

# *DOSSIER*

---



# *Cadre et démesure. Little Nemo sans repères*

*Christophe Genin*\*

*Université de Paris I « Panthéon-Sorbonne »  
& Centre de recherche « Images, cultures et cognitions » (CRICC)*

*Quel usage Winsor McCay fait-il du cadre et de la case ? À partir d'exemples nous voudrions montrer qu'il retravaille les fondamentaux graphiques et narratifs de la bande dessinée par des éléments réflexifs et autoréférentiels. Cette mise en abyme, loin de relever d'un art à thèse, est une désorientation volontaire du point de vue pour libérer la dimension onirique et humoristique du dessin.*

La bande dessinée a gagné sa légitimité. Un indice en est que nous datons mal ses débuts. Il y a quelques décennies encore, avouer lire de la bande dessinée était au mieux une coquetterie d'intellectuel, au pire un décervellement de masse. Aujourd'hui nous revoyons les vitraux médiévaux, la tapisserie de Bayeux, les hiéroglyphes égyptiens, voire les peintures rupestres comme les ancêtres de cet art, comme s'il s'agissait d'une même imagerie venue de la nuit des temps. Pourtant parmi ce qu'on appelle les « arts séquentiels », il convient de ne pas tout confondre et la bande dessinée a bien son identité.

Nous avons estimé par ailleurs<sup>1</sup> que l'identité d'un art ou d'un genre se constituait dans une réflexivité et s'exprimait par une modalité d'auto-référence. Contrairement à Hegel qui situait cette réflexivité au crépuscule d'un art, nous pensons qu'elle apparaît à son aurore. Nous voudrions montrer ici que Winsor McCay met en œuvre cette réflexivité aux débuts de la bande dessinée, en mettant en scène les conditions et opérations du genre.

## *Rappels : les éléments de la bande dessinée*

Ces rappels nous aideront à saisir *a contrario* le travail de McCay. On tient généralement Töppfer pour l'inventeur du roman en images qui est plus qu'une histoire illustrée. Celle-ci utilisait l'image de deux façons. Soit une série d'images discontinue racontait une même histoire, comme dans

\* christophe.genin@univ-paris1.fr

<sup>1</sup> Cf. Genin, Christophe : 1998. *Réflexions de l'art*. Paris : Kimé.

*A Harlot's Progress* (1731) de Hogarth, chaque vue saturant l'espace de détails narratifs, par delà des ellipses. Soit une image isolée devenait le paroxysme de la narration, ce moment du récit où l'imagination visionnaire du lecteur devenait si pressante qu'elle se devait de prendre vie sous le burin d'un graveur, agrémentée d'une phrase extraite du roman, souscrite en guise de légende. Cette illustration excitait l'esprit des jeunes lecteurs, telle la figure d'un Nemo solitaire dans *20 000 lieues sous les mers*, dessinée par Neuville et Riou, gravée par Hildibrand<sup>1</sup>. Dans l'histoire illustrée l'image était la servante du texte, devant d'un bloc faire la synthèse de multiples éléments suggestifs. Le roman imagé offre une forme tout autre : texte et image font nativement couple, et sont liés à un troisième terme, le scénario. Ce dernier ordonne le temps et l'espace, le texte et le dessin selon ses besoins : ici un texte sans image peut accélérer le rythme du récit, comme chez Hergé, ou poser une situation, comme chez Druillet, là une image sans texte peut faire peser le tragique d'une situation, comme chez Bilal, ou la vertu du silence, comme chez Comès.

Le récit imagé, qui n'est donc pas un récit illustré, a besoin de mettre de l'ordre dans le temps et dans l'espace. Comme dans le vitrail ou même le cinéma, la bande dessinée produit une présentation discontinue d'une narration présumée continue, ou de narrations présumées concomitantes, ce décalage entre l'ordre des représentations et l'ordre du réel étant dû à des tropes (ellipse, métaphore, etc.). Du coup le découpage et le raccord deviennent hautement significatifs : il convient de ne pas confondre ou intervertir une étape avec une autre sous peine de tournerboulonner le temps. La bande dessinée respecte l'antitypie ou l'impénétrabilité d'un espace par un autre, et la chronologie ou l'ordre unilinéaire du temps. C'est pourquoi les auteurs ont repris la solution des peintres, le *cadre*, adapté à leur manière : la *case*. En cela Töpffer use, dès *Monsieur Jabot* (1833), du découpage de l'histoire en cases. Bien que Caumery et Pinchon ne recourent pas aux cases dans les histoires de *Bécassine* (1913-1950) – malgré un *tondo* ici ou là –, l'espacement régulier des blancs entre les dessins vaut découpage. Cet ordre garantit la lisibilité visuelle et intellectuelle des vignettes, claires et distinctes.

