

L'Origine de Marc-Antoine Mathieu, ou Le surcroît de l'œuvre

Sylvain Lemay *

Université du Québec en Outaouais

Marc-Antoine Mathieu accorde une grande place aux jeux formels et narratifs dans ses œuvres, l'auteur s'immisçant jusque dans la confection même du livre : pages découpées, images en relief, palindrome, etc. Bien que l'argument narratif et thématique de ses albums semble, à première vue, être surtout tributaire de ces mécanismes, nous proposons dans cet article une lecture de l'œuvre de Mathieu où forme et sens apparaissent comme étroitement fusionnés, d'une manière allant bien au-delà du simple tape-à-l'œil.

À Xavier L. G.

« — Peut-on développer sur le concept d'humour en tant que transition vers un stade qui dépasserait la question de la problématique humaine face à une nature indéchiffrable ? (...)

— Hum. Oui... Euh... Je... »

L'Origine

Invité à écrire un article sur Marc-Antoine Mathieu, je fus évidemment d'abord séduit par l'idée. Me revenaient en mémoire, d'agréables moments de lecture ponctués d'une certaine ivresse au moment de la découverte de la surprise formelle ou thématique imaginée par l'auteur pour, presque, chacun de ses albums. C'était là l'occasion de me confronter d'un bloc à un objet esthétique rencontré sporadiquement au fil des années et au gré des parutions disséminées sur près d'une vingtaine d'années. Mais en rassemblant ses divers livres, tout en me préparant à une lecture exhaustive du corpus, un doute commença à m'assaillir : la relecture de cette œuvre n'allait-elle pas être décevante ? Le plaisir, si grand avait-il été à l'origine, n'était-il pas uniquement issu de l'effet de surprise créé par la mise en place des jeux formels auxquels l'auteur s'était livré ? Quel effet peut produire la lecture de l'anti-case lorsque l'on est conscient de sa présence dès la lecture de la première case ? La lecture ne devient-elle pas alors simplement l'attente de cette non-présence, ou plutôt une fuite, une chute, tout comme nous est présenté

* sylvain.lemay@uqo.ca

le personnage sur la page couverture de ce premier album, vers cette case, vers un point de fuite sur le vide ?

Marc-Antoine Mathieu a publié son premier album en 1985. *Lamou ou le Zanska oublié*, écrit en collaboration avec Janine et Gilbert Leroy, a été édité à compte d'auteur ¹. Puis, en 1987, c'est *Paris-Mâcon*, en collaboration avec son frère Jean-Luc qui voit le jour chez le défunt éditeur Futuropolis ². Mais c'est réellement lors de la décennie suivante que Marc-Antoine Mathieu allait se faire connaître avec sa série Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves, publiée chez Delcourt. Cinq albums narrent les aventures de ce personnage kafkaïen ³ : *L'Origine*, *La Qu...*, *Le processus*, *Le début de la fin* et *La 2 333^e dimension*. Parallèlement à cette série, Mathieu publie également quelques ouvrages aux éditions L'Association, L'An 2 et Delcourt qui, même s'ils ne font pas partie de la série, s'en rapprochent tant au niveau du fond que de la forme ⁴.

Nous nous concentrerons ici sur la série phare de Mathieu, Julius Corentin Acquefacques. Chacun de ses cinq albums est construit autour d'un jeu formel émanant de la forme même du livre : une case découpée pour *L'Origine* ; l'apparition de la couleur à la fin de *La Qu...*, alors que toute l'œuvre de Mathieu est en noir et blanc ; une spirale découpée à même une page de l'album *Le processus* ; un pseudo-palindrome publié tête-bêche pour *Le début de la fin* ; et, finalement, des pages avec des images en relief, l'éditeur fournissant les lunettes de conversion avec l'album, pour *La 2 333^e dimension*. Bien que l'argument narratif de ces albums semble, à première vue, n'être tributaire que de ces mécanismes, nous proposerons dans ces pages une lecture de l'œuvre de Mathieu qui semble plutôt reposer sur des propositions thématiques et formelles allant au-delà de ces dispositifs visuels surprenants.

