et polymorphe où l'interdiscursivité sert de pilier narratif à une réflexion renouvelée sur le désir et sur les liens multiples et insoupçonnés entre l'art et la vie.

« Parisse » met en scène, comme chez Jean Renoir, le théâtre baroque d'une « féerie » du quotidien où les « démarches inutiles » et « les concessions humiliantes » mènent, aussi, à l'éclosion de situations fantasmées et inattendues de la réalité. Comme Renoir et Truffaut, Blutch s'attardera moins aux situations dramatiques qu'aux relations entre les personnages, « des personnages qui cherchent la vérité et se cognent aux vitres de la réalité »<sup>39</sup>. Ainsi pouvons-nous percevoir, dans les replis ombragés et charbonneux du

---

<sup>38</sup> Blutch, *Mitchum*, Paris : Cornélius, 2005 [1996], p.48.

<sup>39</sup> Préface de François Truffaut dans Jean Renoir, *La grande illusion*, Paris : Balland, 1974, p. 13.

« Parisse » de Blutch, les voix de *La grande illusion* (1937) ou de *Jules et Jim* (1962), revisitant à sa façon ces explorations cinématographiques sur les jeux clairs-obscur des rapports humains et amoureux. De même, « Parisse » évoque aussi à sa manière *La chambre verte* (1978), où Truffaut, à la fois acteur et réalisateur, décrit son art comme un « temple de la mémoire » dédié aux modèles aimés et admirés.

*Mitchum 2* est donc le théâtre d'un imbroglio relationnel entre trois « couples » de personnages.

Tout d'abord, le récit nous présente le couple de Bruno et d'Agnès, dont la survie ne semble dépendre que de l'indécision plus ou moins assumée du jeune homme. René et Carole, quant à eux, passent à l'acte et rompent définitivement pendant leur vacance d'été dans le Midi. Et finalement Selim, peintre, dessinateur et amateur de Matisse, qui s'est amouraché de Françoise, à la fois sœur de son copain François et son modèle à temps partiel... Trois groupes de personnages, donc, qui ont en commun d'expérimenter, dans le décor parisien, les moments de flottements, de doutes et d'indécisions amoureuses et qui, par le cours des événements, verront « les menues actions de la vie quotidienne » prendre « l'intensité de péripéties exceptionnelles »<sup>40</sup>. Ainsi, Bruno finit par fréquenter secrètement Carole, nouvellement célibataire. Selim, de son côté, devient littéralement obsédé par son modèle après une séance de nu particulièrement osée. Revenant à Bruno, le récit lui fait rencontrer, en bus, une mulâtresse dont la beauté le renverse. Finalement, le récit se conclut par le rendez-vous de Bruno avec Selim venu lui présenter dans un café parisien les croquis du modèle dont il ne cesse de lui parler. Or le dénouement de « Parisse » se clôt sur un ultime et invraisemblable imbroglio : la mystérieuse et captivante femme croisée en autobus par Bruno n'était nulle autre que Françoise, le modèle obsédant de son ami Selim!

À la manière de ces imbroglios interrelationnels, les diverses références et citations discursives s'entremêlent à la narration des soubresauts entre les personnages, surdéterminant ainsi la matière même du récit. L'interdiscursivité prend alors logiquement, dans « Parisse », la forme de l'autobiographie et de la correspondance d'artistes, dédoublant par le fait même les multiples filiations sémantiques entre l'art et la vie qui compose la narration. Ainsi, Selim s'identifie et rêve à la vie d'Henri Matisse tel qu'il l'a décrit dans sa correspondance. Bruno, de son côté, est plongé dans la lecture de « Ma vie et mes films » de

---

<sup>40</sup> *Ibid*, p.8.

Jean Renoir, traçant lui aussi des parallèles inusités et fantasmatiques entre sa vie et celle du célèbre cinéaste.

De la même façon, Blutch déploie dans « Parisse » des références à la culture populaire, les personnages discutant par exemple de la démarche d'haltérophile de Romy Schneider dans le film « La Piscine » (septième planche) ou entendant, dans un café, une chanteuse entonner « Mon manège à moi » d'Edith Piaf (trentième planche). Or, encore ici, les références et citations discursives s'imbriquent à la narration et à la composition graphique. Ainsi, la démarche « musclée » de Schneider telle que décrite par Bruno rappelle explicitement celle, dessinée par Blutch, des policiers parisiens qui parsèment le récit tandis que le thème de la chanson de Piaf confirme les rebondissements étourdissants de ce manège amoureux... L'imbroglio ne touche donc pas que les relations entre les personnages, mais étend aussi son emprise, comme dans *Mitchum 1*, au rapport de filiation entre l'auteur et ses modèles.

Pour analyser la polysémie de ces déploiements interdiscursifs et les questionnements qu'ils soutiennent, nous nous pencherons sur trois extraits significatifs du récit. À partir de ces segments, nous montrerons comment se développe, dans *Mitchum 2*, une exploration particulière de l'intersubjectivité et du mystère des sentiments humains comme un questionnement singulier sur les liens entre l'art et la vie.

Notre premier extrait choisi regroupe les trois premières planches du récit. Dans ce segment, correspondant au prologue de *Mitchum 2*, Blutch intègre à la bande dessinée les dispositifs du croquis, installant, en ouverture du récit, une distance physique et psychologique au cœur même de son théâtre événementiel : la ville de Paris.

D'entrée de jeu, la première planche (fig. 3.1.) synthétise le caractère antithétique et étranger par son titre au haut de la planche, « Parisse ». Il n'est certainement pas fortuit que le titre du récit se réfère à la sonorité verbale de Paris en anglais : la « ville lumière », théâtre de *Mitchum 2*, est une ville foncièrement touristique, lieu de nombreux clichés et sites historiques surannés pour ses habitants. Le croquis charbonneux représente, en son plan, un conglomérat de bâtiments rudement esquissés duquel se détache l'hôtel de Savoie, une populaire auberge de jeunesse parisienne, l'église Saint-Pierre de Montmartre et la basilique du Sacré-cœur. La complémentarité du titre et du croquis fonde ainsi l'étrangeté de la ville, envahie de hordes de touristes éloignés du quotidien de la vie parisienne. Tournant la page,

nous apercevons une deuxième planche (fig. 3.2.) où les croquis, qui remplissent pêle-mêle la planche, témoignent du regard subjectif d'un artiste, exécutant ses dessins autour du machisme agressant des flics parisiens et de l'activité quotidienne de femmes noires et mulâtres. La bande dessinée utilise donc en premier lieu, au profit de la narration, le langage et l'allure du croquis. Le croquis permet alors un rapport subjectif, à la fois critique et désirant, au foisonnement humain hétéroclite peuplant la ville. De même, le croquis, ici, suppose une pratique artistique qui élabore, par sa fugacité, une jonction temporelle et spatiale particulièrement subite entre l'art et la vie, sujet central et polysémique de *Mitchum* 2.

La troisième planche (fig. 3.3.) s'articule aux deux planches précédentes en faisant défiler les croquis de passants devant le regard d'Agnès, permettant le raccord entre le premier système graphique et la narration de la bande dessinée. Apparaissent donc les premiers strips où nous suivons le trajet d'Agnès à travers Paris : une ville désagréable et enlaidie, peuplée de SDF, de touristes et de flicailles. La distance subjective est constante dans le découpage de la planche, le personnage d'Agnès ne nous étant que partiellement révélé par son regard sur l'environnement qu'elle observe; distance décuplée par le regard d'Agnès – et du lecteur – qui traverse la barrière invisible de la vitre de l'autobus dans le premier strip. Bref, les trois premières planches installent pour de bon une atmosphère particulière, un climat où les interactions semblent inexorablement soumises à la distance qui sépare les personnages à l'étrangeté ambivalente de la ville. Cette étrangeté, jusque dans le titre du récit, semble se faire l'écho d'une bizarrerie de la vie sociale qui trouvera diverses résonances dans les relations amoureuses des personnages principaux.

Notre deuxième extrait s'échelonne sur deux doubles planches allant de la dix-huitième la vingt-et-unième planche. Dans cette séquence équivalant au retournement de situation du récit, Bruno, absorbé par sa lecture des mémoires de Jean Renoir, rencontre par hasard Françoise, le modèle de son ami Selim. L'extrait choisi nous permettra alors de cerner l'entrelacement subtil et polysémique de la bande dessinée avec les divers discours qui s'y déploient.

Ainsi, après avoir essuyé un refus pour une demande d'emploi, Françoise retourne chez elle en autobus. De son côté, Bruno, entretenant une relation ambivalente avec Agnès, se détourne de ses tracasseries par la lecture d'une autobiographie du cinéaste Jean Renoir. Le

dernier strip de la dix-huitième planche (fig. 3.4) nous montre alors le premier contact physique et visuel entre Bruno et Françoise. La dernière vignette du strip clôt ainsi la planche sur le regard subjugué de Bruno sur Françoise. Le passage de cette dernière vignette à la dix-neuvième planche (fig. 3.5.) s'établit alors par la mise en scène, dans la proximité physique de la configuration de l'autobus, d'un chassé-croisé ambigu entre les deux personnages. Maintenant, face à lui, Françoise attend, bouge, croise son regard. Tirillé entre crainte et désir, entre l'attente et l'action, Bruno joue la comédie et scrute subrepticement, entre deux phrases de son livre, un quelconque signe provenant de cette femme fascinante. De fait, l'échange intersubjectif entre Bruno et Françoise s'enchevêtre tout d'abord au texte lu par Bruno et cité dans le récit : les mémoires du cinéaste Jean Renoir. Bruno regarde Françoise, son livre, puis Françoise; Françoise, de son côté, regarde Bruno, le hors-champ puis le livre de Bruno. L'intelligibilité sémantique de la séquence se déploie donc dans un chassé-croisé des regards qui implique, en plus des deux personnages, l'interposition et la correspondance sémantiques du texte de Renoir. Or, que nous révèle ce passage autobiographique du cinéaste? Qu'il faut parfois perdre pour acquérir à nouveau, que les événements inattendus et malheureux de la vie peuvent parfois générer de grandes choses. De même, si Françoise ne s'était pas tout juste fait refuser un emploi, l'imbroglio baroque et « féérique » subséquent entre les personnages n'aurait jamais pu voir le jour...

Tournant la page, le lecteur aperçoit, avec surprise, la vingtième planche (fig. 3.6.). Un portrait y occupe toute la planche; l'image de Françoise s'y altère, prenant la forme et les traits d'un croquis intense, ardent, expressif : l'échange intersubjectif entre Bruno et Françoise mime aussi, d'autre part, les jeux visuels entre un artiste et son modèle.

Cette rencontre entre les deux personnages, moment « féérique » du quotidien, équivaut déjà, un peu, à une œuvre d'art, cristallise par mimétisme la teneur intersubjective entre un artiste au travail et son modèle. Bruno semble donc faire de la rencontre de cette femme une œuvre d'art qui fige et fixe un temps et un espace du quotidien. Dans la grisaille tentaculaire de « Parisse », une rencontre inattendue sème ainsi les germes d'une perception furtivement baroque du monde et s'imprègne subitement, tel un croquis précipité, dans l'imaginaire de Bruno. Les liens entre regards, l'artiste et son modèle ne se sont pas seulement l'apanage du peintre, mais englobent aussi l'expérience impromptue et quotidienne du réel et de l'intersubjectivité. Cette représentation générale des relations à

travers le regard trouvera une ultime et ingénieuse illustration, comme nous le verrons plus tard, dans l'imbroglio narratif où Françoise sera retrouvée par Bruno, cette fois sous la plume de son ami Selim.

Dans la vingt et unième planche (fig. 3.7.), le discours des mémoires de Renoir vient une dernière fois s'immiscer dans le cours de la narration. Le texte lu par Bruno s'incarne alors dès qu'il lève les yeux de son livre : « ce doigt perdu » se dédoublant dans la troisième vignette par la disparition effective de Françoise. Tel le souvenir de cette perte évoquée dans le texte de Renoir, Françoise se dérobe elle aussi inexorablement à Bruno. Après l'expérience intense et éminemment inspirante de cette rencontre, la séparation physique et émotive s'installe entre les personnages, renchérie par la barrière invisible de la fenêtre vitrée de l'autobus : les déceptions et reniements du quotidien, pour l'instant, accaparent de nouveau l'expérience du monde de Bruno.

Attardons-nous pour conclure à un troisième et dernier extrait, soit la trentième et dernière planche du récit.

Dans cette planche (fig. 3.8.), qui correspond à la séquence finale de « Parisse », Bruno et Selim se rencontrent dans un café parisien. D'un côté, le récit nous présente Selim qui observe et s'inspire de l'environnement qui l'entoure, et surtout des jeunes femmes. De l'autre apparaît Bruno, le cœur léger en raison de son aventure intense et secrète avec Carole. Or, c'est par l'entremise des croquis de Françoise par Selim que se conclura l'histoire dans un ultime imbroglio entre les personnages. Demandant à jouir de la jouissance et du regard de Selim, Bruno s'aperçoit, ébahi, que le « modèle de la mort » de son ami n'est nulle autre que la superbe femme rencontrée en autobus. En épilogue est introduite une artiste de rue chantant, du tac au tac, « Mon manège à moi » d'Edith Piaf. Françoise devient donc l'enjeu improbable d'un triangle amoureux entre les deux personnages; le thème du regard, de l'artiste et du modèle se déploie, finalement, dans un imbroglio inattendu entre le désir de Selim et de Bruno pour Françoise. La chanson de Piaf, dernière citation du récit vient ultimement cristalliser, à travers la gaieté et le rythme de sa chanson, le manège abracadabrant de la vie et des relations humaines. Surtout, elle vient boucler un récit qui, s'ouvrant sur la morosité et l'incertitude journalières, se conclut finalement sur l'expérience tangible, incroyable et foncièrement « parisienne » de la féerie du quotidien : quelle

meilleure façon de se réconcilier avec la vie et l'amour à Paris qu'en retrouvant un coup de foudre que l'on croyait perdu dans l'air typiquement parisien d'une chanson d'Édith Piaf?

*Mitchum 2*, structuré autour de l'amour de l'art et de l'amour tout court, s'élabore donc de manière globale dans l'entrelacs de multiples formations discursives qui accompagnent les personnages au gré du chassé-croisé des sentiments.

Ces hypotextes, imbriqués aux moments charnières du récit, semblent de ce fait correspondre à une forme de représentation de l'intériorité des personnages. Par les corrélations narratives entre les personnages et les éléments interdiscursifs du récit (de l'autobiographie de Renoir à la chanson de Piaf), Blutch fait s'incarner l'intériorité des personnages dans ces formations discursives qui occupent leur quotidien. Les personnages s'élaborent surtout par la présence signifiante de ces hypotextes au cœur même de la narration : l'intériorité, dans « Parisse », ne s'articule véritablement *que* dans une correspondance sémantique avec les divers discours qui s'y greffent.

Le public d'aujourd'hui est fait des enfants de ce public primitif. Ils sortent de l'Université; ils vivent dans un monde d'affiches, de revues, de journaux; ils agissent suivant le mot d'ordre que leur imposent les moyens de publicité les plus efficaces, les plus « artistiques », les plus amusants. À leur usage, les usines à films débitent soit de l'héroïsme, soit de l'amour, soit, et c'est le pire de tout, de la psychologie.<sup>41</sup>

La représentation des rapports humains dans *Mitchum 2* semble explicitement en filiation avec l'esthétique de la distanciation psychologique caractéristique de l'œuvre de Jean Renoir et de l'un de ses disciples, François Truffaut. S'éloigner de la psychologie, chez Blutch, Renoir ou Truffaut, signifie rejeter la mièvrerie romantique et lyrique, le moralisme comme la banalité si courants dans la représentation artistique du sentiment amoureux. Blutch, à la suite de Renoir et Truffaut, rejette donc toute représentation convenue ou moralisatrice de l'intériorité de ses personnages pour s'attarder plutôt à la concrétude de leurs interactions : ce n'est que par cette distance assumée que peut prendre forme et sens un réalisme poétique subtil et juste où « les aspects baroques de la vie quotidienne » prennent l'intensité d'une véritable « féerie de la réalité »<sup>42</sup>.

---

<sup>41</sup> Jean Renoir, *Ma vie et mes films*, Paris : Flammarion, 1974, p.10-11.

<sup>42</sup> François Truffaut dans Jean Renoir, *La grande illusion*, p.8-9.

L'interdiscursivité, dans « Parisse », donne donc à voir l'intériorité des personnages, mais permet aussi la représentation de la création à partir de ses modalités, de ses jeux d'influences et de ses codes.

Citant des hypotextes aussi variés que la correspondance d'Henri Matisse, les mémoires de Jean Renoir ou une chanson d'Edith Piaf, Blutch dissémine des discours culturels hétérogènes à travers les points de vue, les échanges et les prises de décisions des personnages. Or ces discours culturels bigarrés renvoient tous aux liens entre l'art et la vie, aux interférences de l'art dans les soubresauts de la vie des personnages. Les codes que sont la chanson d'amour, les mémoires d'artistes ou le croquis se rejoignant tous dans l'articulation entre l'œuvre d'art et un monde extérieur intériorisé. « Je suis comme tous les voleurs. Quand ils ne volent rien, ils ont l'impression que c'est eux qu'on vole »<sup>43</sup> : le vol consistant ici à faire sienne toute source d'inspiration pertinente - une femme croisée dans un bus, les passantes d'une rue parisienne comme les mémoires ou les travaux d'artistes admirés. Quand Selim parle de la nécessité du vol pour ne pas être volé à son tour, on peut aussi entendre Blutch parler de la nécessité de puiser et d'interagir avec son environnement, de puiser à même ses références culturelles; le thème du vol suggère le mode d'échange privilégié entre le regard d'un artiste et ses modèles physiques ou canoniques.

Je ne vais pas me casser le cul à essayer de trouver des situations inédites puisque de toute façon tout a été raconté. Ce qui est intéressant par contre, c'est ta manière de raconter et développer. Je ne sais pas inventer des histoires, mais je sais ce qu'il faut pour nourrir ce que je veux raconter.<sup>44</sup>

L'intégration généralisée des discours et systèmes de représentations du croquis, des mémoires ou du portrait et sa part active dans le déroulement et les enchaînements narratifs soutient donc « une manière de raconter », l'interaction dynamique entre le « regard », un « artiste » et ses « modèles ». À travers la concrétude des livres lus ou de la vie d'artistes rêvées de « Parisse », Blutch associe la création artistique aux mouvements vivaces et incessants des filiations, des reprises et des transformations de la vie sociale, comme au jeu des hasards et des inadvertances de l'inspiration. Dans « Parisse », la représentation concrète et dynamique de « l'inspiration » permet alors la mise en scène tangible des réseaux

---

<sup>43</sup> Blutch, *Mitchum*, p.78.

<sup>44</sup> Entretien de Blutch dans le journal internet Jade, « Le dernier Spartiate », <http://www.pastis.org/blutch/entretienjade.htm>, (3 décembre 2008).

d'échanges entre les discours culturels. Blutch, ici, rend non seulement hommage à Matisse, Renoir et Truffaut, mais déploie avec brio et concision une représentation des réseaux fertiles, instables et mouvants entre les discours artistiques, la vie sociale et le travail créateur. Le tressage des discours et des systèmes de représentation dans *Mitchum 2* met ultimement en place une représentation polysémique du travail artistique; de ses modalités, de ses jeux d'influences, mais aussi de la compétence inégalée de la fiction à parler, cerner ou représenter le mystère du désir comme le paradoxe, entre reniements et émerveillements, de l'expérience quotidienne et subjective de la vie.