Reste un souci : le rapport de l'image au texte. Plusieurs solutions :

- le texte est souscrit en légende, que ce soient les dialogues, censés faire « vivre » l'image, ou le récit ; dans ce cas il ne fait pas corps avec l'image qui « flotte » dans le blanc de la page, comme dans *Bécassine*, ou il est la voix *off* du narrateur comme dans les premières planches de *Little Nemo* ;
- le texte est inscrit dans un cartouche, intégré dans la case, en bas comme chez Töpffer, ou en haut comme parfois chez Hergé ou Giraud ; dans ce cas il a une fonction d'exposition ou de commentaire qui distancie quelque peu l'image ;

<sup>1</sup> Vernes, Jules : 1869. *Vingt mille lieues sous les mers*. Paris : Hetzel.

- le texte est transcrit dans l'espace de l'image, porté par un élément du décor, un vêtement d'un personnage ;
- le texte est directement intégré au mouvement physique et mental des personnages, écrit dans une bulle, dès 1896 dans *The yellow kid* d'Outcalt ; dans ce cas le texte n'a pas valeur d'écrit car il *sonorise* l'image, exprimant même la vie intérieure des personnages dans une adéquation requise entre une physionomie et la sémantique de la bulle.

La bulle signe-t-elle la naissance de la bande dessinée ? Ce procès en paternité, souvent intenté par les Américains pour montrer aux Européens qu'ils étaient capables d'inventer un genre original, semble être un faux débat : l'idée d'un génie singulier et fondateur flatte les orgueils nationaux, mais correspond mal à la lente et patiente maturation de formes artistiques au sein d'un monde culturel varié. Qui plus est, la bande dessinée est un genre suffisamment ouvert pour admettre plusieurs formes d'expression. Ainsi bon nombre de mangas d'hier et d'aujourd'hui sont sans bulles, et Druillet recourt de plus en plus au cartouche pour pouvoir librement livrer l'espace intérieur de la case, voire de la planche, à son fourmillant délire graphique.

Relevons toutefois quelques éléments de la bande dessinée.

En premier lieu, elle est une succession ordonnée de vignettes (*panels*) qui forment une bande (*strip*), propre à combler un vide dans une page de journal <sup>1</sup> ; de bandes qui forment une planche (*page*) ; de planches qui tracent une aventure dans un album (*comic-book*) ; d'histoires qui dessinent une série, comme *Tintin* ou *Astérix*, ou une saga, comme *XIII* ; et de séries qui forment une légende, comme *Le triangle secret* suivi d'*INRI*. Cette progressivité la distingue d'une simple juxtaposition d'images ou d'un simple dessin (*cartoon* <sup>2</sup>).

En second lieu, cette unité fonctionnelle et thématique répond à l'invention d'un héros, ou d'un anti-héros, dont le caractère constant donne lieu à une expressivité variable. En cela la bande dessinée suit la définition antique de la *Poétique* d'Aristote : exposer des personnages en acte. Elle invente donc l'individualité à facettes, envisagée sous divers angles de vue, identité reconnaissable dans la diversité de ses apparences, ce qui rompt définitivement avec les codes hiératiques.

<sup>1</sup> L'ordre des vignettes dépend du sens de lecture de telle ou telle culture. En Occident, la lecture se fait de gauche à droite, et dans certains pays asiatiques de droite à gauche ; c'est pourquoi les mangas se suivent dans le sens de lecture du japonais.

<sup>2</sup> *Cartoon*, qui vient du français *carton* désignant un dessin (comme on parle des « cartons » de Léonard de Vinci), signifiait initialement un carton ou une esquisse, puis une charge ; de ce portrait caricatural on est passé au dessin humoristique, et de là à la bande dessinée (*cartoon strip*) et au dessin animé.

En troisième lieu, elle est un scénario qui articule constitutivement une intrigue narrative, plus ou moins longue, et des dessins qui participent visuellement à la progression du drame. Les *Histoires en estampes* de Töppfer doivent se prendre au pied de la lettre : non pas un texte mis accessoirement en images, mais une histoire produite nécessairement par l'articulation des estampes, résultant nécessairement des rapports entre les cases et des choix de point de vue du dessinateur.

