

## Compte-rendu en série de quatre bandes dessinées de Lewis Trondheim

Trondheim, Lewis (scénario et dessin). *Alien*, collection « Bayou ». Paris : Gallimard, 2007 [1<sup>e</sup> éd. 2004] ;

Trondheim, Lewis (scénario), Fabrice Parme (dessin), et Véronique Dreher (couleur). *OVNI*, collection « Shampooing ». Paris : Delcourt, 2006 ; réimpression, 2009 ;

Trondheim, Lewis (scénario), Keramidas (dessin), et Findakly (couleur). *Mickey's Craziest Adventures*, collection « Disney by Glénat ». Grenoble : Glénat, 2016 ;

Trondheim, Lewis (scénario), et Stéphane Oiry (dessin et couleur). *Maggy Garrison*. Marcinelle : Dupuis, 3 vol. : 2014-2015-2016.

Chris Reyns-Chikuma,  
Université de l'Alberta

Comme tant d'œuvres de Trondheim, *Alien* (ou comme on l'apprend sur la page de titre intérieure : l'Anthologie de *Littérature Infantile Extraordinaire Egarée Négligemment*) est une œuvre surprenante.

Publiée d'abord en 2004 chez Bréal, un petit éditeur peu connu et spécialisé dans le scolaire et le parascolaire (guides, précis, fiches), elle est ensuite rééditée en 2007 chez le grand éditeur littéraire Gallimard dans la collection Bayou créée par son ami Yoann Sfar en 2000. Contrairement à ce qu'on a pu dire ici et là, ce n'est pas tout à fait une BD muette. En effet il y a des bulles, et ce, dès la 4<sup>e</sup> de couverture qui ne présente pas de texte « explicatif-promotionnel » comme c'est souvent le cas, mais comme toute BD devrait le faire pour réaffirmer sa spécificité de BD, quatre cases qui viennent d'une des neuf historiettes de l'anthologie. Comme son titre l'indique, les « personnages » étant « alien » (et même plus pourrait-on dire, « alieEn »), ils parlent une langue étrangère et utilisent aussi un « alphabet » encore inconnu. Il est pourtant parfois possible de deviner ce qu'ils disent. Ainsi sur la



quatrième de couverture, les bulles de la case 1 pourraient se traduire comme suit :

— le lewisien chiot bleu : « ouin »

— le lewisien oisillon : « Au secours! Au secours! »

Et celle de la case 2 : « Au secours ».

Mais le plus souvent, il est plus difficile, voire impossible, de comprendre cette écriture.

Comme sur toute couverture, on a le nom de l'auteur et le titre dont la graphie reproduit partiellement ce système d'écriture « alien ». Cette couverture représente aussi neuf personnages lewisiens dessinés avec diverses couleurs vives et d'humeur différentes (souriant, criant, ...). Les neuf figures font penser au Pikachu et autres Pokémon très influents depuis leur création en 1996 dans les jeux vidéo, animé, BD, et bien au-delà, et encore très populaires en 2004 (et dont les enfants de Trondheim devaient se régaler alors).

Ensuite, nous avons une sorte de « préface » qui ne dit pas son nom (sans doute parce que cela risque d'effrayer le premier public auquel s'adresse cet album). Ce texte nous annonce alors que lors d'une promenade à la recherche d'un espace pour pique-niquer en famille dans les Cévennes (l'arrière-pays de Montpellier, terre quelque peu fantastique), Lewis (qui a choisi son nom de plume par référence au Lewis de Alice) a trouvé un « manuscrit » dont il donne d'ailleurs une photo couleur sur la page suivante (ce qui renforce encore sa véracité!). Celui-ci ressemble bien à un fanzine ou fascicule de BD. À ma connaissance, la technique du manuscrit trouvé est ici utilisée pour la première fois dans le domaine de la BD. Cette technique a une longue tradition en littérature (de *Don Quixote* de Cervantès en 1604, à *La Nausée* de Sartre en 1938, en passant par *Marianne* de Marivaux en 1733). Dans cette tradition littéraire, l'usage de ce subterfuge cherche à renforcer le réalisme du récit tout en signalant ironiquement le caractère fictionnel à travers cette convention. Ce stratagème est longtemps lié à diverses nécessités comme éviter la censure (politique, morale, etc.). Mais si ce livre de Trondheim contient quelques allusions politiques (par exemple, écologiques dès la « préface ») ou scatologiques (dans la cinquième histoire), aujourd'hui il est davantage utilisé comme un niveau ludique supplémentaire d'ailleurs peu compréhensible pour les enfants. En fait, je poserais qu'il ne s'adresse aux enfants que comme *le Petit Prince* le faisait, ou *Astérix*, ou *Shrek* : les adultes auront à la fois du plaisir à lire ce livre et pourront y lire aussi des choses plus « sérieuses ». En effet, d'une part, si la collection « Bayou » de Gallimard s'adresse à la jeunesse, son logo est une sorte de troll avec banjo et pipe (ce qui n'est pas tellement enfantin), et si son créateur, Joann Sfar, la présente comme « de grandes histoires en bandes dessinées lisibles par tous », elle contient aussi des livres comme *Aya* (2004),