## CHAPITRE IV

### *Mitchum 3* : une improvisation jazz autour de Robert Mitchum

#### *Mitchum 3*

Ce livre, c'est comme si je m'adressais à Robert Mitchum en lui envoyant des lettres. Il était encore vivant quand j'ai commencé, et je me disais qu'il tomberait peut-être dessus un jour. (...) J'aime bien les acteurs, leur voix surtout. Ça m'inspire. La voix des acteurs.<sup>45</sup>

La bande dessinée, c'est complètement autre chose. Il y a des choses en bande dessinée que tu ne trouves nulle part ailleurs. C'est ce que j'aimerais faire : de la bande dessinée par excellence, pas une resucée de cinéma. Si j'utilise l'imagerie du cinéma et que je fais intervenir des acteurs dans mes histoires, c'est parce que j'adore ça. Mais c'est juste d'un point de vue décoratif et j'espère que ce que je fais, c'est bien de la bande dessinée.<sup>46</sup>

*Mitchum 3* introduit pour la première fois l'acteur Robert Mitchum. Élaboré peu de temps après l'annonce de sa mort, ce troisième récit se déploie comme une ode funèbre subjective et onirique. Investi des sentiments de la perte et du deuil, *Mitchum 3* met en scène, dans une logique cauchemardesque, une improvisation éminemment personnelle à partir de souvenirs, d'images et de sentiments liés à l'acteur américain. Dans l'esprit de l'improvisation jazz, Blutch part alors d'un thème d'ouverture – Robert Mitchum – pour développer une narration « où images et émotions s'assemblent librement au gré de l'instinct »<sup>47</sup>. Blutch élabore ainsi, avec ce récit, un conte « immoral » à la fois intime,

---

<sup>45</sup> Entretien de Blutch avec Jérôme Briot dans « Symphonie graphique en rut mineur », <http://www.briographe.com/post/2006/09/03/Blutch-symphonie-graphique-en-rut-majeur>, (3 décembre 2008).

<sup>46</sup> Entretien de Blutch dans le journal internet Jade, « Le dernier Spartiate », <http://www.pastis.org/blutch/entretienjade.htm>, (3 décembre 2008).

<sup>47</sup> Présentation sommaire dans l'onglet de *Mitchum 3* sur le site internet des Éditions Cornélius, [www.cornelius.fr](http://www.cornelius.fr), (3 décembre 2008).

halluciné et révérencieux face à la disparition de ce grand acteur américain. Tel un journal émotionnel mis en images, *Mitchum 3* porte les traces datées d'une perte, celle d'un modèle, d'une source d'inspiration et d'admiration.

De ce fait, les discours disséminés, dans *Mitchum 3*, renvoient principalement à l'univers cinématographique de Robert Mitchum, du film noir et, plus particulièrement, du film *La Nuit du chasseur* (1955) de Charles Laughton. Conte funèbre, le récit de Blutch transforme ouvertement les thèmes, l'esthétique et la structure du film de Charles Laughton comme du film noir américain pour créer un récit halluciné, cruel et ambigu.

Notre étude de *Mitchum 3* cherchera en ce sens à repérer la dissémination interdiscursive spécifique de la figure de Robert Mitchum, des thèmes de *La Nuit du chasseur* comme de l'esthétique du film noir américain. À partir des différents détournements discursifs évoqués, nous analyserons en quoi cette assimilation expérimentale alimente une recherche esthétique et critique de Blutch : une improvisation en bande dessinée inspirée de la structure du jazz, les débuts d'une recherche autour d'une « abstraction narrative » de la bande dessinée, le déploiement d'un conte immoral sur l'ambivalence du bien et du mal ainsi qu'un acte de mémoire en hommage à Robert Mitchum.

Les traces interdiscursives, dans *Mitchum 3*, renvoient assez explicitement à des éléments culturels interconnectés : l'acteur Robert Mitchum, l'âge d'or du film noir et le film *La Nuit du chasseur* de Charles Laughton. La dissémination de ces discours cinématographiques dans le récit élabore alors le prélèvement et la transformation d'une figure d'acteur, d'une facture visuelle, de thèmes ou d'une manière de raconter. Or, cette dissémination s'établit dans une narration improvisée à partir d'un « thème » spécifique : les souvenirs, images et sentiments liés à l'acteur Robert Mitchum. Blutch, grand amateur de jazz, détournera aussi librement la structure de l'improvisation du jazz pour explorer impulsivement le « thème » polysémique de Robert Mitchum.

Prenons, comme premier exemple de cette dissémination, les quatre premières planches et la dernière planche du récit. Ces deux séries de planches correspondent, de part et d'autre, au prologue et à l'épilogue du récit.

*Mitchum 3* s'ouvre donc avec une première planche (fig. 4.1.) qui nous introduit tout d'abord à un titre mystérieux : « Hoboken ». Plusieurs pistes hypothétiques d'interprétation

peuvent être avancées quant au sens de ce titre. Le titre « Hoboken » peut, premièrement, renvoyer à la ville américaine du même nom et située à proximité de New York : le récit aurait alors comme lieu de déroulement cette ville de l'État du New Jersey. Le titre peut aussi référer à la ville d'Hoboken comme lieu de naissance de Frank Sinatra ou de son premier groupe, « The Hoboken Four », témoignant alors d'une filiation musicale du récit avec l'univers musical. Toutes ces pistes ne peuvent donc être écartées; cependant, c'est probablement le mystère opacifié même du titre, si représentatif de *Mitchum 3*, qui l'emporte sur les sens possibles du titre. En ce sens, le titre déployé dans la première planche, vague, obscur et ambivalent, qualifie on ne peut mieux l'ambiance mystérieuse au cœur du récit.

Par sa dimension, cette case a par ailleurs une fonction rhétorique certaine : celle de résumer une atmosphère générale et certaines caractéristiques graphiques. Pour le cinéphile averti, cette planche d'ouverture renvoie aussi assez explicitement aux caractéristiques visuelles de l'âge d'or du film noir américain. Sans être la reproduction plagiée d'une image ou d'une affiche de film précis, cette planche liminaire renferme plusieurs éléments évidents appartenant à l'esthétique du film noir<sup>48</sup> : un éclairage expressionniste où les ombres et la lumière sont puissamment contrastées, une scène où la nuit et la ville prennent un caractère mystérieux et dangereux, un décor et des costumes propres aux années quarante ou cinquante et un personnage dont l'allure emprunte aux détectives et aux gangsters de l'époque. Ce protagoniste au dos tourné, dans ce décor emblématique d'un genre cinématographique, incarne ce discours dont les traits sont disséminés dans le récit tout en évoquant, implicitement, certains rôles joués par Robert Mitchum. Calquée sur la facture visuelle d'un film comme *Les griffes du passé* de Jacques Tourneur (1947), cette planche renferme aussi une forme de mise en scène, les phares de la voiture agissant peut-être comme les projecteurs sur une scène, portant toute l'intensité visuelle sur l'unique acteur de la vignette. D'entrée de jeu, cette planche établit une séquence narrative initiale – l'arrivée nocturne d'un mystérieux personnage - tout en résumant peut-être une portion sémantique centrale du récit : une dernière levée de rideau sur un acteur fétiche – Robert Mitchum - et un hommage ultime aux rôles qu'il a incarnés.

---

<sup>48</sup> Synthèse des éléments esthétiques du film noir tiré de l'introduction de François Guérif dans *Le Film noir américain*, Paris : Denoël, 1999.

La deuxième planche liminaire (fig. 4.2.) ne contient, quant à elle, qu'une dédicace en anglais au haut de la planche ainsi qu'un dessin et un dialogue tout en bas de celle-ci. Cette planche d'ouverture établit donc une sortie hors du fil de la narration, et installe de ce fait une forme de synthèse du travail créateur de Blutch : une temporalité précise de réalisation où les personnes citées ont pu jouer un rôle marquant pour l'auteur, un contexte subjectif de création marqué - voir amorcé - par l'annonce de la mort de Robert Mitchum.

*Ta série chez Cornélius s'appelle Mitchum. Pourquoi ce titre? – Parce que, parfois, j'ai besoin d'un parrain. Et je me suis donc choisi un parrain. Il est cool, il a un nom évocateur – je dis ça, mais de moins en moins de gens savent qui était Robert Mitchum. Néanmoins, Mitchum, c'est déjà toute une musicalité du nom, une atmosphère...*<sup>49</sup>

Cette planche d'ouverture suggère donc, avec concision, le caractère subjectif et daté du récit. *Mitchum 3* se veut un récit atmosphérique autour de la figure de Robert Mitchum, le point d'orgue d'un hommage à l'acteur, entamé avec *Mitchum 1*. Le récit global s'établira précisément comme un journal onirique, un cauchemar hanté par la voix et la présence de Mitchum. Blutch nous fera alors assister, comme nous le verrons plus tard, à la retranscription en images d'un travail de deuil et de mémoire, d'une fiction onirique succédant à l'annonce de la mort d'un monstre du cinéma. Mitchum apparaîtra alors, dans l'image du jeune homme comme dans celle du vieillard, dans une dernière mise en scène : dans ce récit improvisé, il devient un cadre, un fond harmonique dans lequel l'improvisateur peut plonger et se dissoudre.

En ce sens, *Mitchum 3* s'ouvre sur la première (fig. 4.3.) et la deuxième planche (fig. 4.4.) du récit qui reprennent l'atmosphère narrative des planches liminaires. La première planche nous montre le décor baroque d'un intérieur feutré. Se succèdent, case après case, des prises de vues d'objets foncièrement expressifs, inhabituels et intrigants. Tournant la page, le lecteur assiste à l'arrivée, dans la pièce, d'un personnage pour l'instant non identifiable. La focalisation des vignettes s'amorce ainsi par un gros plan pour aboutir, dans la dernière case, à un plan moyen où le personnage remplit l'image de la tête aux pieds. Or, à la différence d'un cadrage narratif classique, l'échelle d'éloignement des plans des vignettes ne sert pas à cerner les émotions et sentiments du personnage (« plans de dramatisation » ou

---

<sup>49</sup> Entretien de Blutch avec Hugues Dayez dans *La nouvelle bande dessinée*, p.44

« psychologiques »<sup>50</sup>), mais suggère plutôt une sollicitation plurielle des sens : le son des pas sur un plancher craquant, l'arôme épicé d'une cigarette qui brûle, l'atmosphère tamisée d'une modeste lampe, le goût puissant et tanné d'une liqueur forte. Le découpage narratif de la planche introduit et met en scène un acteur, Robert Mitchum, en créant d'abord et avant tout une « ambiance » et soulignant l'attitude mystérieuse du personnage comme la dimension physique de la scène. Le « parrain » du récit de Blutch prend alors forme et sens à travers une suggestivité qui rejette les descriptions psychologiques et les dialogues pour s'attarder, au contraire, à l'évocation sensorielle et corporelle comme à la figure emblématique de Robert Mitchum : celle de l'homme « cool », imperturbable, plein d'une assurance sentie et sereine, qui incarne, à lui seul, une forme de virilité « à l'américaine » révolue.

À travers les observations précédentes, un programme narratif semble bel et bien s'installer dans la planche : l'arrivée nocturne de Mitchum, l'exploration descriptive d'une pièce énigmatique et l'entrée de l'acteur dans celle-ci. Dans ce décor intimiste et codé, Blutch met en place une situation initiale où s'agitent explicitement des références à Robert Mitchum comme à l'âge d'or du film noir américain. Cette construction sémantique semble ainsi poser les bases référentielles d'une improvisation instinctive qui s'amorcera avec évidence dès la prochaine planche. Relativement logique et cohérente, la narration de cette situation initiale produit un contraste assez frappant avec le déroulement improvisé subséquent de l'intrigue. En ce sens, la disposition uniforme des six vignettes, uniformité qui s'étend à l'ensemble du récit, compose une mise en page classique qui jure avec le caractère improvisé et instable de la narration. La séquence initiale du récit semble aussi annoncer la dissémination, en bande dessinée, de la structure de l'improvisation du jazz.

- *Cette interview se déroule sur fond de musique jazz. On vous connaît cette passion. Est-ce aussi une de vos influences?*

- Sans doute. À un moment, j'ai essayé de travailler comme les musiciens de jazz, c'est-à-dire improviser, développer à partir d'un thème. J'ai fait pas mal de bandes dessinées improvisées, notamment pour mon comics *Mitchum*. Je dessinais une case sans savoir ce qu'il allait se passer dans la suivante. Et encore moins dans la page d'après...<sup>51</sup>

<sup>50</sup> Henri-Paul Chevrier, *Le langage du cinéma narratif*, p.58.

<sup>51</sup> Entretien de Blutch avec Michel-Édouard Leclerc dans *Itinéraires dans la bande dessinée*, Paris : Flammarion, 2003, p.170.

La séquence initiale, dans la complémentarité de son découpage et de sa mise en page, dans sa capacité à établir une atmosphère et des thèmes cohérents, mime à sa façon la structure initiale d'une séance d'improvisation jazz. Similaire au « standard » musical du jazz, cette séquence établit une base harmonique qui servira de trame narrative et émotive à l'improvisation de Blutch. Tout comme l'enregistrement d'une séance d'improvisation jazz, le récit de Blutch se veut nécessairement subjectif, unique et daté. À partir du thème presque musical de Mitchum, Blutch déploiera une narration « case après case » où l'absence sonore concertée de dialogues laisse toute la place au mystère du silence, à la musicalité suggérée par la figure de l'acteur. Dans le récit, ce « standard » thématique semble même suggéré par la reprise visuelle, à la toute fin du récit, de la première vignette de l'épilogue. La position et la posture de Mitchum, identiques dans la dernière case de la deuxième planche (voir fig. 4.4.) comme dans la première case de la trentième planche (fig. 4.5.), établissent une « résurgence remarquable d'un motif iconique (ou d'une qualité plastique) »<sup>52</sup> dans le récit. Cette résurgence iconique n'est probablement pas fortuite; Blutch, ici, met l'accent sur la figure emblématique de Mitchum. Par la représentation typique de la posture de Robert Mitchum, Blutch imite un « standard » musical et renvoie à la présence effective d'un thème d'introduction et de conclusion. Bref, ce « tressage » iconique entre la séquence initiale et l'épilogue devient alors le thème « musical » identifiable qui ouvre et conclut le travail impromptu du « soliste » Blutch, travail complexe et polysémique que nous étudierons maintenant à travers deux extraits du récit.

Ainsi, le déroulement improvisé de « l'intrigue », dans *Mitchum 3*, s'élabore à partir de la figure thématique de Robert Mitchum, mais aussi à travers les détournements discursifs du film *La Nuit du chasseur* (1955) de Charles Laughton. Ces déplacements touchent autant à la mise en scène, aux thèmes qu'au schéma narratif du film; l'improvisation de Blutch se construit de ce fait à travers le truchement de ses emprunts, comme un conte cauchemardesque subjectif et immoral.

Rappelons rapidement, pour commencer, le synopsis de *La Nuit du chasseur*.

Lors d'un court séjour en prison, le pasteur Harry Powell (Robert Mitchum) a comme compagnon de cellule Ben Harper (Peter Graves), un homme condamné à mort qui a, en voulant nourrir sa famille démunie, commis un vol de banque et assassiné deux hommes.

---

<sup>52</sup> Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, p.180.

Powell cherche obstinément à faire dire à Harper où se trouvent les 10 000 dollars du vol, mais ce dernier reste muet jusque dans la tombe. Le pasteur se rend après sa libération chez Willa Harper (Shelley Winters), veuve de Ben Harper, pour l'épouser et faire avouer à ses deux jeunes enfants, John (Billy Chapin) et Pearl (Sally Jane Bruce), l'emplacement secret du magot. Après le meurtre sordide de sa nouvelle épouse, le pasteur Powell arrive à faire avouer à Pearl où le larcin du vol est dissimulé, soit à l'intérieur de son ourson en peluche. S'ensuit une poursuite où les enfants, après avoir échappé de justesse au pasteur, fuient en canot la folie de Powell, puis sont recueillis par une protectrice et femme de bien, Rachel Cooper (Lilian Gish). Dans un affrontement final, Mme Cooper blesse Harry Powell qui sera finalement arrêté et condamné à mort.

*Mitchum 3* reprend très librement les grandes lignes directrices de ce synopsis. Cependant, la dimension onirique implicite du film de Laughton – qui culmine principalement dans la célèbre scène de la fuite en bateau – connaît une propension générale dans le récit de Blutch. L'improvisation de Blutch sur la figure de Robert Mitchum transforme ainsi le schéma narratif, mais aussi l'imagerie et les dualités thématiques de *La Nuit du chasseur* : rêve et cauchemar, sommeil et éveil, blanc et noir, mal et bien, innocence et corruption.

Prenons, comme premier extrait d'analyse, la dixième (fig. 4.6.) et onzième planche (fig. 4.7.) du récit. Dans cette double page, le lecteur assiste à l'investigation policière sur une scène de meurtre. Or ce meurtre est l'œuvre de Mitchum qui, sous les habits d'un pasteur, se trouve maintenant présent sur les lieux du crime. L'inspecteur de police, intrigué par la présence de cet homme, le questionne. Finalement, une policière découvre avec émotion, toujours endormie, la petite amie du jeune homme assassiné.

Ici, l'interdiscursivité tient moins du schéma narratif de *La Nuit du chasseur* que de la reprise d'une des scènes les plus connues du film : celle où le pasteur Powell se présente à Willa Harper et expose les tatouages « Love » et « Hate » sur ses phalanges (fig. 4.8.). Dans le récit de Blutch, cette scène représente cependant une des uniques apparitions du personnage de Powell. L'improvisation de Blutch, globalement, se joue donc librement des références interdiscursives : Mitchum n'incarne pas dans « Hoboken » un personnage spécifique, mais est plutôt déployé, comme homme et comme acteur, dans une logique narrative proche du cauchemar. « C'est justement Jean Renoir qui m'a appris que l'acteur

jouant un personnage est plus important que ce personnage ou, si l'on préfère, qu'il faut toujours sacrifier l'abstrait au concret »<sup>53</sup>.

À travers la représentation polysémique de Robert Mitchum, Blutch rend hommage, en disciple de Truffaut, à l'homme et à son travail d'acteur plutôt qu'aux personnages qu'il a incarnés. Dessinées sous les traits d'un jeune homme ou d'un vieillard, dans les habits de Jeff Markham (*Les griffes du passé*) ou du pasteur Powell, les représentations de Mitchum permettent précisément à Blutch, à la suite d'un Truffaut, de « sacrifier l'abstrait au concret ». *Mitchum 3*, journal intime onirique « où images et émotions s'assemblent librement au gré de l'instinct »<sup>54</sup>, est donc avant tout une ode funèbre à Robert Mitchum et non à ses personnages, une improvisation guidée par le désir d'un auteur de bande dessinée de mettre en scène ce géant du cinéma. Utilisant la liberté que lui procure le médium, Blutch explore les variables émotives qui le lient à Mitchum, intègre la concrétude d'un jeu d'acteur fictif à l'élaboration d'un conte cruel et ambigu sur l'innocence et la corruption, sur les limites perméables entre le bien et le mal. Le récit de Blutch ne prend donc pas la posture et l'allure du cinéma, mais utilise plutôt l'imagerie du médium pour explorer instinctivement une narration figurative mouvante et libre de ses emprunts. Et c'est en ce sens que la bande dessinée exprime l'indépendance de ses moyens. Malgré ses emprunts, Blutch explore une manière de raconter et de représenter spécifique à la bande dessinée.