En quatrième lieu, cette articulation est produite par la case, c'est-à-dire un cadre (*frame*) qui signifie la limite spatio-temporelle d'une situation ou d'une action. La forme des cadres peut être fixe, format imposé par des contraintes de publication, comme dans les bandes parues dans les journaux. Elle peut être libre, la variété des formats permettant alors une dynamique narrative plus complexe et une hiérarchisation des instants.

En cinquième lieu, une sonorisation conventionnelle des dessins se fait par des bulles (*balloons*), transcrivant un dialogue ou exprimant la vie intérieure des personnages, et par des onomatopées de bruitage.

En sixième lieu, toutes sortes de signes adjacents soulignent l'action en mouvement, trahissent l'état physiologique des personnages (comme des éclats de sueur, des chandelles ou des étoiles de douleur, des spirales de vertige) ou leurs états psychologiques. Ainsi une humeur « orageuse » s'exprimera par des nuages noirs zébrés d'éclairs, et un esprit en colère s'accompagnera de têtes de mort, etc.

En dernier lieu, la bande dessinée initialement publiée en album pour Töppfer et Christophe, se diffusa et se développa grâce aux mass-media, dans les journaux, revues et magazines. Cette industrie de la presse contraignit les dessinateurs à obéir à des formats prédéfinis.

### *La liberté sous contrainte*

Face à un tel cahier des charges, le génie réagit en cherchant ses marges de manœuvre, ses espaces de liberté. Toute grande œuvre est un jeu d'esprit : une composition entre la règle et la liberté, entre la contrainte et l'invention, entre le préétabli et l'à-propos. McCay va donc travailler aux marges. Son génie tient en une prouesse : il convertit les contraintes draconiennes du *comic-strip* en fantaisie. Plus encore, il s'impose des règles pour exprimer d'autant mieux le libre jeu de l'imagination. En ce sens sa tournure d'esprit est éminemment subversive.

Comme le canon de l'alexandrin permit les plus beaux vers de la langue française, McCay tire parti des contraintes draconiennes du journal. Tout doit tenir en une seule page, en quelques cases, et constituer une histoire autonome. L'ordre de lecture est immuable : de haut en bas, de gauche à droite. Il faut des cases pour mettre de l'ordre, et assurer la cohérence du récit. Il faut des bulles pour exprimer la vie morale des personnages. Il ne faut pas trop de personnages, sinon le lecteur se perd, ni trop peu, sinon il s'ennuie. Il faut donc des figures récurrentes, mais

non répétitives ; elles doivent donc être reconnaissables, *mutatis mutandis*. Il faut faire sourire souvent, effrayer parfois, émerveiller toujours. Il faut s'adresser aux enfants comme à leurs parents qui achètent le journal, et à leur grands-parents qui ont gardé leur âme d'enfant. Il faut être profond dans la légèreté, savant avec grâce. Il faut que le rêve soit rêve, autrement dit que ses apparitions ne cessent de troubler notre veille. Le tout en une semaine, bouclage compris...

### *Le décadrement*<sup>1</sup>

Ce tour de force se voit dans *Little Sammy Sneeze*, paru du 24 juillet 1904 au 9 décembre 1906 dans le *New York Herald*. À de rares exceptions près, ces planches suivent des règles immuables : exposer en six cases l'éternuement de Sammy, avec unité de lieu, de sujet, d'action. La première case est une scène d'exposition : elle situe le contexte de l'événement, et signale le titillement nasal de Sammy d'un *hum* prémonitoire. Les cases 2, 3 et 4 poursuivent la narration, parallèlement à l'irrésistible croissance de l'éternuement sur le juvénile faciès. La cinquième case est le paroxysme d'une déflagration sternutatoire qui brise l'ordre établi jusqu'alors. La dernière case épilogue toujours sur la réprimande de l'ordre contre le fauteur de troubles. Si la situation de la saynète change à chaque planche, le thème reste parfaitement identique : l'éternuement, rien de plus. Cet « atchoum » tient lieu d'intrigue, de péripétie, de catharsis. A-t-on jamais atteint un tel niveau de misère narrative ?