Notre lecture s'abreuvra abondamment des propositions théoriques développées par Thierry Groensteen dans son ouvrage *Le système de la bande dessinée*, plus précisément en ce qui concerne la notion de tressage issue de ce qu'il a nommé l'arthrologie générale. Nous tenterons de voir comment Mathieu utilise les différentes ressources propres à la bande dessinée pour tenir un discours sur le médium même qu'il utilise.

¹ Réédité en 1987, chez L'Harmattan, sous le titre *Destination Himalaya, Lamou de Zangla*.

² Sous le pseudonyme commun de Mathieux (avec un « x »).

³ « Acquefacques » doit se lire comme l'envers phonétique de « Kafka ».

⁴ La bibliographie de Marc-Antoine Mathieu comprend également *La mutation* et *Le cœur des ombres* (collection « Patte de mouche » à L'Association), *Mémoire morte* et *Le dessin* (Delcourt), ainsi que son plus récent ouvrage, *Le peintre Touo-Lan suivi de Hank* (L'An 2). Il a aussi participé à de nombreux collectifs. De plus, en tant que graphiste et scénographe d'expositions, il participe au Studio « Lucie Lom » dont il est l'un des membres fondateurs.

Quelques mots, avant de commencer, sur les propositions de Thierry Groensteen qui vont servir à éclairer notre lecture. *Le système de la bande dessinée*, publié en 1999 ¹, apparaît, à notre avis, comme le texte le plus pertinent concernant le langage de la bande dessinée. Réfutant habilement les différentes études sémiologiques, sociologiques, historiques, psychanalytiques, économiques et autres qui ont échoué, au fil des années, à rendre compte adéquatement de la complexité de la bande dessinée en tant qu'objet d'étude, Groensteen amorce la réflexion en vue d'établir une néo-sémiologie de la bande dessinée, non pas en important des concepts issus de disciplines connexes, mais bien en étudiant celle-ci en tant que langage propre. Il tente pour cela de se distancier de deux idées courantes qui ont marqué les essais sémiologiques sur le langage de la bande dessinée parus avant le sien :

- Première idée répandue : l'étude de la bande dessinée, comme celle de tout autre système sémiotique, devrait passer par sa décomposition en unités constitutives élémentaires : les « *plus petits éléments commutables ayant un sens propre* », pour parler comme Christian Metz. Je tiens que cette méthode ne peut rien mettre au jour qui soit véritablement spécifique au langage de la bande dessinée.
- Deuxième idée : la bande dessinée serait essentiellement un mixte de texte et d'image, une combinaison spécifique de codes linguistiques et visuels, un lieu de rencontre entre deux « *matières de l'expression* » (au sens du linguiste Louis Hjelmslev). Contre cette conception, j'entends démontrer la primauté de l'image et, partant, la nécessité d'accorder une préséance théorique à ce que, provisoirement, je désignerai sous l'appellation générique de « *codes visuels* » ².

Définissant la bande dessinée comme une espèce narrative à dominance visuelle, Groensteen se propose donc de l'étudier à partir de ses articulations, celles de la case, de la bande, de la planche et de l'album. Posant comme principe fondateur, la solidarité iconique, il met en place les éléments pour induire l'arthrologie (la science des articulations) et le système spatio-topique (ce qui relève du lieu et de l'espace).

La proposition première découlant de ce qui précède est que, si une bande dessinée nous apparaît comme une succession linéaire de cases juxtaposées sur une page, la lecture peut s'enrichir de relations plus complexes et plus éloignées dans l'espace et le temps. Et c'est là ce qui a guidé notre lecture de l'œuvre de Mathieu : « ... *loin de se présenter comme un enchaînement de cases, la bande dessinée demande une lecture capable de rechercher, au-delà des relations linéaires, les aspects ou fragments de vignettes susceptibles d'être*

¹ Paris : PUF, coll. « Formes sémiotiques ».