L'improvisation narrative de Blutch, dans « Hoboken », transforme donc la figure de Mitchum et l'imagerie du film noir, mais détourne aussi explicitement les thématiques et la structure du récit de *La Nuit du chasseur*. Prenons comme exemple trois séquences qui vont de la dix-huitième à la vingt-neuvième planche. Ce long extrait nous permettra de cerner les multiples emprunts et dérivations effectués par Blutch à partir du schéma narratif et des thèmes du film de Laughton, mais aussi d'évoquer les recherches embryonnaires de l'auteur sur une possible « abstraction narrative » en bande dessinée.

Tout d'abord, les dix-huitième et dix-neuvième planches de *Mitchum 3* semblent transformer explicitement la célèbre scène de la fuite nocturne en bateau de *La Nuit du chasseur*.

---

<sup>53</sup> François Truffaut, *Les aventures d'Antoine Doinel*, Paris : Ramsay, 1987, p.10.

<sup>54</sup> Présentation sommaire dans l'onglet de *Mitchum 3* sur le site internet des Éditions Cornélius, [www.cornelius.fr](http://www.cornelius.fr), (3 décembre 2008).

Dans le film de Laughton, John et Pearl, ayant échappé au pasteur Powell, dérivent sur une rivière sous la lumière expressionniste d'un clair de lune. Baignant dans le calme de la nuit, les enfants dorment, avec au premier plan la présence onirique d'une toile d'araignée, de lapins et d'une grenouille. Dans ce décor irréel et merveilleux, le récit inscrit une pause narrative dont le ton se rapproche de celui du conte : reprenant visuellement la chanson d'ouverture du film, le sommeil des enfants correspond à une trêve dans la tension du film.

Dans les dix-huitième (fig. 4.9.) et dix-neuvième (fig. 4.10.) planches de Blutch, les personnages, eux aussi en fuite, se retrouvent à longer un tunnel souterrain où coulent les eaux usées des égouts. À l'opposé du film, il n'y a aucune pause dans la tension de la poursuite; au contraire, l'ombre malveillante du pasteur Powell apparaît abruptement sur un mur. La policière, qui tient la jeune femme endormie, surveille, aux aguets, l'apparition possible du meurtrier. Finalement, la policière aperçoit une échappatoire à ce lieu obscur et inquiétant : une bouche d'aération qui aboutira sur une cour intérieure.

La double planche de Blutch transforme donc très librement la célèbre scène de *La Nuit du chasseur*. Le rêve, ici, n'apporte ni réconfort ni protection, mais décuple plutôt l'impression de cauchemar de la scène. Les animaux inoffensifs ont pris la forme des eaux putrides d'un égout; le clair de lune ne produit plus une lumière magique et apaisante, mais se transforme en bouche d'aération qui s'ouvre sur la lumière aveuglante du midi. Les jeux thématiques, dans *La Nuit du chasseur*, entre le jour et la nuit, le rêve et le cauchemar s'imprègnent radicalement, dans le récit de Blutch, de la logique obscure du rêve. En découle un récit beaucoup plus ambigu et cruel que celui de Laughton : le détournement discursif du film, par le travail instinctif et improvisé de l'auteur, devient le moteur d'une véritable subversion thématique et esthétique.

Comme deuxième exemple, penchons-nous sur la séquence qui va de la vingt-et-unième à la vingt-septième planche (fig. 4.11. à 4.17.). Cette longue séquence dissémine elle aussi une partie du schéma narratif de *La Nuit du chasseur*, soit la scène du combat final entre le pasteur Powell et Rachel Cooper.

Dans le film de Laughton, cette scène nocturne et angoissante apporte un dénouement à l'intrigue tout en symbolisant l'ultime combat entre le bien et le mal. Le pasteur, avide et démoniaque, se bute alors à la force tranquille et sereine de Mme Powell. Cet affrontement se veut aussi le combat entre deux visions personnelles de la spiritualité,

combat incarné lorsqu'ils interprètent à l'unisson – entrecoupé de trous de mémoire du pasteur – la chanson gospel « *Leaning On The Everlasting Arm* ». Finalement, la bonté et l'amour de Cooper l'emportent sur l'envie et la haine de Powell; le pasteur sera neutralisé puis, au lever du jour, arrêté par la police.

Blutch, de son côté, transforme cette scène dans une séquence improvisée qui, sous les lumières du jour, déploie alors un récit non plus moral et spirituel, mais plutôt sonore, rythmique et gestuel.

En effet, le découpage du tissu narratif intègre plusieurs onomatopées qui, comme dans la chanson du film de Laughton, occupent et miment l'action de la scène. Les sons de voitures de la vingt et unième planche ou les cris persistants de la jeune femme dans les vingt-deuxième, vingt-cinquième et vingt-sixième planches insufflent une prégnance sonore dans le récit. Les onomatopées, dans ce récit improvisé inspiré du jazz, permettent précisément d'installer des changements de registres sonores, de décrire par le son les soubresauts de l'action : les changements de rythmes et de tonalités passe dans l'image, surdéterminant le récit. À travers le rythme de base créé par la succession des cadres, Blutch intègre donc une pulsation secondaire, un effet de rythme sonore qui décuple les changements de ton de la narration. De l'obscurité des égouts, la policière et la jeune femme se retrouvent dans une cour intérieure vivement éclairée par le soleil; et d'un sommeil profond, la jeune femme se réveille abruptement, dénudée et agressée par un inconnu. Le récit du combat entre la policière et Mitchum, entrecoupé des cris stridents de la jeune femme, oppose aussi la hargne justicière de l'une au silence indifférent de l'autre. Les dualités entre la nuit et le jour, le rêve et le cauchemar, le sommeil et l'éveil, l'innocence et la corruption s'incarnent donc, à la manière de *La Nuit du chasseur*, dans une correspondance démultipliée au sein des changements subits de décors, du passage du sommeil à l'éveil, du rêve à la réalité comme dans la dualité figurée par la policière et le méchant incarné ici par un jeune Robert Mitchum.

Par ailleurs, cette séquence de combat développe aussi une perspective amoralisée de l'action ancrée, chez Blutch, dans le geste, le mouvement et le rythme des personnages.

Je veux inventer des formes, des figures. J'aimerais arriver à quelque chose d'abstrait : pas de psychologie, que de l'action! Mais si je dis que je veux faire une bande dessinée d'action, vous allez penser hélico, espions et tout et tout. Pour moi, l'action, c'est le geste, le mouvement, le rythme. La bande dessinée dont je rêve est une bande dessinée où il n'y aurait que du mouvement. Même les personnages seraient abstraits. Et pour

rendre les personnages plus abstraits, je ne leur donnerais déjà pas de noms. Mettre un nom à un personnage, le typer, l'identifier, c'est déjà rentrer dans la psychologie. Tout ça, je l'avoue, est très confus... Mais...<sup>55</sup>

Blutch explore explicitement pour la première fois, avec *Mitchum 3*, cette préoccupation pour une forme « d'abstraction » en bande dessinée. En se distançant d'une narration psychologique ou de l'action spectaculaire du cinéma si fréquent en bande dessinée, Blutch cherche précisément à explorer une nouvelle forme de représentation de l'action en bande dessinée. À travers une narration improvisée et un graphisme maîtrisé, l'auteur découpe une séquence « d'action » qui, dans cette scène, augmente l'importance des gestes et du mouvement.

Le terme *découpage* doit donc s'entendre littéralement et par rapport à deux dimensions : ce qui est découpé, ce ne sont pas seulement des moments dans le tissu narratif (les moments clés de l'action), ce sont aussi des vues partielles, des cadrages sélectifs prélevant les zones pertinentes et rejetant hors du cadre nombre d'informations.<sup>56</sup>

Le découpage et la mise en page des vingt-troisième, vingt-quatrième et vingt-cinquième planches, par exemple, relèvent assez clairement de cette recherche d'une abstraction en bande dessinée.

Composée d'une case unique, la vingt-troisième planche produit un cadrage sélectif qui résume la tension entre, en avant-plan, l'immobilité indifférente de Mitchum et, en arrière-plan, la course folle de la policière. Les personnages, au-delà de la représentation figurative, sont bel et bien « abstraits » : Mitchum, comme les deux jeunes femmes (sans noms), s'inscrivent dans la planche selon la tension statique du découpage et de la mise en page de l'action. Le découpage du récit ne retient plus que le geste, le mouvement et le rythme : la course effrénée de la policière au haut de la planche et, en avant-plan, la tension entre la sérénité et l'immobilité de Mitchum et l'impuissance de la jeune femme terrifiée. La représentation figurative des mouvements trouve alors, dans la fixité du dessin, une capacité dynamique à suggérer une « action » à la fois gestuelle et sonore. Or, c'est aussi et surtout par l'enchaînement syntagmatique des images que s'établit la suggestivité narrative du geste et du mouvement en bande dessinée. Transposée à la vingt-quatrième planche, l'action

---

<sup>55</sup> Entretien de Blutch avec Michel-Édouard Leclerc dans *Itinéraires dans l'univers de la bande dessinée*, p.171.

<sup>56</sup> Thierry Groensteen, *Le système de la bande dessinée*, p.141.

représentée redéploie cette abstraction du récit recherché par Blutch. Empruntant à l'imagerie du film d'arts martiaux, Blutch construit une narration, minimaliste et teintée d'humour, qui s'appuie sur la tension entre le mouvement du haut et la force immobile du bas : le coup de pied sauté acrobatique de la policière dans un premier temps et, dans un deuxième temps, l'économie complète de mouvements de Mitchum et son emprise sur la jeune femme en pleurs.

La vingt-cinquième planche découpe quant à elle en trois strips la suite de ce combat. D'égales dimensions, les trois cases de la planche reprennent, à travers un jeu de focalisation, le combat chorégraphié et la tension intrinsèque des deux planches précédentes. Ici encore, les codes de la bande dessinée d'action sont détournés pour ne retenir qu'un « ballet » de coups, de roulades et d'esquives; de cris, de grognements et de pleurs. Blutch, à travers la transformation interdiscursive d'une scène de film, arrive à véritablement produire « quelque chose d'abstrait » en bande dessinée : absence de personnages nommés, typés ou identifiés, présence des formes et des figures; absence de psychologie, omniprésence de l'action, des gestes, des mouvements et du rythme. Commence donc ici<sup>57</sup> véritablement, pour Blutch, une exploration évolutive d'une abstraction en bande dessinée foncièrement singulière et originale.

À travers l'élaboration improvisée du récit, Blutch construit donc une narration basée sur une « base harmonique » principale (Robert Mitchum), reprend à son compte des scènes et des thèmes du film *La Nuit du chasseur* de Charles Laughton tout en débutant l'exploration d'une action abstraite. Le récit de Blutch, s'il reprend et élabore les thèmes dualistes de Laughton, déploie plutôt un conte cruel et ambigu sur la perméabilité entre le bien et le mal, le sommeil et l'éveil, la nuit et le jour, l'innocence et la corruption. Le travail de transfert et de réorganisation interdiscursif de Blutch produit finalement un renversement subversif du discours moral et spirituel du film cité. Là où Laughton déployait un conte logique et optimiste sur la force innocente des enfants et sur la supériorité du bien face à la corruption du monde des adultes, Blutch met au contraire en scène un univers halluciné, un conte amoral, obscur et fantasmagorique. L'improvisation autour de la figure thématique de Robert Mitchum comme le détournement polysémique des discours du film noir et de *La*

---

<sup>57</sup> Blutch publie la même année que *Mitchum 3* (1997) l'album *Péplum* qui, entre classicisme et radicalité, explore aussi dans certains de ses segments cette abstraction de l'action en bande dessinée.

*Nuit du chasseur* aura permis à Blutch de mettre en place une interrogation esthétique et critique sur la bande dessinée. Son inspiration de la structure du jazz, ses recherches autour d'une « abstraction narrative », sa subversion immorale du film de Laughton comme son acte de mémoire en hommage à Robert Mitchum établissent tous de ce fait la pertinence spécifique de la bande dessinée à confronter ou à disséminer des discours artistiques hétérogènes tout en conservant, de façon magistrale, sa pleine autonomie discursive.

## CHAPITRE V

### *Mitchum 4* : la bande dessinée, la peinture et la comédie musicale

#### 5.1. *Mitchum 4* : pour une abstraction en bande dessinée

Le quatrième volet de la série *Mitchum*, publié en 1998, voit se radicaliser encore un peu plus la démarche exploratoire de Blutch. Les thèmes de l'artiste, du modèle et du regard investissent une narration atypique qui, en empruntant aux figures des danseurs de comédies musicales, de la ballerine ou du peintre, donnent à voir les déterminismes obscurs du travail créateur comme les transactions ambivalentes et intersubjectives entre l'artiste et son modèle. L'interrogation de Blutch sur l'intersubjectivité passe donc, encore ici, par le truchement d'un regard mystérieux et désirant, investi d'attentes opaques et de pulsions sourdes. Par ailleurs, les transactions avec les discours du cinéma, de la danse, de la musique et de la peinture y alimentent une expérimentation narrative radicale d'une « abstraction » de l'action. L'exploration en deux « tableaux » d'une représentation narrative et graphique du mouvement, du geste et du rythme permet alors une réflexion inachevée sur les possibilités et les limites de cette abstraction au sein du système spécifique de la bande dessinée.

Pour comprendre plus en détail comment tout cela fonctionne concrètement, nous nous pencherons tout d'abord sur les deux planches liminaires pour ensuite porter notre analyse sur les deux « tableaux » complémentaires constituant le récit. À partir de l'étude de la narration et du graphisme particulier des deux tableaux comme des transferts interdiscursifs qu'ils contiennent, nous analyserons donc les deux problématiques centrales de *Mitchum 4* : l'exploration d'une abstraction en bande dessinée ainsi que la représentation improvisée de l'ambivalence des sentiments entre un artiste et ses « modèles ».

## 5.2. Les planches liminaires : un programme expérimental

Les deux planches liminaires de *Mitchum 4* nous semblent, à plusieurs titres, programmatiques.

La première planche (fig. 5.1.) met en scène un artiste dessinant sur un canevas tout en présentant, au bas à droite, le sous-titre du récit : « le ballet ». D'entrée de jeu, cette planche fait se côtoyer les discours entrelacés dans les deux sections complémentaires de *Mitchum 4*. Ainsi, sur cette planche sont représentés un canevas et un artiste, références à l'univers discursif de la peinture. Sur ce canevas, pourtant, apparaît une planche de bande dessinée où se déploie, malgré la disparition des éléments centraux, un récit en images, une narration que l'on devine en trois strips du haut vers le bas. L'artiste y a donc effacé les dessins du centre, créant un espace vierge où se trace — pour l'instant — une simple courbe descendante. Puis, en surimpression dans le bas de la planche, le titre et son sous-titre. Cette planche semble inscrire, de façon sommaire, une synthèse programmatique de cette quatrième section de la série *Mitchum*.

Principalement, la planche liminaire déploie une interpénétration d'espaces, de temps et de disciplines. Tout d'abord, les espaces doubles de la tridimensionnalité du corps en mouvement (l'artiste et le geste du dessin) et du canevas travaillé en deux dimensions. S'établissent aussi, dans la planche liminaire, trois étapes ou jonctions temporelles : celle d'un récit classique de la bande dessinée, inscrite en premier sur la toile. Puis, celle où l'artiste, inspiré, efface le centre de sa toile pour dessiner une courbe encore abstraite. Finalement, s'y trouve aussi la jonction temporelle de la conceptualité linguistique du projet par l'inscription finale du titre. Une interpénétration de discours et de compétences disciplinaires y est par ailleurs proposée : le ballet, signifié par le titre, qui se lie à la toile d'un peintre qui, elle, entre en relation avec une narration spécifique à la bande dessinée elle-même impliquant la musique d'une fanfare et la danse. La représentation iconique et linguistique globale de la planche propose donc une intercession complexe et plurielle d'espaces, de temps et de discours. Surtout, la planche liminaire semble mettre en scène deux problématiques essentielles du récit : l'expérimentation d'une « abstraction » de l'action en bande dessinée (résumée par la ligne courbe au centre du canevas préfiguré) ainsi que le

caractère spontané et improvisé de ce travail exploratoire. Or nous verrons, plus tard, comment ces hypothèses se vérifient dans les deux récits complémentaires...

La deuxième planche liminaire (fig. 5.2), quant à elle, ne contient, tout au bas, qu'un court texte juxtaposé à un croquis simpliste. Succédant à la complexité sémantique de la planche d'ouverture, cette deuxième planche se résume plutôt à la présentation succincte de ses éléments : la courte citation d'une chanson (« Come Fly With Me ») de Frank Sinatra et, d'autre part, le croquis approximatif de deux danseuses. Le caractère succinct de la planche introduit de ce fait une forte interaction sémantique entre ces deux éléments, le texte de la chanson qualifiant la légèreté et l'aspect ascendant du mouvement des danseuses, éléments renforcés par l'omniprésence du blanc évanescent de la planche. Cette planche semble donc elle aussi suggérer une recherche particulière, soit l'interaction, à travers le système de la bande dessinée, de la musique et de la danse comme d'une représentation spatio-temporelle des entrecroisements du rythme et du geste. Bref, les deux planches liminaires dévoilent de manière succincte et subtile le programme expérimental de *Mitchum 4*, sonnante les premières notes d'un spectacle graphique où s'immisceront les systèmes symboliques de la musique, de la danse, de la peinture et du cinéma.

### 5.3. *Tableau 1* : Épure de la représentation

Le *Tableau 1* développe une narration ambivalente et fantasmagorique où les traces d'un travail spontané sont explicites. Son synopsis sommaire irait comme suit : une danseuse, dans la première planche, attend le signal musical pour débiter sa prestation. Puis, au rythme de la musique, elle exécute quelques sauts et figures avant de s'effondrer, épuisée. Apparaît ensuite un peintre, entouré de marins-danseurs à sa solde et qui la tienne prisonnière. Déshabillée et pelotée, elle est finalement tenue immobile dans un dessin incertain et ambigu : sert-elle, dans la seizième planche, de victime à l'assouvissement des fantasmes de l'artiste ou, bien malgré elle, de modèle au peintre ?

Ce *Tableau 1* reprend et radicalise de fait, à travers les thèmes prépondérants du regard, de l'artiste et du modèle, certaines problématiques centrales de *Mitchum 3*. À partir

des différents détournements discursifs et disciplinaires qui s’y élaborent, nous analyserons les problématiques esthétiques et critiques centrales du *Tableau 1* : l’exploration d’une abstraction de l’action en bande dessinée, une représentation improvisée autour de la distance polysémique entre l’artiste et le modèle ainsi qu’une réflexion sur les mécanismes de l’inspiration et de l’originalité.

Poussée à un extrême narratif et graphique, la recherche d’une « abstraction » en bande dessinée trouve premièrement, dans ce *Tableau 1*, une puissance d’évocation aussi palpable que polysémique.