mais aussi *Klezmer* (2005), qui s'adressent à une jeunesse déjà bien mûre pour le premier et plutôt à des adultes pour le deuxième.

Les histoires ne sont d'ailleurs pas très enfantines au sens où on l'entend aujourd'hui. Elles sont au contraire plutôt cruelles un peu comme les contes de Grimm dans leur version non censurée. L'anthologie contient neuf histoires non paginées et sans titre, mais annoncées à chaque fois par le dessin d'un des personnages lewisiens déjà présents sur la couverture, apparemment toujours la victime dans l'histoire. Elles sont de longueur qui va de trois à quinze pages, mais pour la plupart d'environ huit pages. Elles sont aussi racontées en utilisant seulement deux types de cases : une pleine page pour la première case, champêtre, suivie de quelques pages de six cases de gaufrier régulier. Chaque aventure raconte l'histoire d'un ou de deux des neuf personnages de la couverture sauf pour la huitième (celle-ci raconte l'histoire du personnage numéro trois de la couverture -- déjà présenté dans l'histoire trois, mais est introduit par un personnage (p.78) qui apparaissait dans l'histoire quatre qui n'est pas sur la couverture). Cette exception permet sans doute d'éviter une structure trop simpliste. Si le décor est plutôt toporien (très stylisé, fantastique et surréaliste), les personnages marchent sur une, deux, ou 4 pattes, et ils ont 1 œil ou plusieurs ou beaucoup d'yeux, et ils ont des dents ou pas, et des bouches gigantesques ou minuscules. Trondheim a créé beaucoup d'extraterrestres de *Kaput et Zösky* (2002) jusqu'à récemment avec *Density* (2016-2017) et presque tous ses personnages sont des animaux anthropomorphiques (Lapin, Canard, etc.) ou des monstres (dans les « Donjons » et les *Monstrueux*) malgré tout quand même le plus souvent plus ou moins sympathiques.

Chacune commence de la même manière : un ou deux personnages se promènent dans la nature comme l'auteur et sa famille dans les Cévennes. À chaque fois, il y a un accident où l'un des personnages se blesse ou est malade (p. ex., diarrhée) et qui conduit alors à un sacrifice cruel d'un des leurs ou à un acte généreux, mais refusé. Certaines histoires sont simples (les courtes), mais d'autres plus complexes avec deux ou même trois parties qui sont développées sur plusieurs pages. Ainsi dans la première « historiette », sur la première case qui fait tout une page, deux amis se promènent dans la « campagne » faite d'« arbres », de « papillons », et de « fleurs » (stylisés), s'éloignant de la ville (qu'on ne voit plus dans les cases suivantes), ils gambadent, sautillent, admirent la nature, mais l'un des deux se blesse à l'œil et il pleure. L'autre le guide vers un « œillologue » (selon le panneau dessiné dans la sixième case de la page 4 utilisant le dessin plutôt traditionnel d'un œil traversé de lignes rouges indiquant un œil blessé, et complété en dessous par des signes incompréhensibles pour les « humains » que nous sommes). L'« œillologue » dessiné avec beaucoup d'yeux sur son visage met le blessé sur la table



d'opération, le sangle, et semble demander à un « infirmier-lécheur » de le soigner en lui léchant son œil blessé; mais l'infirmier semble s'être endormi ou être mort, car ses yeux restent toujours fermés. Le Dr Polyveux ne semble pas content; il renvoie alors l'infirmier-lécheur et décide de voir ce qui se passe à l'intérieur en entrant par la bouche du blessé; l'ami du blessé attend, mais ne voit rien venir sauf à la dernière case où un œil réapparaît par... l'anus! Dans plusieurs historiètes, un personnage veut aider un ou d'autres personnages, mais ils refusent cette aide (histoire trois : p.32; et histoire huit avec le même personnage, pp. 80-82). L'histoire deux, plus longue et plus complexe, comprend une troisième partie qui est particulièrement cruelle puisque des « pikachus » sacrifient l'un des leurs et forcent un autre des leurs à participer au rituel sacrificiel. Dans l'histoire neuf, courte de trois pages, deux personnages se promènent et semblent effrayer tous les autres qui se cachent.