² Groensteen, Thierry, 1999 : *op. cit.*, p. 3. La citation est tirée de Metz, Christian, 1971 : p. 155. *Langage et cinéma*. Paris : Larousse.

mis en réseau avec tels aspects ou fragments de telles autres vignettes »¹. La présence de ces réseaux permet à Groensteen d'introduire la notion de tressage qu'il définit « *comme un au-delà du découpage* »². « *Le tressage est précisément l'opération qui, dès le stade de la création, programme et effectue cette sorte de pontage. Il consiste en une structure additionnelle et remarquable qui, tenant compte du découpage et de la mise en page, définit des séries à l'intérieur d'une trame séquentielle.* »³

Nous sommes donc partis en quête de ces différentes séries qui parsèment les albums de Mathieu en nous concentrant sur le premier album de la série des Julius Corentin Acquefacques, *L'Origine*, pour tenter de voir si la reconnaissance de ces séries ne permettrait pas une lecture, non pas différente, mais complémentaire de l'œuvre, ajoutant au plaisir premier de la lecture, un surcroît de plaisir. Car « *(l)es séries auxquelles donne naissance le tressage s'inscrivent toujours au sein de séquences narratives dont le sens premier, indépendant de la perception des séries, se suffit à lui-même. La série s'y inscrit comme un surcroît, que le texte secrète au-delà de sa surface. Ou, pour le dire autrement : le tressage est une relation supplémentaire, qui n'est jamais indispensable à la conduite et à l'intelligibilité du récit, dont le découpage fait seul son affaire.* »⁴

La complexité de l'opération de reconnaissance du tressage provient de la proximité et/ou de l'éloignement des différents motifs et des différentes cases appartenant à une même série. Nous pouvons identifier des séries se trouvant sur une même bande ou une même planche, mais il existe également des dialogues de vignettes de planche en planche ou d'album en album.

Pour illustrer un dialogue de très grande proximité, Thierry Groensteen se sert d'un exemple célèbre : la continuité dans la représentation du décor de trois vignettes de *Tintin au Tibet*⁵. Cette mise en scène, loin d'être gratuite, permet à Hergé de marquer de façon significative les difficultés auxquelles le héros est confronté dans sa recherche de Tchang à l'intérieur d'un immense périmètre. La quête semble impossible et le lecteur le perçoit encore plus finement que le personnage lui-même. La narration s'enrichit donc de ce dispositif.

Nous pouvons identifier une telle série chez Mathieu qui, tout comme pour l'exemple hergéen, possède une pertinence narrative. Ce sont les deux vignettes de la troisième et dernière bande de la planche 20 de *L'Origine* (Illustration 1). Julius Corentin Acquefacques, ayant reçu à

¹ Baetens, Jan et Lefèvre, Pascal, 1993 : p. 72. *Pour une lecture moderne de la bande dessinée*. Amsterdam & Bruxelles : Stichting Sherpa & CBBB (cité par Groensteen, Thierry, 1999 : *op. cit.*, p. 173).

² Groensteen, Thierry, 1991 : *op. cit.*, p. 171. C'est lui qui souligne.

³ *Ibid.*, p. 173. C'est lui qui souligne.

⁴ *Ibid.*, p. 174.

⁵ À la page 35 de l'album.

l'intérieur de son journal du matin, une planche de bande dessinée nar- rant son propre réveil ce même matin, va chercher conseil auprès de deux amis, les frères Dalenvert. Ces derniers occupent un appartement se trouvant dans le chemin d'un ascenseur qui passe de 50 à 60 fois par jour. Ils doivent donc, à chaque fois, réaménager leur appartement, ranger tous les objets, plier les meubles et enlever les lattes du plancher pour laisser un trou béant en plein milieu afin que l'ascenseur puisse se frayer un chemin ¹. Ils ont pour cela, 18 secondes bien comptées. La rapidité de la narration est donc accélérée par ce dialogue de case en case où le pas- sage des objets des mains d'un frère à l'autre est accentué par la conti- nuité graphique d'une boîte ainsi que de la ligne de mouvement. Si nous pouvons lire les différentes cases d'une bande dessinée comme autant de fenêtres vers un monde fictif, le procédé mis en place ici par Mathieu vient contrecarrer ce fait en accélérant la lecture de la diégèse par l'accé- lération de la lecture matérielle, les deux cases se lisant simultanément. L'ellipse de l'espace inter-iconique tend ici vers son degré zéro. C'est là, selon nous, le seul intérêt d'avoir ainsi fragmenté l'espace de cette image unique puisque la lecture aurait très bien pu s'accommoder d'une seule et grande image. En convoquant ainsi les ressources de la bande dessinée, pour ainsi dire la première ressource, celle de fragmenter l'espace iconique sur la page, Mathieu s'en sert pour complexifier la lecture et aviver son propos narratif.