Comme dans la page liminaire précédemment étudiée, Blutch invente des formes et des figures à partir de planches déjà dessinées, déploie en surimpression « l’action » des gestes d’une danseuse. Anecdotique ou stratégique, cette intervention du bédéiste sur les planches complétées met littéralement à « l’avant-scène » cette abstraction de l’action et des personnages. Par ces dessins en surimpressions, Blutch repousse les limites comme les limites de la narration classique : le geste, le mouvement et le rythme y trouvent une représentation originale, tangible et efficace dans le syntagme de ces dessins d’une danseuse.

De la première à la treizième planche, « l’action » représentée joue sur les paramètres statiques et dynamiques de ce syntagme des planches, sur l’immobilité du représenté de la planche unique articulée sur le mouvement et le rythme suggéré par les intervalles et la succession des planches. L’amorce du geste de la danseuse de la première planche trouve alors sa continuité dans les sauts sémantiques entre les planches, dans la logique d’une solidarité iconique propre au système de la bande dessinée. La recherche d’une abstraction, dans *Mitchum 4*, s’établit donc dans une logique structurelle où cette solidarité iconique fait s’interpénétrer les éléments graphiques statiques de la planche aux jonctions dynamiques de la narration.

La bande dessinée n’existe comme forme narrative satisfaisante qu’à la condition d’admettre que, malgré que l’énonciation soit discontinue et la monstration intermittente, le récit ainsi produit forme, lui, une totalité ininterrompue et intelligible. Le « blanc » entre deux vignettes n’est donc pas le siège d’une image virtuelle, il est le lieu d’une articulation idéelle, d’une conversion logique, celle d’une suite d’*énoncables* (les vignettes) en un *énoncé* unique et cohérent (le récit).<sup>58</sup>

---

<sup>58</sup> Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, p.133.

Le « blanc » entre les planches produit ainsi une « articulation idéale », une « conversion logique » entre les « *énoncables* » des différents temps de la danse et « *l'énoncé* » cohérent du récit global. L'abstraction visée par Blutch s'articule dans l'interconnexion graphique et narrative propre à la structure, au système de la bande dessinée.

Graphiquement, Blutch procède à une épure des référents réalistes. Le décor entre les planches une et treize s'estompe : plutôt, la danseuse évolue au sein d'un récit original duquel s'est détourné l'auteur. Et pourtant, ce récit sous-jacent conserve tout de même une forte capacité sémantique, intervient malgré tout dans la narration seconde de la planche. Précisément, les vignettes de ce récit biffé semblent référer à un rythme précis, à une musique dictant la cadence à la danseuse.

Les planches deux (fig. 5.3.) et trois (fig. 5.4.), par exemple, fonctionnent dans la complémentarité sémantique de la double page. La deuxième planche, encore vierge de toute surimposition, renferme quatre bulles de textes renvoyant à un dialogue. Ce dialogue, où deux personnages invisibles argumentent sur la crainte et la gêne de danser de l'un d'eux, se conclut par le texte suivant : « ... musique, maestro! ». La troisième planche, malgré la représentation en surimpression de la danseuse, semble précisément renvoyer au dialogue du récit préliminaire de la deuxième planche. D'un point de vue narratif, la musique se serait alors mise en marche et la danseuse, maintenant, s'élance. Au sein de cette double page, les deux récits distincts s'articulent, tissent entre eux une interaction cohérente entre des éléments narratifs disjoints. La représentation de « l'action », faisant fit de toute séparation spatiale et temporelle définitive, exploite les interconnexions graphiques et narratives globales de la double page pour établir son récit.

De la même façon, la représentation globale de cette « action » dansée semble construite sur le rapport entre les mouvements dessinés de la danseuse et la représentation mimétique des sons et de la cadence, d'un rythme « musical » formé par les vignettes sous-jacentes. Dans la double page constituée des planches six (fig. 5.5.) et sept (fig. 5.6.), par exemple, l'action oblitérée du premier récit produit, par interposition graphique, une intensification (*crescendo*) des mouvements de la danseuse. Le premier récit en vignettes d'un combat acharné élabore alors un rythme et un climat similaires aux codes de la musique : les narrations du fond et du dessus interagissent sur un même plan; déploient un

ballet graphique où danse et musique se coordonnent par « identification iconique » dans la planche. Par l'exploration spontanée d'une épuration narrative et graphique de la bande dessinée, Blutch n'en parvient pas moins à construire une interdiscursivité par procuration; à représenter, à travers les codes spécifiques de son médium, les formations discursives conjointes de la danse et de la musique.

Or, le récit de ce *Tableau 1* se développe en deux moments divisibles, selon nous, par le passage référentiel et narratif du discours du ballet à celui de la peinture. Le récit passe donc, de la treizième à la seizième planche (de la fig. 5.7. à la fig. 5.10), de la représentation subjective d'une danseuse, de ses gestes et de la musique qui l'accompagnent à celle d'un rapport intersubjectif surréaliste entre un peintre et son modèle. L'abstraction de l'action de *Mitchum 4*, principalement liée au rythme et au mouvement, intervient encore ici dans la description des personnages : sans nom ou consistance psychologique typée, les personnages deviennent des figures soutenant l'expérimentation subjective et fantasmagorique par Blutch des thématiques du regard, de l'artiste et du modèle. S'ils ne sont ni typés ou identifiés, ces personnages n'en réfèrent pas moins à une présence subjectivée, palpable et complexe de l'auteur. Attardons-nous donc à la deuxième problématique centrale de ce premier « tableau » : la représentation polysémique, par le truchement du regard, de la distance ambivalente entre un artiste et son modèle.

Ainsi, les thèmes du regard, de l'artiste et du modèle du *Tableau 1* sont exploités, comme dans l'ensemble de *Mitchum*, à travers leur pluralité sémantique.

Tout d'abord, les trois thèmes entrecroisés s'y déploient comme un canevas narratif et « tonal », un thème de base à partir duquel le récit se construit spontanément. Blutch reprend donc à son compte la structure générale de l'improvisation du jazz - telle qu'utilisée dans *Mitchum 3* - pour mettre en scène un univers où les personnages ne renvoient plus qu'aux figures qu'ils expriment, qu'aux fonctions qu'ils incarnent. À partir de ces thèmes ou « standards » initiaux, Blutch, délaissant la narration classique, laisse libre cours à un travail exploratoire proche de l'improvisation. Les personnages s'agitent alors à travers la « voix », les gestes et les impulsions de l'auteur : Car qui parle ici si ce n'est, d'abord et avant tout, un énonciateur qui, par son travail, met en formes et en scène certaines de ses interrogations les plus obscures liées aux thèmes choisis?

Si l'on reprend le récit à partir de notre hypothèse, une certaine cohérence narrative peut être élaborée. Ce récit nous apparaîtrait alors globalement comme la mise en abîme spontanée, élaborée du point de vue subjectif du peintre, des rapports fantasmatiques entre un artiste et son modèle. Ainsi, dans les dialogues de la deuxième planche, le peintre demande à son modèle de s'élancer, malgré les hésitations de celle-ci. Lors de sa courte prestation (allant de la troisième à la douzième planche), le peintre capte sur son canevas certains mouvements de la danseuse jusqu'à ce qu'elle tombe, épuisée. Déçu et voulant poursuivre sa séance, il la déshabille alors avec l'aide de comparses marins. Maintenu immobile, le modèle dénudé est forcé, dans une fin foncièrement ambiguë, de subir les volontés obscures de cet artiste : sera-t-elle, dans la seizième planche, agressée ou peinte, touchée ou regardée?

La logique narrative de ce *Tableau 1* semble donc tout d'abord se trouver dans la prégnance subjective du travail improvisé de Blutch. S'investissant dans une représentation donnée du regard, de l'artiste et du modèle, Blutch élabore une fiction érotique et sibylline qui met en scène des désirs et pulsions à partir du détournement de formations discursives du cinéma et de la peinture. De ce fait, le récit déploie ultimement, dans la seizième planche, une fantasmagorie cynique, violente et ambiguë entre l'artiste et son modèle : sans défense, le modèle est alors livré en pâture aux lubies et caprices du peintre.

J'ai toujours été fasciné par le regard qu'on porte sur l'autre, la distance physique qu'il y a entre nous-même et l'autre et ça rejoint aussi la préoccupation du temps. L'espace, le temps. Le fait qu'il y ait quelqu'un de nu, quelqu'un d'habillé aussi, c'est toujours fort. À ma modeste échelle c'est aussi des questions que je me pose et que j'ai essayé d'illustrer à ma manière à plusieurs reprises. À savoir le peintre et son modèle, l'artiste et le modèle. Je te donne, je te prends, tu me donnes, je te rends...<sup>59</sup>

Le regard d'un artiste sur un modèle implique donc, dans cette mise en scène, une tension tacite qu'implique le travail créateur. L'observation du modèle implique alors un tiraillement entre la permission de voir et l'interdiction de toucher. Le récit, sous l'impulsion subjective de son énonciateur, interroge précisément, sans jamais la résoudre, la question de la limite fantasmatique des rapports intersubjectifs entre l'artiste et le modèle.

---

<sup>59</sup> Entretien de Blutch avec Jenny Ulirch retransmis sur le webzine de « L'iconographe », <http://www.atelierbd.com/webzine-bd/interviews/1511-blutch.html>, (8 décembre 2008).

De façon plus large, le travail d'artiste à partir d'un « modèle » (ici entendu autant sur le plan physique qu'institutionnel) implique aussi, dans les strates sémantiques du récit, le vol, l'enlèvement et le détournement forcé de la source d'inspiration.

Je ne sais pas inventer des histoires, mais je sais ce qu'il faut pour nourrir ce que je veux raconter. Quand je vois un truc qui va correspondre à ce que je veux, je le prends. Ce qui est magnifique, tu as envie de le voler. Dans le quatrième volume de Mitchum, il y a des références à Gene Kelly, des danseurs, des marins, un peu comme dans « On The Town » de Stanley Donen, avec Sinatra, parce que j'aime ça. Si je les reprends, c'est d'une manière presque enfantine, comme quand j'étais petit, que j'adorais Lucky Luke et que je dessinais les Dalton. Quand tu es petit et que tu aimes quelque chose, tu as envie de le dessiner. Et bien c'est pareil maintenant.<sup>60</sup>

La représentation complexe et inusitée des marins-danseurs, de la quatorzième à la seizième planche, produit ainsi un détournement explicite du récit et des personnages de la comédie musicale « On The Town » (1949) de Stanley Donen.

Jouant lui aussi sur la conjonction de la musique et de la danse, Blutch utilise à ses propres fins « l'histoire » du film, détourne et prend ce « modèle » cinématographique pour « nourrir » ce qu'il veut raconter. Les marins de « On The Town », qui s'amourachent candidement de femmes pendant leur journée de permission à New York, deviennent, avec Blutch, les figures paradoxales de la virilité et de la féminité, prennent l'allure d'automates au service de l'artiste peintre. De la quatorzième à la seizième planche, ces marins semblent donc être sous l'emprise de la volonté du peintre; à la fois tortionnaire, danseurs ou ballerines, ils sont, de ce fait, l'objet d'une énonciation spontanée, l'invocation d'un transfert discursif. Les références au récit et aux personnages de cette comédie musicale servent donc surtout à alimenter les recherches de Blutch mais aussi à établir, par les voies du détournement du film « On The Town », une forme d'hommage, un prétexte à rejouer une histoire marquante. De ce fait, l'abstraction de l'action en bande dessinée, entre le caractère statique de la planche et le dynamisme des articulations entre les planches, s'élabore aussi dans les gestes des marins. Quand certains marins dansent, d'autres tiennent immobile le modèle principal du récit; quand ce modèle est dénudé et tenu de force dans une pose explicite, un des marins prend ses habits et se met à danser. N'est-ce pas une autre façon, comme le point et la ligne de la toile du peintre de la seizième planche, de renvoyer au caractère pictural et musical, statique et rythmique du système de la bande dessinée? Leur

---

<sup>60</sup> Entretien de Blutch dans le journal internet Jade, « Le dernier Spartiate », <http://www.pastis.org/blutch/entretienjade.htm>, (3 décembre 2008).

soumission aux volontés du peintre semble donc correspondre, tel un emboîtement autoréférentiel, à leur utilisation détournée dans le questionnement esthétique et critique de Blutch autour des thèmes du regard, de l'artiste et du modèle.

D'autres références interdiscursives viennent enrichir et se superposer aux problématiques du récit. L'évocation du vol, de l'enlèvement et du détournement comme mécanique de l'inspiration se lit aussi dans la reprise plagiaire, dans le récit, de la célèbre toile « Guernica » (1937) de Picasso (fig. 5.11.).

La première vignette de la seizième planche montre ainsi le modèle du récit dénudé et maintenu dans une position pour le moins inconfortable. Or cette position inusitée n'est pas sans rappeler la posture corporelle d'un des personnages du chœur des femmes de « Guernica », au bas à droite. Blutch, par ce tressage référentiel, intègre et détourne une figure picturale célèbre qui, dans une représentation figurative proche de l'abstraction, synthétise la peur et le désarroi face à la violence des hommes. L'auteur dispose ainsi un réseau polysémique où les systèmes symboliques s'entrecroisent au sein du récit, échos interdiscursifs d'une subjectivité qui tisse des liens propres à enrichir ce qu'elle « veut raconter ».

Pareillement, un sujet pictural cher à Picasso semble aussi traverser, de façon plus hypothétique, ce *Tableau 1*. Ainsi, les deux vignettes de la quinzième planche évoquent implicitement une transformation du thème historique de « L'enlèvement des Sabines » à partir duquel Picasso, copiant lui-même en partie le tableau du même nom de Nicolas Poussin (fig. 5.12.), produisit une toile en 1962 (fig. 5.13.). Trompé comme les femmes Sabines du tableau de Picasso, le modèle du récit devient, elle aussi, la proie d'un rapt orchestré par les nécessités du désir et de la pulsion masculine. En ce sens, la thématique de « l'enlèvement », chez Picasso comme chez Blutch, dépasse son contexte narratif pour correspondre par extension à une conception de l'inspiration et de l'originalité basée sur le vol et le détournement. Comme Picasso l'a maintes fois exploré à travers ses reprises et adaptations de Vélasquez, Poussin ou Delacroix, le « vol » ou « l'enlèvement » permet à Blutch de faire émerger une esthétique originale par un travail de réappropriation démultipliée. Plus ou moins hypothétiques, ces observations mettent tout de même en évidence une stratification sémantique indéniable vis-à-vis des thèmes du regard, de l'artiste et de ses modèles. À la manière du grand maître espagnol de la peinture, Blutch sonde ses

modèles, vole et enlève « ce qui est magnifique » pour mieux se raconter. Dans ce *Tableau 1*, l'originalité de l'auteur, qu'elle consiste en une forme d'abstraction en bande dessinée ou d'une représentation de la distance intersubjective entre un artiste et son modèle, ne s'élabore donc pas qu'en termes d'inventions, mais aussi et surtout de déplacements...

#### 5.4. *Tableau 2* : Défiguration

Les « tableaux » 1 et 2 semblent complémentaires : quand le *Tableau 1* nous montre le point de vue de l'artiste sur son modèle, le *Tableau 2*, à l'opposé, privilégie la perspective du modèle sur l'artiste. Les problématiques interrogées dans le récit restent les mêmes : une recherche d'abstraction de l'action (du geste, du mouvement et du rythme), une représentation de l'intersubjectivité ainsi qu'une réflexion sur les mécanismes de l'inspiration et de l'originalité.

L'approche narrative de Blutch, dans le *Tableau 2*, est donc balisée par cette volonté de construire, en contre-champ, la subjectivité et le regard du modèle, d'établir des rapports de sujet à sujet. Au-delà des volontés, des fantasmes ou des systèmes esthétiques qui modèlent le travail créateur de l'artiste dans les deux « tableaux », Blutch met ici en scène la réciprocité du regard par la subjectivité du modèle qui vient, elle aussi, dicter ses désirs, ses refus et ses volontés.

Décrivons rapidement, pour commencer, le synopsis de ce *Tableau 2*.

Le récit s'ouvre dans un espace indéfini où différents modèles se laissent aller au jeu de la pose. Face à un artiste observateur, les modèles prennent tantôt des poses sensuelles, tantôt des poses explicitement érotiques. Or une jeune femme plus en retrait refuse de participer à ce jeu de soumission auquel elle assiste. Son refus d'obtempérer découvert, elle sera, à la demande autoritaire d'un peintre, entraînée par trois danseuses dans une chorégraphie improvisée. Au cours de cette danse, le modèle parvient après quelques enchaînements à faire déraiper, au grand désarroi de l'artiste, cette orchestration impromptue. S'ensuit une deuxième chorégraphie qui lie cette fois, dans la proximité de deux corps amourachés, un peintre et un modèle secondaires. Le premier artiste, médusé et contrit par la

jalousie, tremble d'impuissance et d'envie. Puis le récit se conclut, avec la dernière planche, par le geste d'un artiste pour le moins inusité : un singe, observateur des événements, trace une ligne unique sur un canevas vierge...

Foncièrement fantasmagorique et mystérieux, ce *Tableau 2* fait s'écrouler, par son caractère improvisé, toute allégeance à la narration classique en bande dessinée. L'expression du sujet énonciateur comme la recherche d'une abstraction de l'action passe donc, à travers la représentation plurielle et polysémique des thèmes de l'album, par le détournement de divers systèmes symboliques : la danse, le cinéma, la musique et la peinture.

Nous analyserons maintenant, dans ce *Tableau 2*, comment s'établit cette passation des compétences autour des problématiques centrales de *Mitchum 4* précédemment énumérées. Nous mettrons par le fait même en évidence le statut nécessairement transitif et transactionnel, à l'intérieur de l'ensemble des discours, de la recherche générale d'innovation de Blutch comme de toute exploration artistique d'un « langage » neuf.

Les recherches esthétiques et critiques de Blutch font intervenir, comme nous l'avons précédemment montré, plusieurs formations discursives : la danse, le cinéma, la musique et la peinture.

La segmentation en deux « tableaux » de *Mitchum 4*, en ce sens, n'est certes pas fortuite : de prime abord, elle indique une correspondance discursive majeure entre la peinture et la bande dessinée. Par ailleurs, elle définit aussi un type de fiction qui cherche à s'éloigner d'une narration classique traditionnellement apparentée au discours littéraire et en « chapitres ». Le choix du terme « tableau » affirme donc plutôt une filiation de la fiction au discours de la peinture, mais aussi au « spectacle » que les sens du terme renferment. Les discours de la bande dessinée et de la peinture partagent ainsi un support et un mode similaires d'énonciation; comme l'art pictural, la bande dessinée construit nécessairement son discours par composition visuelle, « tableau » articulé en plusieurs plans, vignettes ou planches. La polysémie du terme permet ainsi les transferts discursifs de la peinture à la bande dessinée qui va de la singularité à une pluralité de plans : Blutch, à travers son exploration d'une forme d'abstraction, joue précisément sur les interconnexions à la fois convergentes et divergentes de ces deux systèmes symboliques.

Se détournant d'une psychologie ancrée généralement dans la narration et de l'action entretenue par le code cinématographique, Blutch élabore donc plutôt ses recherches autour des correspondances de la bande dessinée avec la peinture, mais, aussi, avec l'univers musical.