Une sorte de « postface » (qui de même que la « préface » ne dit pas son nom), intitulée « L'auteur », conclut ce livre. C'est une biographie de Trondheim, assez conventionnelle, et qui renforce l'idée que ce livre pour enfants s'adresse donc bien aussi aux adultes qui veulent bien encore être des « in-fans » (qui ne parlent pas, mais qui ne sont pas idiots pour autant! Et donc qui comprennent des histoires sans mots compréhensibles comme les *Charlots* chaplinesques ou *La Planète sauvage* toporienne).

Ce petit livre est donc aussi plus qu'une simple BD puisqu'elle problématise les genres dans lesquels on pourrait la classer dont le genre « "littérature" enfantine » (de par la cruauté de ses mignons personnages), le genre « BD muette » (ou alors on appellera toute BD en langue étrangère, « muette »), et le genre BD franco-belge ou franco-européenne en utilisant des personnages pokémoniens.

Notons encore que cette petite anthologie, comme quelques autres œuvres de Trondheim et comme très peu de BD francophones, a été « traduite » en anglais de manière créative sous le titre « A.L.I.E.E.N » [sic] et le sous-titre : « Archives of Lost Issues and Earthly Editions of Extraterrestrial Novelties », publiée chez First Second en 2006, et a reçu le prix Eisner pour « Best U.S. Edition of International Material and Best Writer/Artist – Humor » (meilleure édition américaine de matériel international et meilleur bédéiste d'humour).

D'autres BD de Trondheim utilisent l'« alien », l'extraterrestre ou l'E.T., pour raconter des histoires humaines et même l'Histoire humaine comme c'est le cas de **OVNI**, mais de manière encore, paradoxalement, plus ludique et plus tragique. *OVNI* est donc encore un livre à la fois pour enfant et



pour adulte selon la lecture que l'on en fait. La lecture enfantine (et non pas infantile) est permise entre autres par l'utilisation de référence explicite au jeu vidéo où un « quelqu'Kong » (référence directe au personnage de singe bien connu dans les jeux vidéo de Nintendo) doit choisir son chemin parmi plusieurs parcours possibles pour éviter une série d'obstacles qui le « tueraient ». Mais ce livre nous rappelle aussi que cette multilinéarité existait avant les jeux vidéo dès les techniques du livre-codex tels que la table des matières, l'index (Vandendorpe 1999), ainsi que les préhypertextes (comme *Pale Fire* [*Feu pâle*] de Nabokov [1961], *Rayuella* [*Marelle*] de Cortázar [1963] et « les livres dont vous êtes le héros ») (Angé 2015). Or ces techniques furent renouvelées par les créateurs de l'Oulipo dès les années 60 (par ex. *Mille Milliards de Poèmes* de Queneau, 1961). Comme le montre Gert Meesters, ce récit peut donc se lire comme un livre oulipien, et plus précisément oubapien, c'est-à-dire venant de l'oubapo le groupe cocréé par Trondheim en 1994 qui appliquera les principes oulipiens à la bande dessinée (Meesters 2013, 175-192). Toutefois, comme pour beaucoup de « grands » textes oulipiens et oubapiens, sous leurs aspects technicistes ou purement ludiques, leurs techniques ont des implications plus sérieuses, plus adultes. Ainsi *La Disparition* de George Perec, est un roman écrit sans aucun « e » et où le « e » qui a disparu est une métaphore de la disparition de la mère, juive, dans l'holocauste. La lecture adulte est encouragée dans cet album par des allusions assez claires et critiques à une version plutôt réalistico-symbolique de l'Histoire génocidaire de l'humanité évoquant entre autres des peintures médiévales apocalyptiques. Le livre est donc multilinéaire en proposant à la fois plusieurs lectures dont l'une enfantine à travers la ré-écriture des premiers jeux vidéo, et l'autre, adulte, à travers la relecture de l'Histoire, et, à l'intérieur de l'histoire-narration, plusieurs chemins au protagoniste, avatar du lecteur