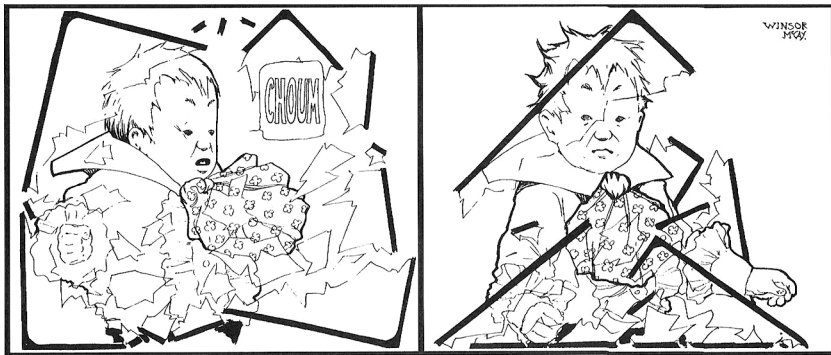
En ce sens *Little Sammy Sneeze* répond à un schéma simplissime, l'éternuement étant la désorganisation d'un contexte social. Selon le principe du comique de répétition, un événement identique perturbe des situations différentes. Ce schéma invariable limitait les circonstances nouvelles. C'est pourquoi McCay ne put poursuivre cette série pendant longtemps, sous peine de redites, le public attendant non pas un événement nouveau, mais des effets nouveaux, la même cause étant appliquée à un environnement différent.

Le génie de McCay fut de convertir ce schéma narratif en schème réflexif. Cela se comprend dans la célèbre planche en noir et blanc du 24 septembre 1905. Nous y voyons un portrait de Sammy seul en plan rapproché de trois quarts face, sur un fond blanc dans une case vide. Le dessinateur a ôté tout contexte. Ne reste que l'intrigue minimale : le processus sternutatoire de la case 1 à la case 4. Logiquement la case 5 devrait montrer une perturbation de l'ordre établi. Mais cette fois-ci, que peut donc bien perturber le petit éternueur puisqu'il n'y a ni personnages ni décor ? Les conditions poétiques de la bande dessinée elle-même. À la

<sup>1</sup> Nous empruntons ce terme de *décadrement* au vocabulaire critique du théâtre contemporain, désignant la dénonciation du cadre comme producteur des prestiges de la représentation.

case 5 (Illustration 1), l'éternuement disloque l'encadrement même dans lequel se trouve Sammy. On passe donc du plan narratif (la description crédible d'un éternuement) à un plan métadiégétique ou réflexif par la mise à jour des conditions de crédibilité et de fonctionnement de la bande dessinée elle-même. Le principe de construction de la bande dessinée se révèle dans un processus de déconstruction dialectique puisqu'il s'expose à l'instant même où il nie son opérativité (le cadre brisé), inscrivant pourtant son démontage même dans la continuité du spectacle. La mise en pièces de la bande dessinée se donne en spectacle. Ainsi à la case 6, Sammy nous regarde, nous spectateurs. Mais à y regarder de plus près, ce cadre cassé laisse la case intacte. En fait l'éternuement a brisé la glace : il s'agit d'une vitre brisée dont le format et l'encadrement se superposaient parfaitement au format de la case. C'est pourquoi des pans de vitre restent suspendus. Sammy nous regarde maintenant que la vitre qui nous séparait de lui a explosé. L'éternuement a rompu la fameuse fenêtre d'Alberti qui règle toute vue depuis la Renaissance. Car, avant même de nous regarder, Sammy regarde son auteur. La fenêtre brisée a valeur anagogique : le personnage en quête d'auteur remonte à son créateur, mais pour cela il doit casser ce qui en fait une illusion opératoire, ce cadre qui, tout comme les feux de la rampe, le rebord de l'arène, distingue le monde de l'art du monde profane. McCay met ici en jeu l'effondrement du *templum*, ce délinéament qui ouvre l'espace, le temps et le jeu d'une représentation extra-ordinaire.

Illustration 1. L'éternuement disloque l'encadrement même dans lequel se trouve Sammy



Source : *Little Sammy Sneeze*, États-Unis, New York Herald, 24 septembre 1905, 6<sup>e</sup> vignette ; éditions Horay, 2001, p. 53. © Winsor McCay

Ainsi le dessinateur met en scène le cadre comme traçant la limite, non pas entre le visible et l'invisible, ni entre le crédible et la critique, mais entre deux niveaux de registre. En effet, l'humour de McCay est de comprendre que la prétendue dénonciation de la fiction n'est qu'une fiction de degré supérieur. Alors que le théâtre sérieux (pour ne pas dire triste), fait du décadrement une mise en abyme distanciatrice, cette bande dessinée doute de la réalité d'une telle distanciation, l'effet comique étant justement rendu possible par l'intégration de la distanciation dite au



second degré dans le processus fictif du premier degré, la seconde n'étant qu'une variation sur le premier.