Une superbe formule de Jean-Luc Godard définit le cinéma comme « l'art de faire de la musique avec de la peinture ». Cette définition s'appliquerait plus justement encore à la bande dessinée; d'abord parce que ses images entretiennent plus d'affinités avec la peinture que celles, mouvantes, du cinéma; ensuite parce que la bande dessinée, en exhibant des intervalles (alors même que la persistance rétinienne efface la discrétisation de la pellicule filmique), distribue rythmiquement la fable qui lui est confiée.<sup>61</sup>

La formule de Godard, si elle définit magnifiquement le système de la bande dessinée, s'applique avec encore plus de précision aux « Tableaux » 1 et 2 de *Mitchum 4*. De fait, l'abstraction narrative qu'ils mettent en scène puise autant dans les affinités graphiques de la bande dessinée avec la peinture que dans ses rapports rythmiques avec la musique.

Prenons, comme exemple, le segment des planches vingt à vingt-six du *Tableau 2*.

Dans ce segment, l'action représentée est, comme dans le *Tableau 1*, principalement axée sur le geste, le mouvement et le rythme. Improvisant sur les thèmes du regard, de l'artiste et du modèle, Blutch distribue rythmiquement la fable picturale, articule une suite « d'énonçables » iconiques en un « énoncé » narratif cohérent. À la manière des solistes du jazz, Blutch élabore ses variations sur le thème choisi par le geste et les résonances sémantiques qui imprègnent son dessin. Dans la vingt-deuxième (fig. 5.14.) et vingt-troisième (fig. 5.15.) planche par exemple, la représentation du peintre et de son modèle comme du mouvement qu'elle indique suppose une exploration, une gestuelle qui vise à répartir autrement le sens. La représentation de ce ballet surréaliste fait alors du trait le dépositaire d'une recherche subjective, d'une « défiguration » et d'une « dépersonnalisation » de la narration et des personnages. Les modèles s'y transforment allègrement, leurs corps passant d'une composition anonyme à une juxtaposition de cubes, de sphères et de cylindres. De la même façon, le corps nu de la jeune femme au centre prend tour à tour une forme classique comme les traits d'une représentation quasi abstraite du mouvement dans lequel il est entraîné. Finalement, le dessin figuratif du peintre, par les

<sup>61</sup> Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, p.56.

griffures sombres et acharnées qui le composent, réduit pratiquement sa représentation à une obscure tache informe, façon probable de signifier les béances et les zones d'ombres qui l'habitent.

En ce sens, cette recherche graphique sur le corps et le mouvement, jumelée aux références du *Tableau 1*, renvoie de multiples façons au discours pictural et pourrait être l'occasion de rejoindre les questionnements de la peinture moderne sur l'abstraction. Ainsi, les corps cylindriques, cubiques et sphériques des modèles rappelleraient subtilement le travail d'un Cézanne. La représentation futuriste du mouvement du modèle de la vingt-troisième planche s'apparenterait notamment au « Nu descendant un escalier no 2 » (fig. 5.16.) de Marcel Duchamp, tandis que la représentation des corps enlacés de la vingt-neuvième planche se rapprocherait de la composition de certains tableaux érotiques (*Figures au bord de la mer*, par exemple) de Pablo Picasso (fig. 5.17.). La représentation et l'expérimentation d'une abstraction en bande dessinée s'élaborent alors potentiellement, chez Blutch, par le détournement plus ou moins tacite de certains « modèles » de la peinture moderne. Les références au discours pictural citées, bien qu'hypothétiques, mettraient ultimement en évidence l'érudition de Blutch comme son désir de situer la bande dessinée dans l'histoire des arts visuels et la critique de la figuration.

L'interrogation de Blutch implique donc, dans ce *Tableau 2*, un investissement subjectif et un tressage citationnel qui modèlent autant le découpage, la mise en page que le graphisme du récit. De la même façon, cet investissement subjectif et intersdiscursif semble s'inscrire, à travers le récit, dans une représentation autoréférentielle de l'auteur à travers les figures de l'artiste.

De fait, la représentation de la figure de l'artiste y est foncièrement complexe, ambivalente et démultipliée. Prenons comme exemple le segment de la vingt-sixième à la trentième planche (fig. 5.18. à 5.22.). Trois figures principales d'artistes y sont déployées, aussi divergentes et mystérieuses les unes que les autres. Défiant par son caractère surréaliste et impulsif toute interprétation arrêtée, l'intrigue qui se noue entre les différentes figures d'artistes semblent précisément se tisser à partir des béances, des zones ombres et des pulsions sublimées d'une subjectivité énonciatrice. Ainsi, les liens entre les figures d'artistes semblent mettre en scène le travail artistique de l'auteur entre impulsivité et réflexion, abstraction et figuration, originalité et imitation.

Quand dans la vingt-septième planche un premier artiste voit ses modèles littéralement éclater par le geste subversif d'un modèle, un deuxième artiste, aux traits réalistes et sensuels, invite voluptueusement une autre femme à le suivre. Dans la double page suivante, la succession des gestes érotiques des deux personnages nous montre l'entente qui s'établit entre ce second artiste et son modèle : ses toiles et pinceaux déposés nonchalamment, il embrasse, déshabille et pénètre de toute part la jeune femme consentante. Les tensions entre l'artiste et son modèle s'estompent, se fondent dans l'enchevêtrement de leur corps. De son côté, traversé par l'envie et la jalousie, le premier artiste observe avec stupéfaction la scène avant de se questionner, désemparé : réfléchit-il à la vacuité de son existence, à l'échec fulgurant de sa démarche artistique?... La transition entre cette double page et la planche suivante s'effectue finalement par les gestes d'un singe qui, lui aussi, observait la scène. Soutirant au peintre atterré une feuille à dessiner, le singe, après quelques sauts et cris, trace à la manière des artistes une unique ligne ascendante sur le canevas avant de reprendre son manège gestuel et sonore.

Sans interpréter les tenants et les aboutissants inévitablement incertains de ces figures d'artistes foncièrement opacifiées, une référence aux aspirations et aux angoisses artistique de Blutch semble toutefois se dessiner.

Dans la double page formée de la vingt-sixième et vingt-septième planches, par exemple, la représentation graphique des deux artistes est diamétralement opposée. Dans la première vignette de la vingt-sixième planche (fig. 5.18), le gribouillage impulsif du dessin réfère avec efficacité à l'intériorité de l'artiste : par la difformité et le caractère griffonné du flux intempestif de sa pensée, le trait graphique donne à voir une image d'artiste défigurée par ses motivations obscures et irrationnelles, transporté par une cogitation intense et déconstruite. À l'opposé dans la double page, la deuxième vignette de la vingt-septième planche (fig. 5.19.) met en scène un artiste aux traits voluptueux et sensuels, soudé à son modèle. Ces deux figures d'artistes, à la fois abstraites et figuratives, établissent l'ambivalence d'une expérience de la distance et de la fusion entre l'artiste et son modèle. Plus largement, nous pourrions parler d'une conception ambiguë des rapports de l'artiste avec ses modèles.

Le rapport entre l'artiste et son modèle se déploie donc, dans le *Tableau 2*, dans des échanges à la fois éminemment conflictuels et sensuels. Ainsi, Blutch parvient à rendre

compte de l'ambivalence et de la complexité du travail interactionnel et intersubjectif global de l'artiste.

Plus encore, la représentation du singe dans la dernière planche (fig. 5.22.) pourrait résumer, en une autoreprésentation inusitée, le caractère mimétique et intuitif du travail innovateur de l'auteur.

En dépit de l'irruption de quelques « logothètes » à la parole *inouïe*, l'émergence toute armée dans la tête de quelqu'un d'un langage neuf est chose plus qu'improbable. Il n'y a pas, à y regarder de près, de rupture esthétique, pas plus que de rupture épistémologique, bien localisées, franches et irréversibles. Par la nature des choses, de l'entropie des cultures, tout travail de rupture produit d'abord des glissements de sens mal perceptible, des érosions de paradigmes, des effets mal balisés, des balbutiements cognitifs ou esthétiques. (...) l'innovation est maladroite et partielle – maladroite : j'entends qu'elle tâtonne pour se frayer un chemin dans le réseau socio-discursif, pour se donner le ton d'un langage *autre*, que l'hétérodoxe, l'hétéronome ne se formulent qu'au prix de beaucoup d'aveuglement au potentiel de la logique nouvelle et en s'appuyant bien souvent sur des préconstruits, des normes admises, du déjà-là.<sup>62</sup>

Comme le singe qui, après avoir observé l'artiste à l'œuvre, imite son maître, Blutch s'appuie sur des modèles, détourne « des préconstruits, des normes admises, du déjà-là » : ce n'est que par le vol et le détournement de modèles qu'un langage neuf en bande dessinée peut se mettre en place de manière autonome. Et dans ce trait final du singe sur le canevas, nous pouvons aussi percevoir ce « bond du statique vers le dynamique »<sup>63</sup> au cœur de l'abstraction explorée en bande dessinée et, par le fait même, y discerner une schématisation des recherches dérivatives de Blutch autour d'une représentation du rythme, du geste et du mouvement dans *Mitchum 4*. Cette ligne tracée sur la toile, finalement, correspond aussi à l'image même du singe ou, plutôt, de sa queue. Dans ce geste se trace alors, en conclusion, l'implication subjective et impulsive d'un artiste comme le portrait opacifié d'un processus créatif qui, littéralement, « singe » l'autorité de ses modèles.

Ce *Tableau 2* rejoue donc, entre la surface du canevas et l'articulation syntagmatique du récit, certaines problématiques du *Tableau 1* : la recherche d'une abstraction en bande dessinée à partir d'une improvisation autour des jeux complexes entre l'artiste et son modèle. Des transferts discursifs surviennent entre la danse, la musique, le cinéma et la peinture dans le processus d'exploration graphique et narratif. Défiant par son caractère mystérieux et

<sup>62</sup> Marc Angenot, « Que peut la littérature » in *La politique du texte : enjeux sociocritiques*, Lille : Presse Universitaire de Lille, 1992, p.23-24.

<sup>63</sup> Wassily Kandinsky, *Point-Ligne-Plan*, Paris : Denoël, 1970, p.65.

improvisé toute interprétation arrêtée de « l'intentionnalité », le *Tableau 2* met cependant en scène – et de cela nous pouvons être sûrs — les béances, les zones d'ombres et les pulsions sublimées d'une subjectivité au travail. Par un travail de détournement et d'innovation, Blutch tente, ici, de faire « de la musique avec de la peinture », de « distribuer rythmiquement la fable qui lui est confiée »<sup>64</sup> à travers un climat, une ambiance éminemment impulsive et érotique. L'interdiscursivité, en ce sens, alimente à la fois l'invention d'une ambiance et d'un climat spécifique et la recherche d'une abstraction originale au sein du système de la bande dessinée. Entre recyclage et originalité, Blutch construit un récit ambivalent et polysémique où s'élabore une mise en abîme des filiations tantôt assumées tantôt ambivalentes de l'artiste novateur.

---

<sup>64</sup> Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, p.56.

## CHAPITRE VI

### *Mitchum 5* ou le détournement subversif d'un conte des frères Grimm

#### 6.1. *Mitchum 5*

*Mitchum*, ce n'est pas un journal événementiel : c'est plus un journal émotionnel.<sup>65</sup>

Publié en 1999, *Mitchum 5* clôt l'aventure plus expérimentale de Mitchum. Après la publication de *Péplum* (1997), de *Rancho Bravo* (1998) et du premier tome du *Petit Christian* (1998), Blutch reprend ici la voie hallucinatoire, onirique et spontanée élaborée dans *Mitchum 3*. De la même façon, son récit se veut, de manière secondaire, un hommage à certains grands acteurs américains qui ont marqué l'auteur et qui, peu à peu, tombent dans l'oubli : Robert Ryan, William Holden ou James Coburn y ont leurs tombeaux, fixés à jamais sur le papier... Surtout, *Mitchum 5* est le résultat d'un détournement interdiscursif central : le conte de « La jeune fille sans mains » des frères Grimm et, par extension, de ses codes génériques et moraux. En découle un récit cauchemardesque qui est d'abord et avant tout affaire d'ambiance, de climat et de mystère.

L'interdiscursivité s'y dévoile donc principalement dans une transformation subversive du conte de Grimm, des codes, des valeurs et de la lisibilité qu'il véhicule. À travers le récit anthropomorphique d'une fuite et des tribulations fantasmagoriques d'un jeune ourson candide, Blutch convie ses lecteurs à une vision hallucinée du conte reprenant ici encore les thèmes du regard, de l'artiste et du modèle pour réinterpréter les notions de « pureté » et de « liberté » qui traversent le conte des Grimm.

Pour analyser cette transformation de « La jeune fille sans mains » et la subversion cynique et immorale qui semble la dominer, nous nous pencherons sur les correspondances

---

<sup>65</sup> Entretien de Blutch dans le journal internet Jade, « Le dernier Spartiate », <http://www.pastis.org/blutch/entretienjade.htm>, (3 décembre 2008).

narratives entre les deux récits, telles qu'elles s'élaborent dans la « spatio-topie »<sup>66</sup>, le découpage narratif et le réseau iconique tressé. Nous verrons alors que *Mitchum 5* ne se lit pas comme l'adaptation d'un conte, mais comme une assimilation éparse et subjective d'une source narrative dans la logique du système de la bande dessinée. Par le fait même, nous mettrons aussi en lumière les liens entre certaines problématiques centrales de Blutch, c'est-à-dire une forme « d'abstraction » et « d'épuration » en bande dessinée comme une exploration renouvelée des sentiments humains, à partir d'une esthétique confirmée du « mystère ».

Premièrement, Blutch expose explicitement, dans les deux planches liminaires de *Mitchum 5*, la source d'inspiration de son récit, à savoir le conte de « La jeune fille sans mains ».

Dans la première planche liminaire (fig. 6.1.) apparaissent ainsi, dans une unique vignette, le titre et le sous-titre de l'histoire : « Mitchum # 5 : Départ ». D'autre part, la planche met en scène, dans une image identifiable et probablement copiée de la gare Saint-Lazare (pensons aux toiles célèbres de Claude Monet), deux oursons regardant partir un train et, si l'on se fie au titre, au départ d'un être cher. La deuxième planche liminaire (fig. 6.2.), quant à elle, n'offre sur la page blanche qu'un croquis et une citation tirés de « La jeune fille sans mains » des frères Grimm : « elle s'avança sous l'arbre et prit une poire de l'arbre dans sa bouche, une seule poire qu'elle mangea pour calmer sa faim, et rien de plus ». L'image d'un oiseau ayant percé son oeuf et le passage cité du conte semble alors liés sémantiquement, la rondeur de la coquille et le bec de l'oiseau naissant correspondant à l'image approximative d'une poire telle qu'énoncé dans le texte.

Dans ces deux planches liminaires, le texte vient donc soutenir l'interprétation du dessin de la planche et, par extension, mettre en contexte l'hypotexte d'origine de *Mitchum 5*. L'emprunt et le détournement subséquent du conte de Grimm sont donc explicitement indiqués par la citation d'un passage précis où la jeune fille sans mains, ayant quitté sa famille, mange avec l'aide d'un ange une poire dans le jardin privé du roi. Similairement au conte, le récit de Blutch s'ouvre, dans les deux planches liminaires, par le départ analogue au loin d'un personnage principal, pour l'instant inconnu chez Blutch, et par le croquis d'un

---

<sup>66</sup> Terme de Thierry Groensteen, tiré de *Système de la bande dessinée*, et qui qualifie la manière dont la bande dessinée s'approprie et aménage l'espace de la page.

oiseau naissant ayant percé son œuf et dont la forme iconique rappelle la fameuse poire du conte. De fait, ces deux planches indiquent explicitement au lecteur le point d'appui discursif sur lequel s'est élaborée la fiction, mais aussi sur lequel peut s'établir l'interprétation de cette transformation dans le récit.

La faim la torturait, car elle avait cheminé toute la longue journée sans avaler la moindre bouchée, et elle pensa dans son cœur : « Oh! Si je pouvais seulement entrer dans ce beau jardin et manger de ses fruits! Sinon je vais mourir de faim... » Elle s'agenouilla, elle appela le Seigneur Dieu et pria; et tout d'un coup il y eut un ange, qui pratiqua une écluse pour écarter les eaux et tenir le fossé à sec, de façon qu'elle pût passer. Ainsi, elle entra dans le jardin, et l'ange y alla avec elle. L'arbre qu'elle vit était chargé de tous ses fruits, et c'étaient des poires de toute beauté; mais elles étaient toutes comptées. Elle s'avança sous l'arbre et prit une poire de l'arbre dans sa bouche, une seule poire qu'elle mangea pour calmer sa faim, et rien de plus.(...) <sup>67</sup>

Interrogeant à partir du regard, de l'artiste et du modèle le conte cité dans le prologue, Blutch semble aussi se jouer des correspondances entre ce conte et un autre récit immémorial au sujet d'une femme, d'un fruit et d'un jardin : la tentation d'Ève et la condamnation divine de la genèse. Le récit de Blutch se détourne alors de l'idéal de la pureté, de l'abnégation et de la grâce divine du conte pour interroger sous un autre angle, par le rapport entre l'artiste et son modèle, les thèmes de la tentation, de la transgression et de la connaissance propre au mythe d'Ève et du jardin d'Éden. Pour l'instant, les planches liminaires donnent à lire l'histoire spécifique et les codes génériques et moraux dont s'inspire *Mitchum 5*, mais établissent aussi une transposition iconique spécifique allant du texte au dessin. Comme nous le verrons plus tard, cette transposition iconique de la poire à l'œuf et à l'oisillon sera l'objet d'un réseau tressé qui, à travers le découpage et la mise en page du récit, permettra d'organiser l'interprétation relativement hypothétique de *Mitchum 5*.

Le récit se développe, en résumé, autour de la fuite éperdue d'un inoffensif petit ourson hors d'un monde d'une violence et d'une cruauté à la fois sordide et incompréhensible. La fable animalière lui fait rencontrer des êtres étranges, aux intentions ambiguës et dont il devra inexorablement subir les violences. Entre l'expression d'un humour noir et la recherche d'une inquiétante étrangeté, ce récit muet se détourne de la psychologie moralisatrice du conte de Grimm ou de la norme apologétique de la fable pour

---

<sup>67</sup> Jacob et Wilhelm Grimm, « La jeune fille sans mains » in *Les contes*, Paris : Flammarion, 1986 [1967], p.186.

explorer la face sombre de l'intersubjectivité humaine, la détresse tragi-comique d'un être candide face à la corruption du monde. Il n'y a point de grâce divine ni de préceptes transparents ici, seulement une logique absurde et cruelle dont le personnage ne peut que subir les conséquences implacables jusqu'au dénouement final. En ce sens, *Mitchum 5* est le résultat d'un renversement global des codes génériques et moraux du conte, mais aussi, et surtout une exploration des problématiques majeures esquissées dans *Mitchum*. À travers la transformation de « La jeune fille sans mains », Blutch explore encore une fois une forme d'abstraction liée au rythme, au mouvement, et aux personnages; une représentation de l'opacité complexe des sentiments humains ainsi qu'une réflexion sur les mécanismes de l'inspiration et de l'originalité autour des figures de l'artiste et du modèle.

Prenons comme premier exemple d'analyse le segment allant de la première à la quatorzième planche.

Décrivons rapidement le synopsis de cette séquence.