*OVNI* raconte en effet l'histoire purement visuelle (muette! Pas de mot du tout cette fois!) d'un E.T. dont la « soucoupe volante » tombe en panne et s'écrase sur la terre à l'époque des dinosaures. E.T. est dessiné sans jambe avec une langue préhensile, et une bouche et des yeux très expressifs. Comme dans un jeu vidéo, il est alors « pris » dans une histoire multilinéaire où s'il choisit un chemin donné il est soit tué par une chute de pierres, soit donné en pâture aux petits d'un ptérodactyle, soit croqué par un tyrannosaure; soit encore qu'il en réchappe à la fin de la double page pour que puisse recommencer une nouvelle page de l'H/histoire sur la double page suivante, et ainsi de suite sur 24 doubles pages. La référence aux jeux vidéo est évidente, mais concurremment (et il est important de garder les deux lectures simultanées), existe aussi une référence qui nie ces possibles offerts au protagoniste E.T. D'abord parce que contrairement au jeu vidéo, le lecteur ne décide pas du chemin à suivre puisqu'ils sont déjà dessinés par les auteurs; mais ensuite plus



fondamentalement parce que, justement, dans un jeu vidéo non plus, le joueur ne choisit pas vraiment son chemin puisque tous les chemins possibles sont déjà « désignés » par l'équipe fabricante du jeu. Ce texte sous son apparence donc enfantine ou simplement ludico-techniciste ajoute une dimension lourde de sens.<sup>1</sup>

Avec la préhistoire, l'histoire commence avant celle des empires européens et n'est pas linéaire mettant en évidence d'autres « grandes » civilisations suivant une chronologie approximative de l'Histoire mondiale.<sup>2</sup> Elles ont toutes un point commun : elles semblent être basées sur la guerre et la cruauté. Ainsi après les deux doubles pages préhistoriques, l'on trouve une page qui représente l'homme-singe descendant de son arbre et s'évadant vers la double page suivante pour les plaines où un « homo sapiens » chasse le mammouth, ou est tué par un mammouth, ou les dessine sur des parois, ou est mangé par des cannibales (on notera ici une certaine maladresse où les cannibales sont noirs de peau alors que le « peintre » pariétal est blanc-rosé!). Il continue sa trajectoire tentant d'éviter de nouveaux types de menaces à travers les pyramides égyptiennes construites par des esclaves qui se font écraser par les pierres qu'ils transportent ou se font battre comme l'E.T. qui a eu/aurait le malheur de suivre un certain chemin. Les morts sont donc dues soit à un accident naturel (un animal qui écrase ou mange l'E.T.) ou un accident humain (un bloc laissé tomber par un esclave), ou soit par un acte humain soit « naturel » (mangé par un cannibale), soit culturel (un sacrifice religieux), soit encore purement cruel (meurtre par vengeance/jalousie, guerre, etc.).

Si l'histoire de cet E.T. doit se lire de gauche à droite selon trois ou quatre chemins dont chaque fois au moins deux ou trois se terminent dès le début ou juste à la fin par la mort (souvent montrée de manière visuelle et explicite — l'E.T. baigne dans le sang), chaque double page ne peut seulement se lire uniquement de gauche à droite. D'abord pour suivre ces trajets qui s'entremêlent parfois de manière visuellement dense et complexe, l'E.T. doit simplement suivre un « chemin » visible grâce aux lignes et couleurs, mais au début naturel puisqu'il n'y avait historiquement pas de chemin tracé. Parfois, le lecteur est aidé dans ce labyrinthe par des lignes-flèches-emanata. Mais chaque « tapisserie » est remplie de gags visuels qui peuvent se lire comme de purs gags et le plus souvent comme des « gags-allusions » historiques. Ainsi après l'Égypte des pyramides, de façon trop ethnocentrique sans doute, on passe à la Grèce présocratique avec plusieurs gags visuels intéressants. Au bas de la page, l'E.T. saute dans une piscine ce qui fait monter le niveau de l'eau, puis en

<sup>1</sup> C'est le problème de certaines lectures trop technicistes qui ne font pas de référence à la dimension humaine et critique lorsqu'elles traitent des jeux avec les contraintes.

<sup>2</sup> Pour les problèmes de l'Histoire mondiale, voir Boucheron 2017.



ressort, et l'eau redescend, et on voit alors un homme qui s'y trouvait faire un geste significatif et crier un Eureka deviné; de même juste au-dessus on voit une allusion au mythe de la caverne, à Pythagore en train d'écrire sa formule (et qui fait littéralement — visuellement — éclater le cerveau de E.T. qui a choisi ce chemin!), et à d'autres mythes grecs dont celui de Pégase qui emmène E.T. vers l'autre double page qui continue cette même histoire mythologique grecque (Zeus, le Minotaure, Hercules, Méduse, etc.) jusqu'à l'incendie de la bibliothèque Alexandrie). De manière intéressante, la double page suivante mêle mythes grecs (lié notamment à Ulysse, Charybde et Scylla, Cyclope,) et mythes bibliques (l'Arche de Noé) dont les débuts des transcriptions des récits dateraient approximativement des mêmes siècles (8<sup>e</sup> siècle avant l'ère chrétienne).