### *Le surcadrage*<sup>1</sup>

Les épisodes des *Cauchemars de l'amateur de fondue au cheddar*, parus sous le pseudonyme de Silas (dès 1903 en bandes quotidiennes dans le *New York Telegram*, puis en 1905 dans l'*Evening Telegram*, puis en planches hebdomadaires coloriées dans le *Herald*, jusqu'en 1913), reprennent ce principe de la variation sur un thème et une chute identiques. Ces planches de six à huit vignettes répètent une même intrigue : une personne fait un rêve mauvais coucheur, et se réveille en dénonçant son indigestion de fondue galloise. Une telle intrigue, aussi mince que les quatre notes du nom de Bach<sup>2</sup>, est un prétexte à une fantaisie sans limite. À la différence de *Little Sammy Sneeze*, le personnage central change à chaque fois, tantôt homme, tantôt femme, voire petite fille. Comme il ne s'agit pas d'une scène réaliste mais onirique, tout est possible. McCay minore souvent le rôle du décor, le supprimant même parfois, alors qu'il était très fouillé dans *Little Sammy*, se centrant sur les péripéties qui troublent le personnage. Il va donc utiliser tous les types possibles de hiatus et d'oppositions qu'on retrouvera dans *Nemo* : sauts illogiques, amplification ou diminution, condensation ou dilatation, déformation ou transformation, apparition ou disparition, démultiplication par réplique ou symétrie, lévitation, régression en enfance ou vieillissement précoce, etc. Tout le bréviaire du rêve est utilisé : vol, chute, poursuite, bagarre, démembrement et décollation, dévoration, noyade, mort, etc. Ces changements à vue mettent en jeu une inquiétante perte d'identité ou d'intégrité qui trahit l'obsession d'une personne : son désir de plaire, sa peur d'être mise à nu, etc.

Les personnages se réveillent dans un encadrement, souvent dans celui de leur lit, dans un trois-quarts face qui met en perspective la tête et le pied de lit. Finalement le réveil dans un cadre – celui d'un lit, d'une porte grillagée ou d'une fenêtre de train –, marque un retour à l'ordre : le personnage, qui était parfois le seul point commun à des cases hétéroclites, retourne à la case départ, c'est-à-dire à un rapport entre une convention de représentation et une crédibilité de l'image. Par exemple, dans une planche de 1906, case 1, un bourgeois new-yorkais de dos, semble admirer la baie de New York depuis une colline la surplombant. Selon les conventions de la perspective, il paraît proche de nous, à notre mesure, donc plus grand que la vue marine qui s'étend en contrebas, au loin. Mais case 2 nous voyons qu'il n'en est rien : c'est un géant, dont les pieds font la taille des bateaux, et dont la taille est supérieure aux gratte-ciels,

<sup>1</sup> Nous empruntons ce terme de surcadrage au vocabulaire du cinéma, désignant un type de cadrage produisant des cadres dans le cadre.

<sup>2</sup> Si bémol, la, do, si bécarre, BACH en notation allemande.

comme s'il se promenait dans un monde liliputien. Nous avons donc ici une intrication contradictoire de deux échelles de représentation. En effet, toute image est une *miniature* du monde, comme le notait Lévi-Strauss, mais qui feint d'être à sa mesure même et de l'inclure par des conventions de significations. Or ici l'effet onirique est produit par la rencontre contradictoire de deux échelles de miniaturisation : le personnage, bien plus petit que nature, passe pour immensément grand, comparé à un paysage urbain encore plus réduit, de sorte qu'une infime partie du monde (l'homme seul) semble englober un vaste pan du réel (Broadway Avenue) <sup>1</sup>. Autrement dit, un élément de la représentation n'obéit plus à sa règle de construction, et du coup, comme exception, la fait apparaître comme effet de prestige.