Dans le wagon d'un train, un groupe d'ours est en route pour une destination inconnue. Un coq à l'allure inquiétante circule dans l'allée : les ours prennent ainsi conscience, avec étonnement et stupeur, de l'existence insoupçonnée de cette race étrange à bec et à plumes. Les portes du wagon s'ouvrent une autre fois, faisant apparaître cette fois un coq coiffé du chapeau de contrôleur de train. Dans la stupeur générale, l'impitoyable contrôleur demande aux ours terrifiés leurs billets d'embarquements : ignorant cette règle de procédure, les ours sont alors jetés, un à un, par-dessus bord. Terrorisé comme l'ensemble de ses congénères, un jeune ours parvient toutefois à fuir le wagon où sévit le dangereux personnage. Se dérobant dans les couloirs étroits du train, l'ours trouve refuge dans la salle de repos du contrôleur où il aperçoit, surpris, un œuf dans son nid de pailles. Curieux, il tâte et secoue l'objet, tentant d'en comprendre la nature. Or, à ce moment précis, un ours en détresse s'accroche désespérément à la poignée d'un système d'alarme : l'action des freins du train projette alors pêle-mêle les personnages. Par la même occasion, l'ours caché tombe directement sur l'œuf dont il aperçoit avec panique, dans la onzième planche, l'oiselet mort. Finalement, le personnage revêt un habit pour se dissimuler, met l'oisillon mort dans une poche et poursuit sa cavale...

La séquence de ce récit semble soutenue par une armature narrative et graphique bipartite et complémentaire : une abstraction du rythme, du mouvement et des formes comme la représentation de l'intersubjectivité et des sentiments humains.

L'action de la séquence, à l'instar de *Mitchum 3*, est toute tournée vers le mouvement et le rythme, mais aussi, et surtout vers une préséance du mystère et de l'émotion. Ainsi, l'efficacité de cette abstraction figurative et narrative tire précisément sa substance de la complémentarité entre la spatio-topie, la séquence narrative et le travail graphique. L'action déploie alors autrement la représentation d'une gestuelle, d'un rythme et d'une composition musicale des *Mitchum* précédents par l'établissement global d'un climat angoissant lié à l'aspect labyrinthe des couloirs du train, à l'expression graphique des émotions, à la terreur des personnages de l'intrigue ou à leur silence. Le découpage du récit est donc astucieusement aménagé dans l'espace de la planche, de telle sorte que la succession des vignettes surdétermine la configuration de l'espace fictif du train et de ses ramifications avec les rapports intersubjectifs qui s'y manifestent.

Dans la quatrième (fig. 6.3.) et la cinquième (fig. 6.4.) planche, par exemple, le syntagme des vignettes, suivant le sens de la lecture, élabore le découpage du récit en complémentarité avec la mise en page. La représentation du découpage et son aménagement dans la planche donnent alors priorité aux mouvements de va-et-vient du contrôleur comme à l'expression marquée d'une angoissante incompréhension. De la même façon, Blutch fait interagir les deux pages de cette double planche, le dernier strip respectif de chacune d'elle fonctionnant comme l'exact miroir de l'autre. La fenêtre du train et la vapeur mystérieuse émanant de l'obscurité extérieure établissent donc une transition narrative entre les planches, mais synthétise aussi et surtout l'angoisse manifeste qui donne sa tonalité au récit.

Dans la dixième (fig. 6.5.) et onzième (fig. 6.6.) planche, le trait permet la représentation du crissement des freins du train, du mouvement de projection des personnages qui en résultent comme de l'émotion angoissante de l'ourson fugitif. De fait, la préséance de ces signes graphiques sur les dialogues ou sur l'intégration de textes restitue au silence une part de mystère, suggère une composition complexe et angoissante qui lie par complémentarité graphique les sons, les gestes et les sentiments.

(...) à chaque fois, le dessin est un peu au service de ce que je veux raconter. Donc, il est là pour souligner le discours que j'ai envie d'adresser, envie de chanter... C'est juste ma manière de colorer mon récit : il est au service de l'ambiance que je veux donner

pour mettre en valeur le plus efficacement possible... Je n'aime pas le mot efficacement, mais... l'ambiance, le climat! (...) Le dessin, que ce soit les griffures ou la tache, est là pour mettre en scène une ambiance. J'aime le mystère, ce qui n'est pas dit. J'aime les béances, l'ombre, la limite, le bord.<sup>68</sup>

Ici, le « discours adressé » est précisément tourné vers l'expression d'une ambiance mystérieuse, d'une atmosphère cauchemardesque, de la mise en scène de l'ombre, de la limite, du bord. Les griffures et les courbes, les taches du dessin et les zones claires et obscures des vignettes font du trait graphique le dépositaire partiel du sens, de l'expression épurée du mouvement, du rythme et des personnages comme d'une ambiance « adressé » au lecteur. Comme dans l'extrait précédent, la complémentarité de la spatio-topie et du découpage consolide ici aussi le dynamisme de l'action comme de l'articulation de la narration. Dans la dixième et la onzième planche, la violence projection subie par les personnages permet l'articulation complémentaire du découpage spatial et narratif du récit : le rythme de la lecture surdétermine alors le mouvement sensible et effectif des personnages et du récit de la planche de gauche à la planche de droite.

En fait, je voudrais inventer un concept narratif et graphique compréhensible de tous, mais qui, en même temps, intrigue le lecteur. Qu'à un moment donné, il ne comprenne plus, qu'il ne sache plus où il est. Un peu comme chez Bunuel. Poussée à l'extrême, imaginons une bande dessinée (...) ne jouant que sur le rythme, sur l'image.

C'est bel et bien à une bande dessinée « ne jouant que sur le rythme » et « sur l'image » que nous convie Blutch. Comme dans les films muets de Luis Bunuel (pensons à *Un chien andalou* ou à *L'Âge d'or*), *Mitchum 5* opacifie la lisibilité du récit, élabore une incursion dans la logique du rêve, dans la noirceur du cauchemar. Pareillement, le mystère et l'émotion ne s'observent pas de manière détachée, mais s'articulent de telle sorte qu'ils cherchent à toucher et déstabiliser le lecteur. Ainsi, certaines problématiques centrales explorées précédemment dans *Mitchum* sont à nouveau convoquées; l'abstraction de l'action comme l'exploration du mystère des sentiments humains alors expérimentés dans un détournement foncièrement subjectif et esthétique de « La jeune fille sans mains ». De même, nous pouvons déjà noter, à partir de cette première séquence, une forme de subversion des codes génériques du conte de Grimm : la subjectivité palpable, l'onirisme de

<sup>68</sup> Entretien de Blutch avec Jenny Ulirsch retransmis sur le webzine de « L'iconographe », <http://www.atelierbd.com/webzine-bd/interviews/1511-blutch.html>, (8 décembre 2008).

la narration, la profondeur ineffable des personnages où l'atmosphère inquiétante et absurde de ce premier segment insuffle de fait un climat mystérieux et angoissant à un conte qui lui, par essence, se veut accessible, moralisateur et rassurant.

Tout cela ne rend pas encore explicite la transformation par Blutch du récit de « La jeune fille sans mains ». Principalement, cette transformation s'élabore dans une correspondance d'éléments graphiques et narratifs du récit avec la séquence, dans le conte de Grimm, où la jeune fille sans mains prend et mange une poire dans le jardin du roi. De fait, une correspondance graphique s'énonce, dès la planche liminaire, dans un réseau dit de « tressage » qui se développe autour de la « résurgence remarquable d'un motif iconique (ou d'une qualité plastique) » et qui « est concerné au premier chef par les situations, à fort potentiel dramatique, d'*apparition* et de *disparition* »<sup>69</sup>. Ces « résurgences remarquables » renvoient donc à la gestion et au dispersement de l'hypotexte, mais superposent aussi et surtout au syntagme linéaire du découpage un plan de signification qui donne à interpréter son sens dans la logique de la filiation.

Penchons-nous, pour analyser les éléments ci-dessus, sur un deuxième segment de *Mitchum 5* qui s'étendra, cette fois, de la quinzième à la trentième planche. À travers le récit anthropomorphique de la débandade fantasmagorique et des rencontres du jeune ourson, Blutch produit ici une interrogation hallucinée sur le regard, l'artiste et le modèle, mais aussi implicitement sur l'impureté, la transgression et la liberté, interrogation fondée sur une subversion interdiscursive du conte des frères Grimm.

Ce segment, comme l'ensemble du récit, s'élabore dans une logique cauchemardesque où le temps et l'espace deviennent flexibles, où la causalité et la durée des événements s'estompent. L'incongruité du combat de l'ourson contre une langouste géante; celle de sa chute aux limites de la demeure caverneuse de l'artiste, ou encore la durée indéterminée de l'emprisonnement du personnage principal s'expliquent par la dimension onirique de la narration. C'est à l'image d'un cauchemar éveillé que se déroule donc le récit, mais c'est aussi par la mise en abîme de ce cauchemar dans le découpage que s'articule la correspondance narrative la plus explicite de *Mitchum 5* avec la séquence hypotextuelle de la jeune fille sans mains dans le jardin du roi.

---

<sup>69</sup> Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, p.180.

Ainsi, la vingt-cinquième planche (fig. 6.7.) du récit met en scène, par un coloris moins appuyé du trait, le cauchemar de l'ourson : affamé, l'ourson aperçoit un arbre duquel pend une cruche de miel. Il se précipite près de l'arbre et tente, quoique attaché, d'atteindre la jarre de miel. Dans sa hâte et son obstination, l'ourson n'a cependant pas remarqué la présence dangereuse de la langouste géante qui, invisible à sa proie, l'empoisonne et le tue...

Le récit du cauchemar de l'ourson juxtapose donc certains événements subséquents vécus par le personnage, mais correspond aussi à une dérivation de la séquence de « La jeune fille sans mains » citée dans le prologue. Propre à la cohérence du découpage de la narration, ce cauchemar découle logiquement des événements traumatiques et des désirs inassouvis vécus précédemment par l'ourson : l'attaque imprévisible de la langouste géante, le désir inaccessible du miel, la position de son pied sur l'arbre comme sa momification dans le cercueil témoignent tous d'une transformation onirique des aventures hautement émotives perçues et vécues par le personnage principal. Par ailleurs, l'intégration de ce rêve dans le fil d'une narration elle-même onirique met en scène une transformation du conte de « La jeune fille sans mains ». L'ourson aux mains attachées, la faim qui le tenaille ou la jarre de miel qui pend de l'arbre d'un jardin représente alors de manière explicite une reformulation narrative et graphique de l'amputation, de l'inanition et du désir de la jeune fille pour la poire dans l'hypotexte des frères Grimm.

Dans le segment de la dix-huitième à la vingt-septième planche, les thèmes centraux de *Mitchum* – le regard, l'artiste et le modèle - s'enchevêtrent encore à une transformation de « La jeune fille sans mains ». La figure de l'artiste et du modèle évoque alors une perspective critique implicite de la représentation de l'inspiration, de la transgression et de l'intersubjectivité.

Dans cette séquence, le tableau inachevé du peintre, dans la vingt-deuxième planche (fig. 6.8.), est une retranscription picturale de la citation du prologue : les mains coupées, une jeune fille encore sans tête tente d'atteindre la poire d'un arbre. L'arrivée impromptue de l'ourson permettra alors à l'artiste, par la capture de l'ourson et une séance imposée de poses, de remplacer son premier modèle maintenant décédé et de terminer son tableau. Ce n'est que lorsque le tableau est terminé et que son rôle de modèle n'est plus nécessaire que le malheureux ourson est libéré et retrouve, comme dans le conte des frères Grimm, l'usage de ses mains. Au sein de cette séquence, le récit des rapports à la fois visuels et intersubjectifs

entre l'artiste et son modèle semble soutenir une conception subjective du travail créateur : les notions du vol et du détournement, au cœur de la séquence comme du processus de création de Blutch, se dévoilent ainsi dans l'emboîtement narratif d'une pratique d'appropriation. Les « modèles » de l'auteur, comme pour l'artiste du récit, sont à la fois le lieu d'un culte et d'une transgression. De même, *Mitchum 5* abrite autant les tombeaux de grands acteurs américains déchus (fig.6.9.) qu'une violation de l'intégrité physique de l'ourson devenu modèle (fig. 6.10.), inscrivant pour de bon la représentation d'une originalité et d'une inspiration qui ne se mesurent pas qu'en termes d'invention, mais aussi par le rapt et le détournement interdiscursif.

Finalement, la dernière séquence, qui s'étend de la vingt-huitième à la trentième planche, conclut le récit de manière aussi mystérieuse qu'ambiguë. Reprenant de manière diffuse certains éléments narratifs et thématiques de « La jeune fille sans mains », cette séquence finale semble alors rejouer et détourner les préceptes moraux du conte : l'acquisition de la liberté et du bonheur dans l'abnégation et la pureté morale face aux malheurs du destin.

Dans cette séquence finale, le personnage principal, après avoir quitté la demeure de l'artiste, se remémore son rôle étrange dans le tableau du peintre et fixe sa pensée sur cette poire qui excite son appétit inassouvi (fig. 6.11.). Poursuivant son chemin dans l'obscurité totale, l'ourson se colle au jupon d'une jardinière immense et aperçoit, ébahi, l'échancrure de ses fesses et la forme de son sexe (fig.6.12.). Rossé par la géante qui n'a pas apprécié ces attouchements inattendus, l'ourson - après avoir repris ses esprits - sort finalement de sa poche le cadavre de l'oisillon et se résigne à le manger. À la suite de ce geste, une lumière céleste descend pour couvrir le personnage d'une lumière vive, une fente dans la cavité rocheuse lui ouvrant tout droit le chemin de la liberté (fig.6.13.)...

La séquence finale de *Mitchum 5* se clôt dans une ambiance et une logique éminemment mystérieuse et ambiguë. Pourtant, il semble s'y tisser des correspondances distantes avec le conte de « La jeune fille sans mains ». La résolution des épreuves du protagoniste principal, chez Blutch, survient par l'absorption de l'oisillon mort qui, comme nous l'avons vu précédemment, renvoie à la poire du conte des frères Grimm. Ayant enduré bien malgré lui les péripéties de son aventure, l'ourson parviendra à sortir de ce cauchemar après avoir transgressé l'interdit moral de manger le cadavre de l'oiseau. De son côté, la

jeune fille du conte, après avoir enduré les supplices imposés par les volontés du diable, récupère l'usage de ses mains coupées, est retrouvée par son mari le roi pour vivre heureuse avec lui « jusqu'à la fin bénie de leur pieuse existence »<sup>70</sup>, faisant de son obéissance et de son abnégation la voie de sa liberté. Si ce conte, comme le suppose Eugen Drewermann dans son interprétation christiano-psychoanalytique (!) de « La jeune fille sans mains »<sup>71</sup>, symbolise le chemin que doit parcourir tout individu pour se départir de la culpabilité d'exister par l'accession à la liberté de la grâce et de la foi divine, sa transformation par Blutch suppose plutôt l'acquisition d'une liberté par la transgression et la violation. Ainsi, cette culpabilité du conte des frères Grimm, qui trouve sa source dans l'histoire biblique du jardin d'Éden, fait de l'obéissance aux Lois divines le chemin unique du bonheur et de la liberté. Dans le conte subversif de Blutch, cette liberté passe au contraire par une transgression immorale qui, à la manière de celle d'Ève et d'Adam, ouvre la voie à une connaissance du monde, du bien et du mal. La pureté et l'innocence ne peuvent ainsi subsister, chez Blutch, dans un monde immanent corrompu, immoral et violent. Qu'est-ce qui peut procurer la liberté après cette expérience du monde si ce n'est, comme le suggère peut-être le geste transgressif et pourvoyeur de l'ourson, une connaissance lucide et éclairée de l'impureté des sentiments humains?

## 6.2. Conclusions sur *Mitchum*

De manière globale, *Mitchum* démontre l'aboutissement d'une recherche, amorcée quelques années plus tôt, d'une voix neuve et originale; de concepts narratifs et graphiques propices à l'interrogation du mystère des sentiments humains comme à la remise en question et au dépassement constant de ses acquis et de ses facilités. Autour des thèmes omniprésents du regard, de l'artiste et du modèle, Blutch a pu explorer, dans un projet qui se voulait plus expérimental et radical, une forme d'abstraction liée au rythme, au mouvement, et aux

---

<sup>70</sup> Jacob et Wilhelm Grimm, « La jeune fille sans mains » in *Les contes*, p.191.

<sup>71</sup> Interprétation sommaire tirée de la quatrième de couverture de « *La jeune fille sans mains* » : *Interprétation psychanalytique d'un conte de Jacob et de Wilhelm Grimm*, Paris : Cerf, 1994.

formes comme une représentation mouvante de l'opacité complexe des sentiments et de l'intersubjectivité. À partir de l'expérimentation polysémique de diverses transformations interdiscursives, il affirme une originalité qui ne s'élabore pas qu'en termes d'inventions, mais aussi de reprises, d'échanges et de déplacements. À travers la diversité des personnages, Blutch explore sous leur anonymat ses angoisses, les mythes fondateurs et ses ambitions. Par le fait même, *Mitchum* aura été le banc d'essai par excellence pour l'élaboration d'un point d'horizon esthétique constamment réinvesti : la représentation graphique et narrative centrale du *mystère*; du bord, de l'ombre, de la limite et du non-dit. Cette esthétique fait alors d'un climat et d'une atmosphère mystérieuse le dépositaire d'une pertinence et d'une vérité toujours partielle et subjective qui s'attarde, d'albums en albums, à reproduire les mécanismes irrationnels, opaques et secrets qui régissent le monde humain.

Les détournements discursifs sont, quant à eux, aussi féconds que diversifiés. L'interdiscursivité y prend autant la forme de l'imitation que de la transformation; cependant, à la différence des albums de Blutch chez Fluide Glacial, le régime de la relation interdiscursive est, pour reprendre autrement la terminologie de Genette, principalement subversif et exploratoire. L'interdiscursivité ne sert plus l'efficacité parodique des débuts, mais est plutôt le moteur d'un détournement de codes et de compétences discursives axé sur l'interrogation polysémique par l'auteur de l'acte de création. L'hétérogénéité des discours alimentera de fait l'expérimentation narrative et graphique de l'hétérogénéité même des relations humaines, de l'expression toujours inachevée du désir comme des mécanismes d'interaction entre l'artiste et le modèle.

## CONCLUSION

La bande dessinée, contrairement au cinéma ou à la musique, reste un domaine très conservateur. Le problème de la bande dessinée, c'est qu'elle n'a pas de légitimité culturelle, parce qu'elle n'a jamais eu sa place ni dans les journaux culturels ni dans le monde de la pensée contrairement aux autres arts.<sup>72</sup>

Quelle importance a réellement « l'interdiscursivité » dans l'esthétique globale de Blutch?