Illustration 1. La première ressource, celle de fragmenter l'espace iconique sur la page, Mathieu s'en sert pour complexifier la lecture et aviver son propos narratif



Source : L'Origine, Paris : Delcourt, 1991, pl. 20, vignettes 5-6.

© 1990. Guy Delcourt Productions & Mathieu, avec l'aimable autorisation de Delcourt

¹ Bien qu'éminemment inconfortable, le narrateur précise que « l'inconvénient n'[est] rien comparé à l'extrême inconfort des deux consignes qu'ils louaient à la gare précédemment. » (planche 22, quatrième case). Cette gare et ces consignes, simplement nommées ici par le narrateur, prendront vie dans l'album suivant, *La Qu...*

Si nous remontons quelque peu en arrière dans notre lecture de l'album, nous pouvons identifier une autre série qui, cette fois, est visible sur une double planche. Cette série se situe juste avant la scène que nous venons de décrire et l'annonce en quelque sorte. Ainsi, la sixième case de la dix-huitième planche et la dernière case de la dix-neuvième planche se font également écho. L'un des deux frères Dalenvert, celui à la cravate immaculée, prévient les deux autres personnages, ainsi que le lecteur, que quelque chose s'en vient. Sa main droite est relevée en signe d'arrêt, avertissant le lecteur de ralentir sa lecture en précisant, dans les deux cas : « *Chut ! Écoutez...* ». La deuxième occurrence de ce motif est simplement cadrée plus serrée que la première, effaçant ainsi le deuxième frère qui était visible dans la première case. Ici, c'est le jeu sur la double planche qui nous permet d'être conscient de cette série lors de la lecture puisque, lorsque apparaît la deuxième représentation, la première est toujours visible au lecteur qui n'a qu'à tourner légèrement les yeux vers la gauche pour la revoir. Apparaissant *in praesentia*, ces deux occurrences sont donc perçues simultanément, ce qui renforce leur unité.

Le site qu'elles occupent nous paraît également significatif. Elles sont toutes les deux à l'extrémité de leur bande respective, venant clore ces bandes et, en ce qui concerne la deuxième représentation, clore la planche elle-même. À la suite de la lecture de ces deux cases, le lecteur doit esquisser un geste : descendre son regard, revenir en arrière la première fois et tourner la page la seconde fois. Mais l'importance du site consiste surtout à mettre en relation ces deux images. La première étant située plus haut que la deuxième, le lecteur peut ainsi percevoir une progression de la menace que le recadrage de la seconde image vient également renforcer. Si elles avaient été situées toutes les deux à la fin de leurs planches respectives, nous aurions alors perçu un effet de rime, un effet de ponctuation, sans plus. Mais ainsi situées, leur fonction devient toute autre. Une fois repérée, cette série entraîne le regard du lecteur plus profondément vers la chute de la dix-neuvième planche, un dernier arrêt sur image avant la course folle des trois planches suivantes.

Mais cette série se complète par une troisième image qui est la copie exacte de la première et qui se trouve à être dans un registre différent des deux premières puisque mise en abyme. En effet, à la planche 19, Julius Corentin Acquefacques tient entre ses mains la planche 18 qu'il montre aux frères Dalenvert et au lecteur (Illustration 2). Toute l'histoire de *L'Origine* repose sur cette mise en abyme d'un personnage de bande dessinée qui, au fil de son aventure, reçoit d'un mystérieux expéditeur les planches mêmes de son récit. Ainsi, il lit la planche 4 à la planche 11, la planche 18 à la planche 19 (deux analepses), la planche 27 à la planche 23 (une prolepse) et la planche 29 à la planche 29 (une mise en abyme vertigineuse). Le récit se termine par la lecture de la planche 43 à la planche 42, planche qui se trouve à être partiellement absente de l'album puisque celui-ci se termine avec la quarante-deuxième planche et qu'ainsi, la seule occurrence de la planche 43 se trouve à être à la planche 42.