Remarquablement, cela commence dès la couverture où l'on voit un E.T. paniquer et perdre contrôle de sa soucoupe, et se poursuit sur la page intérieure de titre, pour après vingt-quatre double pages de « péripéties » historiques, se terminer sur la quatrième de couverture dans une sorte de « *Happy end* » où l'on voit E.T. avec un grand sourire quitter l'orbite terrestre et repartir vers l'espace infini hors du livre.

Comme noté ci-dessus, la perspective est essentiellement européenne et malheureusement encore européocentriste, mettant en évidence encore la difficulté ou les limites d'un point de vue multiple même quand il y a une volonté de mettre en question la linéarité. En effet, si l'on suit la narration, non seulement l'Européen est plus souvent représenté que d'autres groupes humains, mais la ligne semble suivre une narration traditionnelle européocentriste : de la préhistoire dans un espace abstrait, à l'Égypte, la « Grèce », des événements bibliques, Rome, le Christianisme, un mélange de hordes « barbares » (Goths, Huns?), les Vikings, les Amérindiens ou les « grandes » civilisations précolombiennes, ... Évidemment, quitter le continent européen se fait d'une manière à la fois critique et problématique puisque cela ne se fait plus par Colomb, mais par les Vikings, critiquant donc la perspective impérialiste européenne longtemps dominante; cependant elle est à nouveau faite par d'autres Européens. De même si quitter le continent américain pour rejoindre l'Asie se fait à travers un exemple d'aventures extraordinaires des bateaux-radeaux rudimentaires quittant les côtes américaines vers l'Île de Pâques qui symbolise les îles du Pacifique comme pont vers l'Asie, on repasse en Chine à travers ce que l'Européen moyen connaît, Marco Polo (vers 1300 de notre ère chrétienne). Puis on passe vers le Bagdad des « 1001 nuits » (dont les dates des événements qui ont inspiré les nombreux manuscrits et contes oraux s'étendent du 9<sup>e</sup> au 15<sup>e</sup>).



À cette critique de l'eurocentrisme, il est vrai, on pourrait répondre que toute histoire est nécessairement linéaire. De plus, le livre non seulement est fait par des deux/trois Européens imprégnés d'une idéologie européenne, mais leurs lecteurs le sont aussi et pourraient plus difficilement comprendre une perspective moins européenne. En suivant un narrateur « européen », on suit une perspective où l'Européen tend à être présenté comme conquérant plus que les autres « civilisations » montrées. Toutefois toutes ces civilisations sont représentées comme également « cruelles », génocidaires, tuant et s'entretenant à « plaisir ».

En fait, en suivant cet E.T. on fait le tour du monde, et donc l'Histoire n'est qu'apparemment linéaire pour s'avérer cyclique où seul l'E.T. sort du cercle vicieux, souriant. Le fait de le mettre sur la couverture, c'est-à-dire dans cette zone limite, para — ou péri-textuelle (Genette) du livre montre bien l'ambivalence ludico philosophique, car au sens strict le texte se termine sur une inconnue étant donné que les chemins des villes contemporaines sont décrits avec ses nouveaux dangers (guerres modernes, mécanisation du travail, pollution nucléaire, manipulations financières, accident routier) sur la dernière double page, avec comme ultime solution un scientifique qui construit une soucoupe que E.T. prend pour s'envoler. Cependant, l'E.T. s'était déjà envolé précédemment plusieurs fois et en vain (Pégase, tapis volant, nouvelle soucoupe créée par le Djinn dans la double page 18). Vu la collection, le genre, le style au premier degré (plutôt pour enfant) et l'humour qui caractérise l'œuvre des auteurs, la couverture permet alors une échappatoire pour les éternels enfants que nous sommes.

Sauf pour l'« erreur » de couleurs citée plus haut, la composition graphique est magnifique et fait de ces doubles pages de vraies merveilles dans le jeu des lignes, des couleurs, et des espaces dessinant en même temps des images qui renvoient à des images médiévales occidentales, souvent (post-) apocalyptiques, boschiennes par exemple (par. ex. *Le Jardin des délices*), et aussi à des images non-occidentales (perses, chinoises). Les auteurs réussissent ainsi à réunir dans ce livre que l'on croirait uniquement (et de manière par trop dédaigneuse) pour enfants, des images à la fois des plus sérieuses et cruelles de l'histoire humaine et des jeux vidéo enfantins, en en faisant même un livre d'art.