En regard du corpus étudié, qui regroupe les albums *Waldo's Bar* (1993), *Sunnymoon tu es malade* (1994) et *Mitchum* (1996-1999), les transferts discursifs semblent d'une part dynamiser de manière décisive le processus créatif de l'auteur. S'inspirant de l'esthétique du film noir américain, d'une narration poétique proche de celle de Jean-Claude Forest ou d'une mise en scène qui s'apparente au cinéma de François Truffaut, l'œuvre de Blutch, dans ces trois albums, est définitivement dépendante d'un vaste travail de collages, de citations et de dérivations. S'inspirant de ses modèles, pillant des œuvres marquantes et admirables, rendant hommage à des artistes en voie d'être oubliés, Blutch échafaude alors, par l'entremise d'une interdiscursivité affichée, la recherche d'une voix d'auteur qui soit singulière et innovatrice. Dès ses premiers albums, il démontre une maîtrise et une aisance graphique renversantes; ses questionnements et ses explorations sont plutôt tournés vers l'acquisition d'un ton, d'un style qui vise plus la recherche d'une atmosphère que l'effet visuel. L'évolution de ses explorations, en ce sens, le rapproche plus de certains grands modèles de la peinture ou de la musique que des maîtres de la bande dessinée. À la manière de Pablo Picasso, Blutch se détourne de ses facilités graphiques pour déconstruire graduellement la représentation traditionnelle de son médium. À la manière de Miles Davis, son implication dans le processus créatif implique moins la démonstration d'une habileté fulgurante que l'expression d'un climat où l'émotion et la sensibilité sont privilégiées; proche du jazz modal, Blutch utilise une base harmonique préétablie à partir de laquelle il peut librement improviser, manière de faire dont *Mitchum 3* est l'exemple le plus probant.

---

<sup>72</sup> Entretien de Blutch dans le journal internet Jade, « Le dernier Spartiate », <http://www.pastis.org/blutch/entretienjade.htm>, (3 décembre 2008).

Envisagée dans son ensemble, l'œuvre en cours de Blutch se conçoit alors comme une tentative non pas de se défaire de toutes influences, mais plutôt de les intégrer dans une bande dessinée plus directe et épurée. Du brouhaha référentiel des premiers albums, l'œuvre actuelle de l'auteur est parvenue à une sobriété où la narration et la représentation sont entraînées par la préséance du mystère, des non-dits et des désirs obscurs. *La beauté* (2008), dernier album de l'œuvre en cours de Blutch, est en ce sens un ouvrage éminemment référentiel. Par sa facture visuelle, le choix de sa mise en page et la désarticulation de son découpage narratif, l'album propose des filiations directes avec l'univers pictural, que ce soit avec l'esthétique du surréalisme ou, de façon encore plus évidente, avec la mise en scène ambivalente caractéristique du peintre Balthus. Ainsi, les processus interdiscursifs sont, encore aujourd'hui, au cœur du travail de l'auteur. Cependant, ils tendent maintenant à soutenir les recherches de l'auteur sans interférer avec la fluidité et l'articulation des atmosphères évoquées. L'interdiscursivité, par sa présence ostensible, complexe et continue, forme donc sans aucun doute un jalon décisif et constitutif du travail sans cesse renouvelé de Blutch.

Finalement, l'interdiscursivité, chez Blutch, soulève aussi la question de la légitimité plus ou moins acquise de la bande dessinée. En ce sens, l'interdiscursivité de l'auteur parvient peut-être, à travers ses filiations implicites et ses détournements effectifs, à soutenir une mise en relation de la bande dessinée avec l'histoire moderne des arts de laquelle le médium s'est pratiquement toujours tenu à l'écart. En assumant un statut d'auteur complet, en développant une œuvre exigeante inscrite dans le fil de certains grands bouleversements artistiques de la peinture, du cinéma et de la musique, Blutch insuffle à la bande dessinée une légitimité qui, loin de s'établir par « procuration interdiscursive », met de l'avant toute la richesse des potentiels narratifs de son médium.

À la différence de l'originalité, souvent envisagée comme un phénomène individuel relevant de la « personnalité » ou du « tempérament » de l'auteur, l'innovation se comprend davantage dans une dimension collective : les écrivains ou les groupes d'écrivains qui entendent innover s'inscrivent dans une relation réflexive à ce qui a précédé, se situent par rapport à une histoire (...) dont ils se sentent à la fois tributaires et suffisamment indépendants pour rompre avec elle, dans une dialectique de la continuité et de la rupture, de la tradition et du changement.<sup>73</sup>

---

<sup>73</sup> Benoît Denis et Rainier Grutman, « L'innovation » in *Dictionnaire du littéraire*, Paris : PUF, 2004, p.297.

Par les interactions et les transferts discursifs qu'elle redéploie de façon constante, l'œuvre de Blutch s'inscrit dans une démarche foncièrement innovatrice. Par son potentiel inclusif, le système de la bande dessinée devient, chez l'auteur, le théâtre d'une « dialectique de la continuité et de la rupture, de la tradition et du changement » avec l'histoire de l'art. Ainsi, l'œuvre de Blutch interagit avec la gestuelle du ballet, l'improvisation du jazz, la représentation de l'intersubjectivité du cinéma, l'interrogation de la figuration en peinture ou le symbolisme des contes populaires. Les recherches sans cesse renouvelées de Blutch trouvent de fait leurs points d'appuis dans des formations discursives généralement extérieures : c'est en s'appuyant sur ces normes et ces codes qu'arrive à s'articuler, chez l'auteur, une approche nouvelle du langage de la bande dessinée.

L'interdiscursivité participe donc d'un détournement de compétences discursives qui vise l'élaboration d'une œuvre innovatrice, mais aussi une interaction qui, par extension, s'approprie une forte valeur symbolique rattachée aux œuvres, artistes et médiums qu'elle intègre. Qu'elle participe d'une stratégie concertée ou involontaire, ce détournement symbolique, conséquence de visées esthétiques et critiques liées à l'interdiscursivité, fait alors interagir et s'entrelacer le statut imprécis de la bande dessinée avec la sphère institutionnalisée des grandes formes artistiques de la modernité.

Le texte est institué, et il ne l'est pas simplement comme effet réfracté de l'institution. Il fait partie intégrante de cette dernière, dont il représente à la fois un segment et un moment. Disons-nous : de même qu'il est segment et moment du procès idéologique aux yeux de la sociocritique? S'il y a donc, du champ au texte, homologie, celle-ci, toute interactive, ne vaut que pour deux ensembles imbriqués l'un dans l'autre et qui s'entredéterminent. On parlerait aisément de deux aspects à autonomies emboîtées. Cela signifie, par exemple, que la tension entre institué et instituant se reproduit du champ au texte, comme l'indiquent ces transactions qui échangent écritures ou discours dans une même œuvre ou d'une œuvre à l'autre.<sup>74</sup>

Partie prenante d'une institution contemporaine de la bande dessinée en pleine ébullition, l'œuvre de Blutch s'inscrit d'emblée dans une valorisation symbolique du médium. Or les échanges interdiscursifs constamment utilisés témoignent ultimement d'une

---

<sup>74</sup> Jacques Dubois, « L'institution du texte » in *La politique du texte : enjeux sociocritiques*, Lille : Presse Universitaire de Lille, 1992, p.143.

« tension entre institué et instituant », d'un entrecroisement de la bande dessinée avec les systèmes légitimés évoqués précédemment. Cet état de fait témoigne en premier lieu des modèles diversifiés de l'auteur, mais entre aussi en adéquation avec sa conception du pouvoir légitimateur déficient de l'institution de la bande dessinée. Loin d'être paradoxale, cette divergence entre une volonté de valorisation de la bande dessinée et une filiation qui lui est majoritairement hétérogène définit en bout de ligne la logique transactionnelle et critique de l'œuvre. L'interdiscursivité ne devient-elle pas finalement, chez Blutch, la démonstration d'une capacité de la bande dessinée à rivaliser avec les modes de représentation comme avec la légitimité des discours qui s'y trouvent revisités et disséminés?

ANNEXE DES FIGURES



Fig. 1.1. – Blutch, « L'as de la police » dans *Waldo's Bar*, planche 1.



Fig. 1.2. – Blutch, « L'as de la police » dans *Waldo's Bar*, planche 2.



Fig. 1.3. – Blutch, « L'as de la police » in *Waldo's Bar*, planche 3.



Fig. 1.4. – Blutch. « L'as de la police » in *Waldo's Bar*, planche 4.



Fig. 1.5. – Blutch. « L'as de la police » in *Waldo's Bar*, planche 5.





Fig. 1.7. - Blutch, *Sunnymoon tu es malade*, planche 37.







Fig. 1.10. - Blutch. *Sunnymoon tu es malade*, planche 44.



Fig. 1.11. - Blutch, *Sunnymoon tu es malade*, planche 45.



Fig. 2.1. – Blutch, *Mitchum 1*, p. liminaire no 1. Fig. 2.2. – Blutch, « Et l'or de leurs corps » in *Mitchum 1*, p. 1.

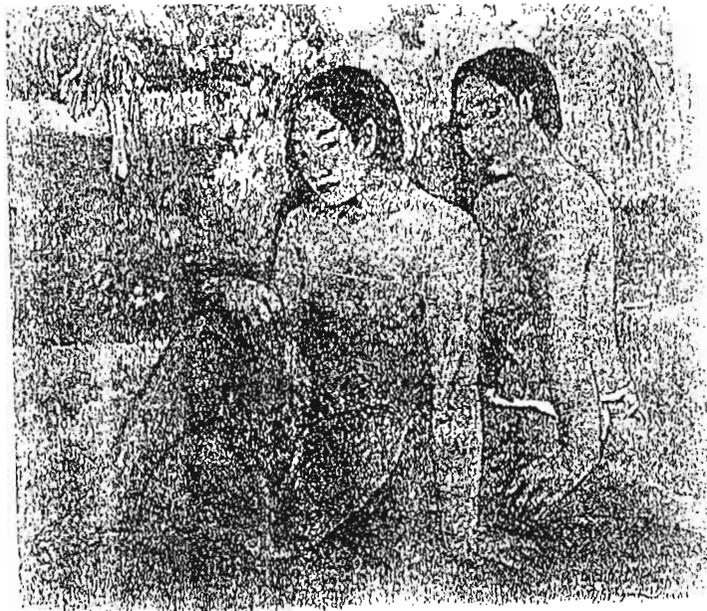


Fig. 2.3. - Paul Gauguin, *Et l'or de leur corps*. Paris : Musée d'Orsay, 1901.



Fig. 2.4. – Blutch, « Et l'or de leurs corps » in *Mitchum 1*, planche 2.



Fig. 2.5. – Blutch, « Et l'or de leurs corps »  
in *Mitchum I*, p.3.

Fig. 2.6. – Blutch, « Et l'or de leurs corps » in *Mitchum I*, p. 4.



Fig. 2.7. – Blutch, « Et l'or de leurs corps »  
in *Mitchum 1*, p.5.

Fig. 2.8. – Blutch, « Et l'or de leurs corps » in *Mitchum 1*, p. 6.



Fig. 3.1. – Blutch, *Mitchum 2*, planche 1.



Fig. 3.2. . – Blutch, *Mitchum 2*, planche 2.



Fig. 3.3. – Blutch, *Mitchum 2*, planche 3.



Fig. 3.4. – Blutch, *Mitchum 2*, planche 18.



Fig. 3.5. – Blutch, *Mitchum 2*, planche 19.



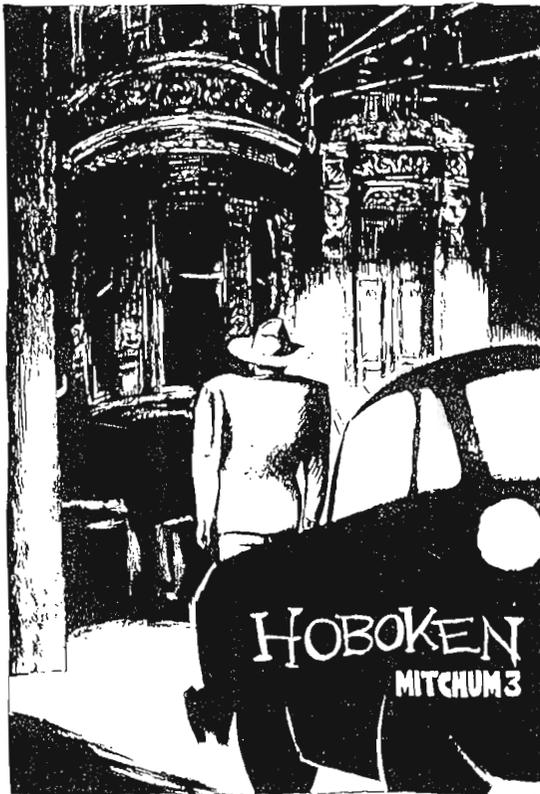
Fig. 3.6. – Blutch, *Mitchum 2*, planche 20.



Fig. 3.7. – Blutch, *Mitchum 2*, planche 21



Fig. 3.8. – Blutch, *Mitchum 2*, planche 30.



Mitchum #3 is dedicated  
to David  
Richmond, Gerrit  
& Sohn.



Fig. 4.1. – Blutch, *Mitchum 3*, planche liminaire no 1.

Fig. 4.2. – Blutch, *Mitchum 3*, planche liminaire no 2.



Fig. 4.3. – Blutch, *Mitchum 3*, planche 1.

Fig. 4.4. – Blutch, *Mitchum 3*, planche 2.



Fig. 4.5. – Blutch, *Mitchum 3*, planche 30.



Fig. 4.6. – Blutch, *Mitchum 3*, planche 10.

Fig. 4.7. – Blutch, *Mitchum 3*, planche 11.



Fig. 4.8. Robert Mitchum dans *La nuit du chasseur* de Charles Laughton, 1955.

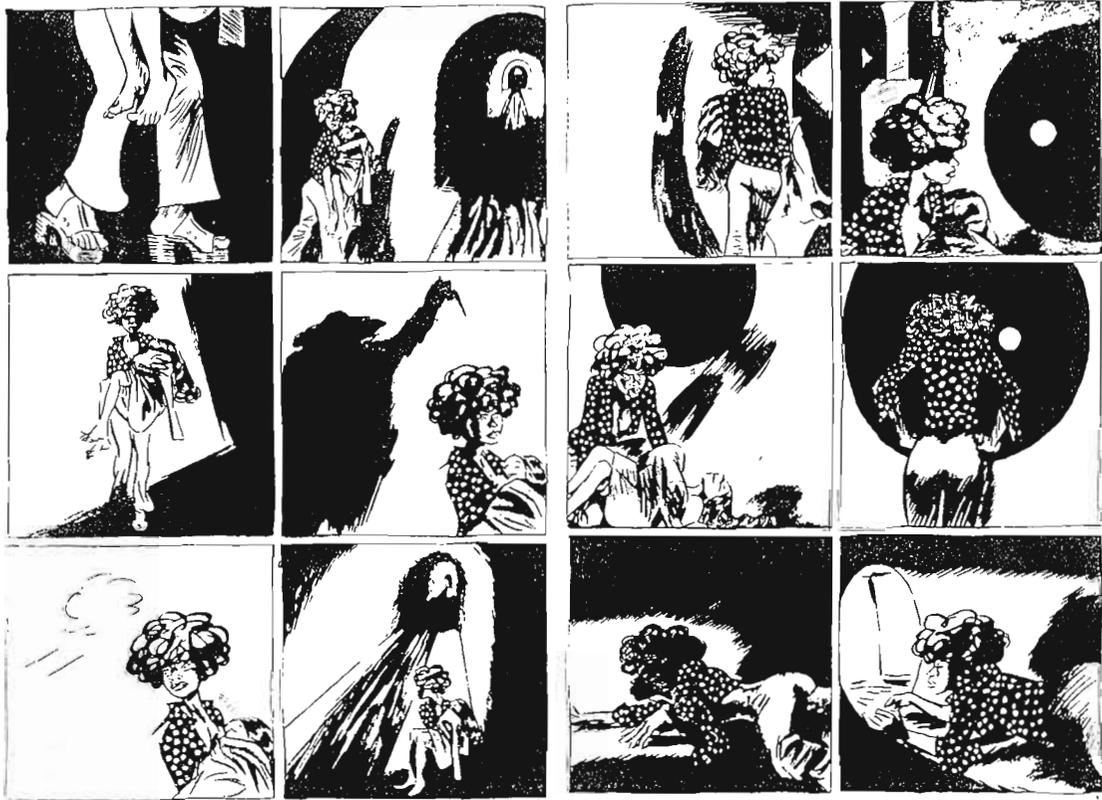


Fig. 4.9. – Blutch, *Mitchum 3*, planche 18.

Fig. 4.10. – Blutch, *Mitchum 3*, planche 19.

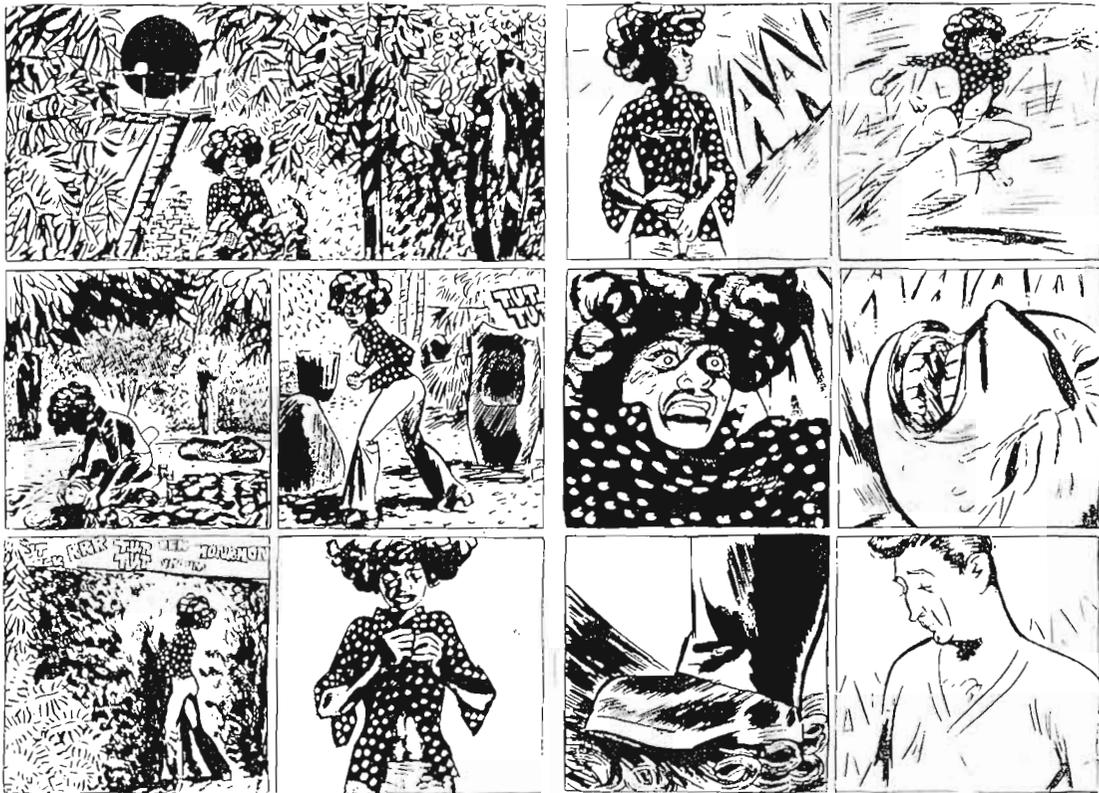


Fig. 4.11. – Blutch, *Mitchum 3*, planche 21.

Fig. 4.12 – Blutch, *Mitchum 3*, planche 22.



4.13. – Blutch, *Mitchum 3*, planche 23.



Fig. 4.14. – Blutch, *Mitchum 3*, planche 24.



Fig. 4.15. – Blutch, *Mitchum 3*, planche 25.

Fig. 4.16. – Blutch, *Mitchum 3*, planche 26.



Fig. 4.17. – Blutch, *Mitchum 3*, planche 27.