Illustration 2. Toute l'histoire de L'Origine repose sur cette mise en abyme d'un personnage de bande dessinée qui reçoit d'un mystérieux expéditeur les planches mêmes de son récit



Source : L'Origine, Paris : Delcourt, 1991, pl. 19, 1^{re} vignette.
© 1990. Gay Delcourt Productions & Mathieu, avec l'aimable autorisation de Delcourt

Certaines vignettes de l'album sont donc répétées intégralement à différents endroits du récit. Mais même si ce sont des reproductions exactes, elles n'occupent pas la même fonction narrative. Thierry Groensteen précise, dans *Le système de la bande dessinée*, que

« [1'] On notera qu'aucune vignette ne peut être intégralement répétée, sans modification. La reprise d'une même vignette à deux emplacements d'une bande dessinée, contigus ou distants, ne constitue pas une duplication parfaite. La deuxième occurrence d'une vignette est déjà différente de la première par le seul fait qu'un effet de citation s'y attache. La répétition fait surgir le souvenir de la première occurrence, s'il s'agit d'une rime (répétition distante), ou manifeste une insistance singulière si les deux occurrences sont contiguës. Mais le plus important est que, isomorphes, ces vignettes ne seraient pas pour autant "isotopes" ; par définition, elles ne pourraient pas occuper le même site. »¹

Le mécanisme mis en place par Mathieu à ceci de particulier que ces vignettes reprises dans les planches envoyées au personnage se trouvent ainsi à occuper deux sites différents. En effet, dans l'exemple cité précédemment, la vignette où l'on aperçoit les deux frères Dalenvert se retrouve dans la première case de la planche 19 tout en conservant son site de troisième et dernière case de la deuxième bande de la planche 18. Tout au long de l'album, ce sont donc une trentaine de vignettes qui reçoivent ainsi le don d'ubiquité.

Tout ceci est exacerbé évidemment par ce que Mathieu a nommé l'anti-case. Il nous est impossible d'ainsi pérorer sur cet album sans nous attarder à cette chute narrative et formelle de *L'Origine*. Si les différentes planches doublées nous rappellent constamment que nous sommes à l'intérieur d'une bande dessinée, le travail effectué sur la matière même du livre avec cette anti-case nous paraît également exemplaire à ce niveau tout en présentant une autre façon d'amener une même vignette à occuper différents sites de l'album. Rappelons ici que le milieu de la planche 37, c'est-à-dire la page 41, a été découpé par l'éditeur². Contrairement aux exemples précédents, la vignette n'occupe pas *simultanément* les deux sites puisque c'est le geste du lecteur, en tournant physiquement la page, qui permet à la vignette de « changer » de site. Nous disons une vignette, mais c'est bien de deux qu'il s'agit puisque le « trou » de la page 41 vient encadrer autant la vignette centrale de la page 43 que celle de la page 40.

¹ *Ibid.*, p. 176.

² Dans une entrevue publiée dans le numéro 4 de la revue *le 9^e Art*, Marc-Antoine Mathieu explique que, contrairement à ce que l'on pourrait penser, cela n'a pas été si compliqué de vendre l'idée à l'éditeur : « *Guy Delcourt m'a posé des questions mais ça ne lui a pas fait peur. Comme graphiste, j'avais souvent eu recours à des découpes ou à des pliages à l'occasion de plaquettes et de cartons d'invitation, donc je savais que ce ne serait pas compliqué à réaliser.* » (p. 68).

Une dernière série sur laquelle nous pouvons nous attarder est celle des chutes du personnage de Julius Corentin Acquefacques. Prisonnier des rêves, ce dernier ouvre chacun de ses albums par un réveil brutal causé par une chute en bas de son lit. Ces images se retrouvent dans *L'Origine*, planche 8, case 1 ; *La Qu...*, planche 8, case 1 ; *Le processus*, planche 3, case 1 ; *Le début de la fin*, planche 5, case 1 ; ainsi que dans *La fin du début*, planche 5, case 1¹. Seule exception, le dernier album qui propose une variation de cette série ; suite à son rêve d'ouverture, Julius Corentin Acquefacques est bien assis dans son lit et ce sont les murs qui vont chuter ouvrant l'espace autour du personnage. Ce dernier album, narrant la recherche d'un point de fuite ayant disparu et causant ainsi des problèmes de perspective, s'ouvre donc sur la chute du décor qui perd ses points de repère pour bien représenter la troisième dimension dans ce monde bidimensionnel. Le décor devenant ainsi le personnage principal de ce récit, c'est lui qui « chute » au début de l'album.