Ce côté ludique est évidemment parfois plus optimiste comme dans la troisième œuvre que je voudrais considérer ici : *Mickey's Craziest adventures* (2017). Dans sa « préface » intitulée « Un trésor oublié » un narrateur anonyme nous raconte que les auteurs ont trouvé par hasard dans un vide-grenier « la découverte du siècle » : « une quarantaine de numéros d'un



comics américain des années 60 » intitulé *Mickey's Craziest adventures*. Ici, le scénariste Trondheim nous refait le coup du document perdu et retrouvé qu'il avait déjà utilisé dans *Alien* (2004, 1<sup>e</sup> éd.).

Le narrateur précise que Trondheim « s'est attelé à traduire et adapter le plus fidèlement possible l'humour de ce chef-d'œuvre [sic] » et que « Nicolas [Keramidas] a mis tout son talent au service de la réalisation d'une illustration de couverture digne du superbe graphisme des planches... ». Évidemment, Keramidas a fait bien plus que la couverture, puisqu'il a produit les quarante-quatre planches et trois autres couvertures à l'intérieur sur cette page de préface qui contient aussi la reproduction supposée de trois de ces magazines Mickey trouvés, en plus des deux de la page de titre intérieure.

La feinte supercherie continue d'une part sur le plan matériel et esthétique puisque le papier se présente comme vieilli, jauni, et même taché (p. 40) et plié (p. 43), avec parfois certaines couleurs « délavées », tandis qu'il y a des « numéros manquants irrémédiablement perdus ». En effet, nous n'avons que quarante-quatre planches (comme le standard 48cc de l'album franco-belge qui inclut souvent les pages de titre) sur quatre-vingt-deux épisodes supposés avoir été publiés de mai 1962 à février 1969. Apparemment à raison d'une fois par mois nous aurions donc bien quarante-quatre épisodes et trente-huit manquants (quatre-vingt-deux mois de mai 1962 à février 1969). Si le premier épisode manque, par contre, le dernier (82) se trouve bien à la dernière page même s'il se termine sur une surprise du type « *cliffhanger* » qui annoncerait une suite. Les quarante-quatre planches jouent donc avec la continuité. Ainsi de la septième à la huitième planche, il y a une évidente continuité scénaristique et visuelle puisque la dernière case de la planche sept et la première case de la page suivante présentent le même « insecte » géant poursuivant les protagonistes Mickey et Donald.

Comme Spirou auquel Trondheim a rendu hommage explicitement deux fois (*L'Accélérateur Atomique*, 2003, et *Panique en Atlantique*, 2010), Mickey est un personnage clé pour Trondheim. Comme l'écrit Turgeon :

Trondheim, toujours dans l'« Avant-propos » aux *Carottes*, identifie comme influences majeures Carl Barks et Floyd Gottfredson (Le grand public est plus familier de leur employeur, Walt Disney, qui signait son nom à leur place). Barks et Gottfredson sont les auteurs de référence, respectivement, des strips *Uncle Scrooge (Piscou)* et *Mickey Mouse*. Et c'est sous leur égide que Trondheim choisit de faire de l'animalier.

Cet album en grand format imitant la feuille d'un journal des années 1960 va évidemment au-delà du nostalgique grâce à ce côté postmoderne du pastiche et de la parodie qui dépasse les nombreuses rééditions patrimoniales d'anciens



albums puisque dans ce cas Trondheim et Keramidas l'ont recréé de toute pièce.

Autre surprise, l'album est publié chez Glénat. C'est en effet la première fois que Trondheim publie chez cet éditeur très commercial. Venu de la BD indépendante et expérimentale (de L'Asso à l'oubapo), Trondheim a assez vite publié chez des éditeurs plus commerciaux établissant ainsi un pont entre les deux mondes de la BD. Chose qui n'est d'ailleurs pas toujours bien vue par certains avant-gardistes plus intransigeants (Menu, *Plates-bandes*, 2005). Ce nouveau pont a sans doute été rendu possible grâce au fait que, d'une part, Glénat possède déjà des droits sur « Mickey », et d'autre part, l'éditeur est dans une phase où il cherche une plus grande légitimation par divers moyens qui vont de la restauration du couvent Sainte-Cécile où il a installé sa maison d'édition (avec d'extraordinaires vitraux faits par le bédéiste-artiste indépendants Joost Swarte) à l'accueil d'auteurs au fort capital symbolique comme Trondheim. Glénat a donc proposé à des auteurs de reprendre des personnages classiques comme Dupuis l'a fait pour sa collection « Le Spirou de... ». Dans cette collection « Disney by Glénat », Trondheim est rejoint par Cosé dans *Une mystérieuse mélodie*, puis par Loisel dans *Café Zombo* et par Tébo dans *La Jeunesse de Mickey* qui eux ont écrit, dessiné et colorisé ces aventures de Mickey, sans doute parce que le dessin particulier de Trondheim ne cadre pas avec le style Glénat.