Dans une autre planche McCay transforme les pavés du trottoir en briques de cheminée, de sorte que le personnage se trouve pris dans un cylindre. Ainsi l'on passe d'un univers de lignes droites euclidiennes à un monde de courbes riemanniennes, comme si le personnage était vu par un grand angle <sup>2</sup>, les façades des maisons étant prises en anamorphose dans une perspective fuyante. Du coup cet homme tourne en spirale, et descend au lieu d'avancer, les maisons diminuant au loin. Il est cerné par des cadres variables, le rectangle de l'image englobant le tondo de la cheminée, enfermant les cases aux rectangles incurvés des briques, comprenant un oculus aux fragments multicolores, incluant les petits rectangles des fenêtres, comme si le cadre se démultipliait dans des auto-inclusions. Ainsi la contrainte matérielle des planches de McCay, à savoir un format strict imposé par la page de journal, devient, par une mise en abyme, un schéma d'études et de variations.

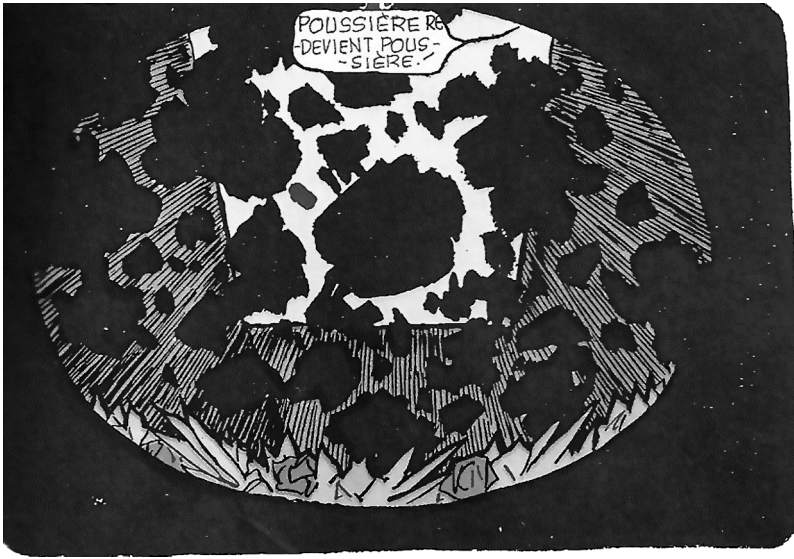
Une troisième planche est significative à cet égard de ce que le rêve autorise. Il s'agit d'un mort qui assiste à son enterrement, comme cela peut arriver dans certains cauchemars. Tous les dessins sont donc faits selon la vision subjective du personnage (Illustration 2). D'où des vues en contre-plongée, exceptée la dernière case en plan général, nous ramenant au plan du réel supposé. L'humour sarcastique de McCay tient au caractère saugrenu de cette situation, comme dans les commentaires des autres personnages : loin de pleurer le défunt, chacun l'accuse, soulignant ses défauts, adultère, alcoolique, endetté, mauvais. L'enterrement permet d'ailleurs à sa femme de trouver un nouvel amant ! La mise au tombeau donne lieu à un surcadrage. Au début de la planche nous avons une vue plein cadre, le champ de vision du personnage coïncidant avec celui de la case. Puis le rectangle de cette case se réduit par une sorte de passe-partout noir dont l'ovale semble correspondre à une petite vitre du cercueil au niveau de la tête, laissant deviner une couronne de fleurs sur

<sup>1</sup> Le même principe sera repris dans *Little Nemo* dans les planches du 15 septembre au 13 octobre 1907.

<sup>2</sup> Cet objectif fut inventé en Allemagne par von Högh en 1900, sous le nom de *hypergon*. Il fut commercialisé aux États-Unis peu de temps après.

son bord et quelques figures du cortège. Puis cet ovale se rétrécit encore en un trapèze qui dessine le cadre de la tombe. Enfin, de la terre semble tomber sur le cercueil, comme des gouttes d'encre noire comblant le passe-partout en une case entièrement noire. Le réveil marque un retour du personnage – jusqu'alors invisible – dans le champ de la diégèse.

*Illustration 2. Tous les dessins sont faits selon la vision subjective du personnage*



*Source : Dreams of the Rarebit Fiend, États-Unis, Evening Telegram, 7<sup>e</sup> vignette ; éditions Horay, 1976, p. 29 © Winsor McCay*

Il y a là un procédé qui va animer l'ensemble de *Little Nemo*. Donnons lui un nom simple : le *délire*. Au sens propre : ce qui sort de la ligne droite. *Little Nemo* maintiendra deux lignes droites – une intrigue constante et le format du journal – pour nous conduire dans un monde parallèle où la démesure va mettre en pièces le cadre.