Les aventures de Julius Corentin Acquefacques sont placées sous le signe de l'humour, comme le signale l'exergue du premier album : « *L'humour a ses raisons que la raison ignore* » ainsi que la fonction même du héros : fonctionnaire au ministère de l'humour (*L'Origine*, planche 7, case 1). Or, si un gag se termine généralement par une chute, ici, l'auteur situe des chutes physiques de son personnage principal au début de chacun des albums, réservant une chute matérielle à l'album, chute se trouvant autant à l'intérieur de la diégèse que dans la réalité matérielle du livre.

Si ces différentes images se font écho d'un album à l'autre et viennent ainsi renforcer l'unité de la série d'albums de Mathieu, semblables en cela aux couchers de soleil des Lucky Luke ou aux banquets des Astérix (deux séries de vignettes situées à la fin des albums de chacune des aventures de ces personnages et venant clore chacun de ces chapitres), elles renvoient également, et surtout, par le jeu de l'intertextualité à une série semblable, celle de *Little Nemo* de Winsor McCay².

Effectivement, cet autre dormeur célèbre termine bien souvent ses récits par une chute en bas de son lit³. Dans le cas du personnage de McCay,

¹ *La fin du début* est la deuxième partie de l'album intitulé *Le début de la fin* et est placé tête-bêche à la fin de l'album. La pagination va de -1 à -23 et rejoint la première partie en son centre. Sur la tranche, l'album est titré *L'épaisseur du miroir*. Nous conservons tout de même, par commodité, le titre qui apparaît en couverture.

² Cette analogie a déjà été relevée par Annabelle Martin dans son texte « La mise en abyme chez Marc-Antoine Mathieu » in Lemay, Sylvain (dir.), 2005 : page 59. *Regards sur la bande dessinée*. Montréal : Les 400 coups.

³ Bien souvent, mais pas toujours comme nous pourrions être portés à le croire. Jacques Samson a relevé que cette image, bien que venant clore la toute première planche des aventures de Little Nemo n'est finalement présente que dans 18 % de ses aventures (« Les songes de l'enfant-lit » in

...

ses aventures au pays de Slumberland sont rêvées et le réveil de Little Nemo le ramène dans sa réalité. Le statut de Julius Corentin Acquefacques est plus difficilement discernable puisqu'il est un double rêveur. Comme nous venons de le mentionner, ces réveils se situent, non pas à la fin de chacune de ses aventures, mais bien au début. Il se réveille pour mieux replonger dans son univers onirique, celui de la bande dessinée. Car c'est bien de cela qu'il s'agit ici. Si Mathieu utilise autant les particularités du médium, c'est que tout cela concourt à intensifier la réalité auprès du lecteur que ce dernier est en train de lire une bande dessinée.

Et c'est même ainsi que tout débute pour Julius Corentin Acquefacques, l'auteur prenant la peine de prévenir le lecteur dès la scène d'ouverture de ce premier album que cet univers était celui de la bande dessinée. Dans la grande vignette-titre du premier chapitre, intitulé « J. C. Acquefacques »¹, nous survolons le personnage qui déambule sur un sol quadrillé, rappelant ainsi le motif même de la bande dessinée. Dans les deux planches suivantes, il y rencontrera un second personnage vivant dans ce sol quadrillé et ne possédant que deux dimensions alors que la perspective suggère la tridimensionnalité pour Julius. Sous le rire de ce second personnage, le sol deviendra planète et poursuivra sa route dans le noir de ses aplats en éjectant Julius de son sol² (Illustration 3).