Dans un bref entretien, Trondheim explique la méthode de travail utilisée avec Keramidas improvisant sur des scénarios de deux ou trois planches à la fois, et où il a dû se censurer un peu, parfois dans les images (p. ex., pas de cigares ou d'armes), et d'autres fois dans le langage (p. ex., pas de mots grossiers), ce qu'il trouvait normal puisque Disney a été assez gentil pour lui « prêter un de ses jouets » (Phalippou 2016).

La réception critique pour cette BD et pour la collection est quasi unanimement positive (Voir par exemple l'article de Michel Rime, 2016).

Si on connaît Trondheim, cofondateur de L'Asso et de l'oubapo, et créateur infatigable de BD originales, intelligentes et en plus, le plus souvent amusantes, on connaît moins Stéphane Oiry qui, avec Trondheim, a cocréé la quatrième œuvre dont je voudrais parler ici, *Maggy Garrison*.

Oiry est l'auteur de *Passe-Muraille* nommé au Festival d'Angoulême (2006) et aussi pour avoir ressuscité avec Trap au scénario *Les Pieds nickelés* (trois volumes : 2009-2010-2012), une BD francophone fondatrice (1908) modernisée et recontextualisée (avec, par exemple, l'inclusion de



problématiques contemporaines comme la crise du logement et le commerce bio]. Son dessin est plutôt ligne claire, mais aussi très détaillé tant pour les visages que pour les décors. Les couleurs [qui sont aussi apparemment par Oiry] sont très diverses, parfois très feutrées pour imiter la lumière de ce Londres pluvieux, mais parfois très vives et riches. Les pages sont divisées en douze cases [quatre bandes horizontales de trois cases], une grille-gaufrier divisée donc en petites cases [alors que le standard est plutôt de six ou neuf], et assez régulière. Cela pourrait symboliser la vie répétitive de ces petits personnages ordinaires, avec toutefois parfois des cases plus grandes des cases plus grandes qui pourraient exprimer les ruptures que ces mêmes personnages subissent ou choisissent pour essayer de sortir de cet ordinaire médiocre et roboratif, tout en permettant d'éviter la monotonie pour le lecteur.

Il y a donc trois volumes sous-intitulés successivement : 1. Fais un sourire, Maggy; 2. L'homme qui est dans mon lit; 3. Je ne voulais pas que ça finisse ainsi. Ces trois albums sont ce que l'on appelle du 48cc [c'est-à-dire qu'ils contiennent tous quarante-huit pages et sont cartonnés et en couleur], ce qui implique souvent qu'ils font partie d'une série répétitive comme les Tintin, Spirou, Thorgal, Largo Winch, et autres héros comiques ou pas, y compris les superhéros des premières générations, mais qui ne vieillissent pas et recommencent à zéro chaque fois [voir Eco 1993]. Sauf quelques exceptions [souvent dans le genre historique comme *Il était une fois en France* de Nury et Vallée chez Glénat], cette BD de genre [p. ex. : comique, héroïque] utilise donc un style qui permet peu de présenter des « personnages ronds », riches psychologiquement. Toutefois, dans ce cas, on a une histoire et des personnages loin du carton-pâte en couleur des standards traditionnels.

C'est une BD policière originale par plus d'un côté. D'abord bien qu'écrite par des Français, l'histoire se passe en Angleterre. Serait-ce parce que ce pays a vu le développement du roman policier vers la maturité, de Sherlock à Agatha? [Même si évidemment d'autres cultures y ont grandement contribué dont la France avec Balzac, Gaboriau, Leblanc, Leroux, jusqu'à Simenon et le polar et le néo-polar]. D'autant que ce policier franco-belge s'est prolongé en BD par les aventures de Tintin et celles de Gil Jourdan, et pour l'ambiance anglaise par *Blake et Mortimer* [1945-75] et l'humour décalé de *La Trilogie anglaise* de Floc'h et Rivière [années 90].