Fig. 5.1. – Blutch, *Mitchum 4*, planche liminaire no 1



Fig. 5.2. – Blutch, *Mitchum 4*, planche liminaire no 2.



Fig. 5.3. – Blutch, « Tableau I » in *Mitchum 4*, p. 2.



Fig. 5.4. – Blutch, « Tableau I » in *Mitchum 4*, p. 3.



Fig. 5.5. – Blutch, « Tableau I » in *Mitchum 4*, p. 6.

Fig. 5.6. – Blutch, « Tableau I » in *Mitchum 4*, p. 7



Fig. 5.7. – Blutch, « Tableau I » in *Mitchum 4*, p. 13.



Fig. 5.8. – Blutch, « Tableau I » in *Mitchum 4*, p. 14.



Fig. 5.9. – Blutch, « Tableau I » in *Mitchum 4*, p. 15.

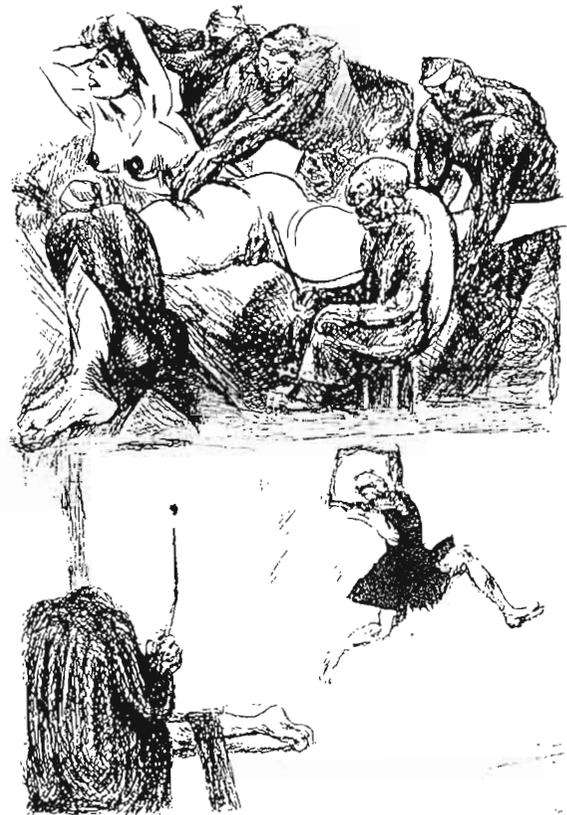


Fig. 5.10. – Blutch, « Tableau I » in *Mitchum 4*, p. 16.



Fig. 5.11. Pablo Picasso, *Guernica*, Madrid · Musée Reina Sofia, 1937.



Fig. 5.12. Nicolas Poussin. *L'enlèvement des Sabines*. Paris : Musée du Louvre, 1637-1638.



Fig.5.13. Pablo Picasso, *L'enlèvement des Sabines*, Paris : Centre Pompidou, 1962.

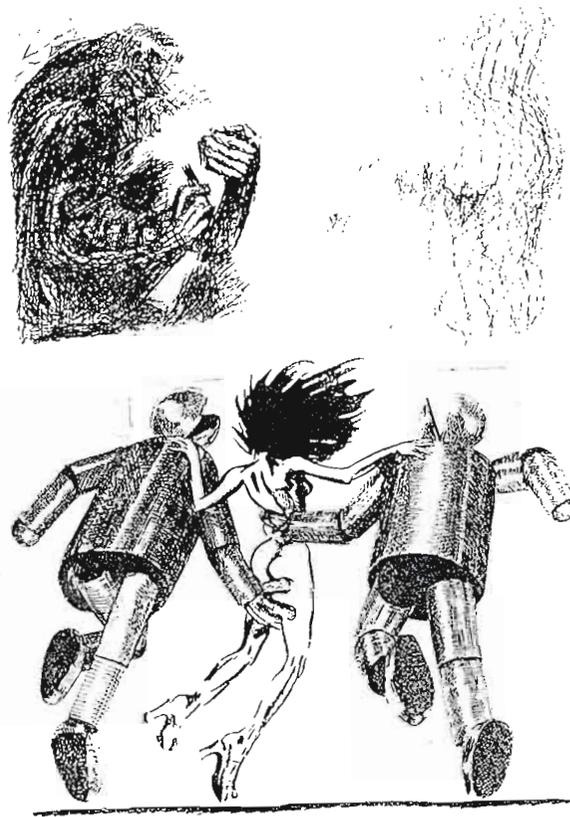
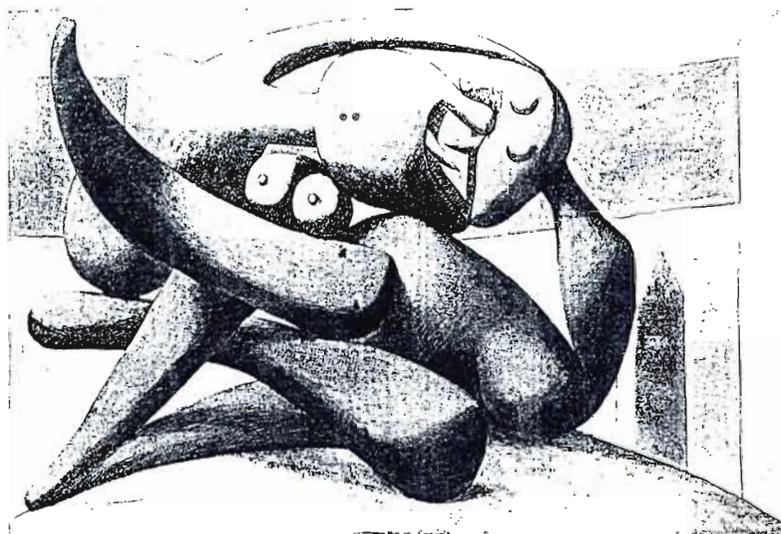


Fig. 5.14. – Blutch, « Tableau 2 » in *Mitchum 4*, p. 22.

Fig. 5.15. – Blutch, « Tableau 2 » in *Mitchum 4*, p. 23.



Fig. 5.16. Marcel Duchamp, *Nu descendant un escalier no 2*, Philadelphie : Musée d'art de Philadelphie, 1912.



116. *Figures au bord de la mer*, 1931, huile sur toile, 150 x 119 cm, Musée national Picasso, Paris.

Fig. 5.17. Pablo Picasso, *Figures au bord de la mer*, Paris . Musée national Picasso, 1931



Fig. 5.18. – Blutch, « Tableau 2 » in *Mitchum 4*, p. 26.



Fig. 5.19. – Blutch, « Tableau 2 » in *Mitchum 4*, p. 27.



Fig. 5.20. – Blutch, « Tableau 2 » in *Mitchum 4*, p. 28.



Fig. 5.21 – Blutch, « Tableau 2 » in *Mitchum 4*, p. 29.



Fig. 5.22. – Blutch, « Tableau 2 » in *Mitchum 4*, planche 30.

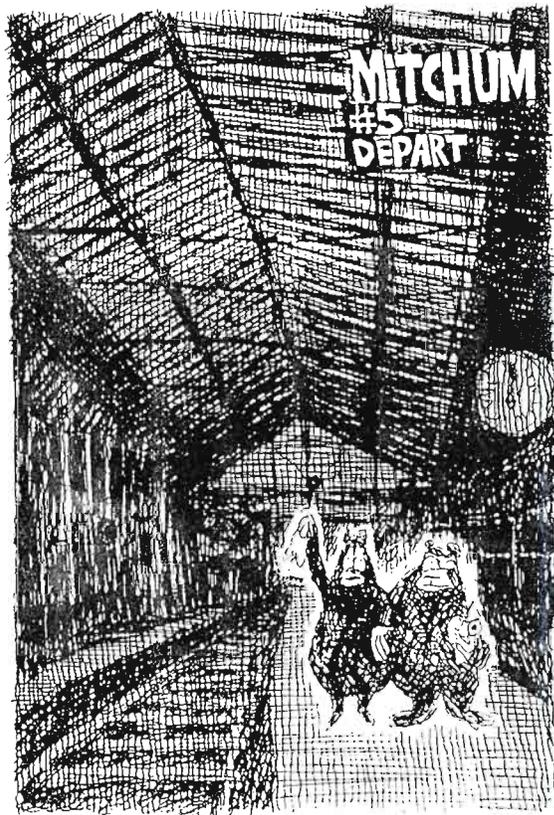


Fig. 6.1. – Blutch, *Mitchum 5*, p. liminaire no 1.



Fig. 6.2. – Blutch, *Mitchum 5*, p. liminaire no 2.



Fig. 6.3. – Blutch, *Mitchum 5*, planche 4.

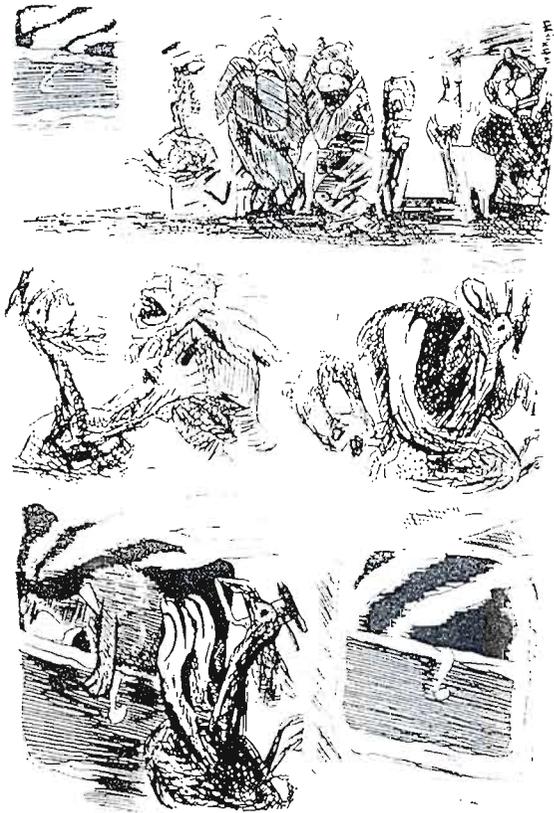


Fig. 6.4. – Blutch, *Mitchum 5*, planche 5.



Fig. 6.5. Blutch, *Mitchum 5*, planche 10.



Fig. 6.6. Blutch, *Mitchum 5*, planche 11

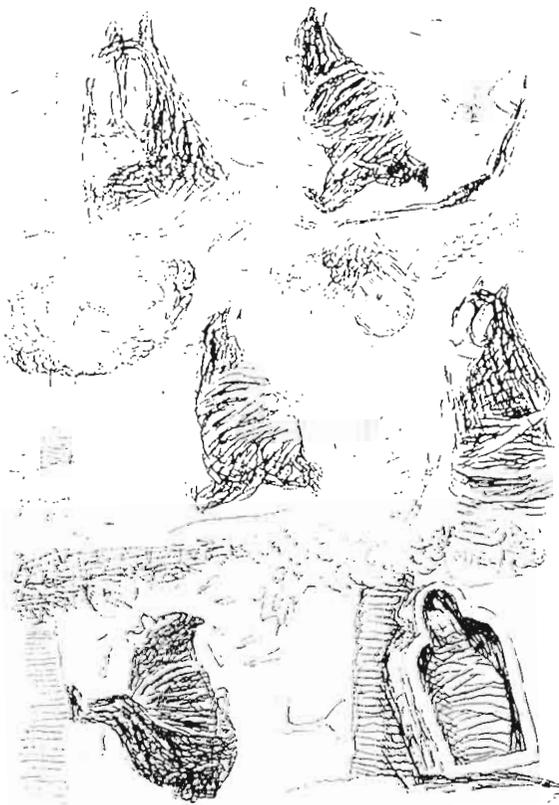


Fig. 6.7. Blutch, *Mitchum 5*, planche 25.

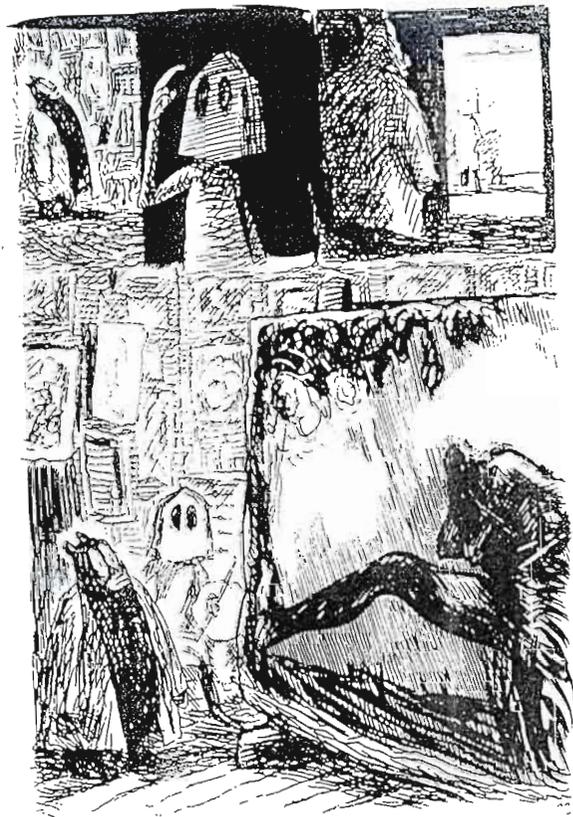


Fig. 6.8. Blutch, *Mitchum 5*, planche 22.

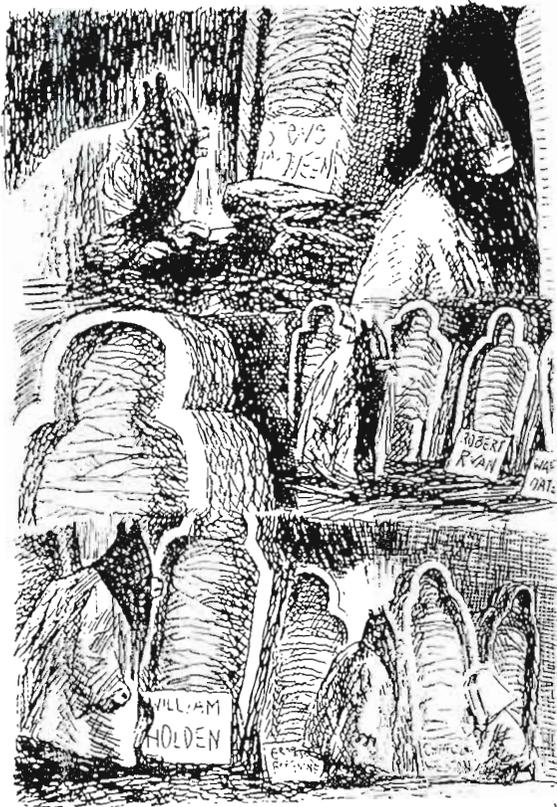


Fig. 6.9. Blutch, *Mitchum 5*, planche 19.



Fig. 6.10. Blutch, *Mitchum 5*, planche 26.



Fig. 6.11. Blutch, *Mitchum 5*, planche 28.



Fig. 6.12. Blutch, *Mitchum 5*, planche 29.



Fig. 6.13. Blutch. *Mitchum 5*, planche 30.

## BIBLIOGRAPHIE

### A) Corpus étudié

Blutch, *Waldo's Bar*, Paris : Audie, coll. « Fluide Glaciale », 1993.

Blutch, *Sunnymoon tu es malade*, Paris : L'association, coll. « Éperluette », 1994.

Blutch, *Mitchum*, Paris : Cornélius, coll. « Pierre », [1996-1999] 2005.

### B) Entretiens de Blutch

Jérôme Briot dans « Symphonie graphique en rut mineur »,  
<http://www.briographie.com/post/2006/09/03/blutch-symphonie-graphique-en-rut-majeur>, (3 décembre, 2008).

Hugues Dayez dans *La nouvelle bande dessinée*, Bruxelles : Nifflé, 2005, p.33-55.

Journal internet Jade, « Le dernier Spartiate »,  
<http://www.pastis.org/blutch/entretienjade.htm>, (3 décembre 2008).

Michel-Édouard Leclerc dans *Itinéraires dans l'univers de la bande dessinée*, p.168-173.

Jenny Ulirch retransmis sur le webzine de « L'iconographe »,  
<http://www.atelierbd.com/webzine-bd/interviews/1511-blutch.html>, (8 décembre 2008).

### C) Corpus théorique

Marc Angenot, « L'intertextualité : enquête sur l'émergence et la diffusion du champ notionnel », Lille : *Revue des sciences humaines*, LX, 189, 1983.

Marc Angenot, « Que peut la littérature? Sociocritique littéraire et critique du discours social » in *La politique du texte : enjeux sociocritiques*, Lille : Presse Universitaire de Lille, 1992, p.9-27.

Roland Barthes, « Texte (théorie du) » in *Encyclopaedia Universalis*, Paris : Encyclopaedia Universalis, 1973, p.370-374.

Michel Charles, *Introduction à l'étude des textes*, Paris : Seuil, coll. « Poétique », 1995.

Jean François Chassay, « Intertextualité » in *Dictionnaire du littéraire*, Paris : PUF, 2004, p.305-307.

Henri-Paul Chevrier, *Le langage du cinéma narratif*, Montréal : Les 400 coups, coll. « Cinéma », 1995.

Benoît Denis et Rainier Grutman, « L'innovation » in *Dictionnaire du littéraire*, Paris : PUF, 2004, p.296-297.

Eugen Drewermann, « *La jeune fille sans mains* » : interprétation psychanalytique d'un conte de Jacob et de Wilhelm Grimm, Paris : Cerf, 1994.

Jacques Dubois, « L'institution du texte » in *La politique du texte : enjeux sociocritiques*, Lille : Presse Universitaire de Lille, 1992, p.125-144.

Jacob et Wilhelm Grimm, « La jeune fille sans mains » in *Les contes*, Paris : Flammarion, coll. « Grand format », 1986 [1967].

Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, Paris : PUF, coll. « Formes sémiotiques », 1999.

Thierry Groensteen, *Un Objet culturel non identifié*, Paris : Éditions de l'An 2, coll. « Essais », 2006.

François Guérif, *Le Film noir américain*, Paris : Denoël, 1999.

Wassily Kandinsky, *Point-Ligne-Plan. Contribution à l'analyse des éléments picturaux*, Paris : Denoël, coll. « Bibliothèque médiations », 1970.

Jacques Lacan, « Le séminaire sur *La lettre volée* » in *Écrits I*, Paris : Seuil, [1966], coll. « Points. Essais », 1999, p.11-61.

Jacques Lacan, *Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse*, Paris : Seuil, coll. « Points. Essais », 1973.

Éric Méchoulan, « Intermédialité : le temps des illusions perdues » in *Intermédiatités*, Montréal : Centre de recherche sur l'intermédiatité, no 1, printemps 2003, p.9-27.

Sophie Rabau, *L'intertextualité*, Paris : Flammarion, coll. « Corpus », 2002.

Jean Renoir, *Ma vie et mes films*, Paris : Flammarion, coll. « Champs. Contre-champs », 1974, p.10-11.

Préface de François Truffaut dans Jean Renoir, *La grande illusion*, Paris : Balland, coll. « Bibliothèque des classiques du cinéma », 1974, p.7-13.

François Truffaut, *Les aventures d'Antoine Doinel*, Paris : Ramsay, coll. « Ramsay poche cinéma », 1987.