Cette planète est encore vierge de cases. Ce sont les cases vides qui attendent les images de Julius Corentin Acquefacques. Car ce sont bien des « planètes bande dessinée » que l'auteur a en tête. Nous en prenons pour preuve, celles de Schuiten et de Trondheim qui nous sont présentées dans *La 2 333^e dimension* et qui viennent croiser celle de Mathieu qui n'est maintenant plus vierge. Les cinq albums de cette série narrent donc les aventures d'un personnage qui remplit sa planète d'images et de cases. Il n'est donc pas surprenant d'y croiser bon nombre de séries d'images puisque, au contraire de la linéarité d'un album de bande dessinée, une planète, de par sa rondeur, met en relation ses cases de façon différente.

...

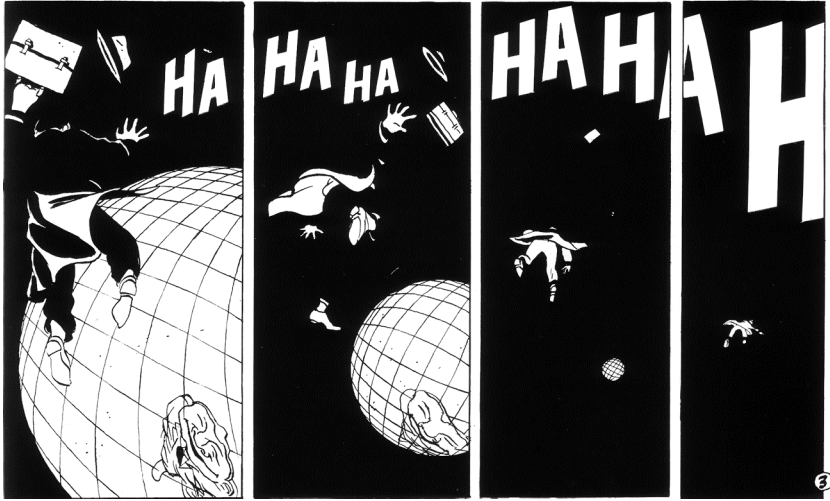
Peeters, Benoît (dir.), 2005. *Little Nemo. 1905-2005, un siècle de rêve*. Bruxelles : Les impressions nouvelles.

¹ Si le nom Acquefacques fait référence à Kafka, qu'en est-il de cet étrange double prénom ? Dans l'entretien de *9^e Art* précédemment citée, Mathieu explique qu'« il n'a aucun sens particulier, je l'ai choisi pour sa consonance » (*op. cit.*, p. 66). Mais puisque l'idée de messie et d'envoyé revient à plusieurs reprises dans les aventures de Julius, notamment lors du cinquième opus, où Julius dit : « Je suis en mission pour redonner au monde sa véritable dimension » (*La 2 333^e dimension*, p. 35), ne pourrait-on pas y lire un rappel à Jésus-Christ, surtout que cette première occurrence du nom du héros ne présente que ses initiales ?

² En suivant de case en case la planète qui s'éloigne et rapetisse, le lecteur peut arriver à la confondre avec le cercle qui numérote cette troisième planche. La planète vient alors s'inscrire dans la matérialité de la planche.

Le quadrillage qui appelle le tressage, l'humour ¹ (de l'exergue et du rire du personnage qui s'enfuit avec la planète), cette planète bande dessinée et ce réveil brutal à la planche suivante qui rappelle ce classique du genre qu'est Little Nemo : l'incipit de *L'Origine* inscrit donc de façon métaphorique les aventures de J. C. Acquefacques dans la matérialité même de la bande dessinée, matérialité que n'auront de cesse d'explorer, et le personnage et l'auteur, jusqu'à remplir la planète, à l'origine vide, de cases, même et surtout si tout cela a débuté par une case absente.

Illustration 3. C'est bien une « planète bande dessinée » que l'auteur a en tête. Mais cette planète est encore vierge de cases. Ce sont les cases vides qui attendent les images du héros



Source : *L'Origine*, Paris : Delcourt, 1991, pl. 3, vignettes 2 à 8.

© 1990. Guy Delcourt Productions & Mathieu, avec l'aimable autorisation de Delcourt

¹ La série de Mathieu rappelle en plusieurs points l'univers de Kafka : par le nom, bien sûr, mais également par la lourdeur et l'absurdité bureaucratiques déployées par l'auteur. Mais c'est bien sous le signe de l'humour que cette série est placée. Après tout, ne dit-on pas que les gens à qui Kafka lisait *Le procès* s'esclaffaient ?