Ensuite, autre originalité : le protagoniste est une femme, Maggy Garrison, comme indiqué dans le titre. Il y a évidemment des antécédents en BD dont *Adèle* de Jacques Tardi [1976-2007] et *Agence Hardy* d'Anne Goetzinguer au dessin et Pierre Christin au scénario [2000-2012], mais elles ne sont pas légion et sont moins connues que leurs collègues masculins. Cette



femme-ci n'est pas une bourgeoise, mais elle est pauvre, à la recherche d'un emploi. Elle devient « privée » par hasard et par manque d'argent. Elle est d'abord au service d'un homme détective privé qui, lui-même, est dans le genre typique du « privé » ne faisant pas de bonnes affaires [Philip Marlowe et sa parodie dans, par exemple, *Qui a tué Roger Rabbit*, 1988] On la voit chercher et chercher dur, et pas seulement trouver des solutions. Elle travaille sur des petites affaires comme une quasi-pro. Elle le devient parce qu'elle est intelligente et veut sans sortir. C'est enfin et surtout un personnage nuancé, attachant, plein d'humour et même d'amour, et ce malgré la malchance. Les dialogues sont absolument savoureux, à la Marlowe ou à la Michel Audiard, mais féministes :

Le barman : c'est de la faute aux femmes... si elles faisaient moins les boutiques...

— Elle : et les hommes nous laissent plus de postes à responsabilité et avec un salaire égal à eux. On n'aurait pas à compenser comme ça. ». Et cela continue d'ailleurs avec une clientE : « Je vous offre un verre, miss?

— Elle : C'est pour faire l'amour avec moi après?

— Euh

— Ce serait possible?

— Elle : Bah non... [p. 7, case 7]

Ou encore :

“— Lui [son partenaire] : on mange quoi ce soir?

— Elle : ce que tu nous feras.” [p. 9, case 8]

Son partenaire est un informaticien qui ne parvenant pas à trouver un emploi dans son domaine peut-être parce qu'il est non-blanc, travaille récoltant des dettes non payées pour son cousin, un caïd local. Ils tombent tous les deux amoureux, mais pas à l'eau de rose, plutôt à la bière brune [de nombreuses scènes se passent dans les tavernes].

La fin est intelligente et touchante, loin des fins traditionnelles, spécialement des aventures produites chez Dupuis où tout est résolu et ils vécurent heureux, mais je ne vous la révèle pas. Allez la lire/voir vous-mêmes...

Enfin, cette BD a reçu deux prix, l'un au Festival du polar 2016, et l'autre au Salon Polar-Rencontre 2016, on devrait donc conclure que c'est un bon polar.



## Bibliographie

- Angé, Caroline, dir. *Les Objets hypertextuels*, Londres : Iste éditions, 2015.
- Boucheron, Patrick, et Nicolas Delalande. “Récit national et histoire mondiale. Comment écrire l’histoire de France au XXI<sup>e</sup> siècle?” *Centre d’histoire de Sciences Po. “Histoire@Politique”* 1.31 [2017] : pp. 17-26.
- Eco, Umberto. *De Superman au Surhomme*, Paris : Livre de poche, 1993.
- Herman, Jan, dir. *Le Topos du manuscrit trouvé*, Paris : Vrin, 1997.
- Meesters, Gert. “Creativity in Comics. Exploring the Frontiers of the Medium by Respecting Explicit Self-Imposed Constraints », in *Creativity and The Agile Mind: A Multidisciplinary Approach to a Multifaceted Phenomenon*. K. Feyaerts, & al. [dir.]. Berlin : De Gruyter, 2013, pp. 175-192.
- Phalippou, Alexandre. “Quand les auteurs franco-belges s’emparent de Mickey, ça donne ça”, *Huffington Post*, 3 mars 2016 : [https://www.huffingtonpost.fr/2016/04/15/mickey-bd-trondheim-keramidas-loisel-tebo-n\\_9359430.html](https://www.huffingtonpost.fr/2016/04/15/mickey-bd-trondheim-keramidas-loisel-tebo-n_9359430.html) consulté le 16 mars 2017.
- Rime, Michel. “Mickey à la sauce Cosey ou Trondheim”, *24 heures-Signé Lausanne*, 3 mars 2016 : <https://www.24heures.ch/culture/mickey-sauce-cosey-trondheim/story/12982396> consulté le 16 mars 2017.
- Turgeon, David. “Des Carottes”. En ligne : <https://www.du9.org/dossier/des-carottes-ii/> consulté le 15 mars 2017.
- Vandendorpe, Christian. *Du Papyrus à l’hypertexte. Essai sur les mutations du texte et de la lecture*, Paris : Éditions la Découverte, 1999.