## *Nemo ou les effets de seuil*

Comme Sammy, Nemo est un petit garçon, personnage constant qui relie des scènes hétéroclites par une intrigue unique et mince : Sa Majesté Morphée<sup>1</sup>, roi de Slumberland, réclame la présence de Little Nemo pour apaiser la Princesse. Cette convocation devient vite une invitation aux voyages, le Pays du Sommeil ayant valeur de licence poétique libérant

<sup>1</sup> Morpheus, dans *Matrix*, sera le personnage qui guidera Neo dans le monde virtuel...

tous les effets, avec un fourmillement de détails dans les décors. Comme l'amateur de fondue au chester, Nemo se réveille dans son lit. McCay y redéploie le même imagier des songes : animaux fantasmagoriques, dragons géants, ange du Temps, diables, sauvages africains, grand huit, chute dans les étoiles, personnages de glace, etc. S'y adjoignent les figures du cirque : acrobates, animaux exotiques, et clowns blancs qui semblent sortis d'une affiche du cirque Barnum ou d'un spectacle de Houdini.

Les histoires de *Little Nemo* sont une immense variation sur une seule intrigue avec une seule chute : un petit garçon rêve avant de se réveiller. Le processus reste le même : l'histoire semble commencer de façon ordinaire par une scène banale, même si elle peut être fantaisiste, donc réaliste, ou du moins crédible. Puis, par glissements progressifs d'une forme vers une autre, le décor et l'intrigue tombent dans une hyperbole, de sorte que le rêve tourne au cauchemar, le paroxysme étant atteint à la pénultième case. L'ultime case est bien une « chute », au sens propre puisque souvent Nemo tombe de son lit – et là encore Mc Cay varie les types de chutes possibles –, et au sens poétique puisqu'elle révèle rétrospectivement le motif de l'intrigue.

Le cadre a pour fonction de donner des repères. D'ailleurs de façon significative, la case du réveil de Nemo, celle qui marque le retour aux repères du réel, sera la seule à garder un format quasiment constant pendant toutes les années de parutions. *A contrario* le génie de McCay travaille les autres cases par un processus de perte des repères, par un procédé de démesure progressive. Une telle démesure tient à l'incommensurabilité de deux ordres de grandeur signifiés par deux plans de la narration : un élément du récit ou du décor va s'amplifier jusqu'à devenir incompatible avec le reste de la fiction. Prendre conscience de cette incompatibilité entre le mesurable et l'incommensurable déclenche le réveil de Nemo. Dès lors la case va sortir du format journalistique : elle va suivre cette démesure progressive en changeant de gabarit. Elle n'est plus déterminée par l'axe de perspective de l'observateur, mais devient un espace non orienté de figures évolutives.

Cela se voit dès les premières planches de *Little Nemo*. La première planche du 15 octobre 1905 suit le format donné par le journal : six bandes de hauteur égale. En haut un bandeau d'une image ordonnée en triptyque comprenant le titre et l'intrigue (« *Sa Majesté réclame Nemo* »), puis quatre bandes de deux images symétriques, puis une dernière bande avec quatre images : 1-2-4, la dichotomie est claire. Or la planche du 22 octobre 1905 change les proportions de la pagination. Le premier tiers comprend encore un bandeau triptyque suivi d'une bande de trois cases. Or dans cette seconde bande, le lit de Nemo s'enfoncé progressivement dans le plancher. L'œil de l'observateur reste au même niveau dans un plan fixe, mais le niveau de la tête de lit trace une ligne brisée en degrés descendants. Ce motif en escalier va déterminer la mise en cases des deux autres tiers, structurés par des images en escaliers emboîtés dans un chiasme visuel. Nemo arrive dans un gouffre et suit un sentier en dégradé. McCay aurait très bien pu continuer à respecter le même

format de case en jouant alors de la perspective ou du type de plan (général ou rapproché) pour produire des effets d'éloignement ou de rapprochement. Mais le dessin aurait alors respecté la mesure de l'observateur. Génialement, il choisit de donner au dessin une mesure « subjective », vue depuis la taille du personnage confronté à des objets disproportionnés, ou plus exactement *immenses* (qui perdent toute mesure possible). Les cases 4, 5, 6 et 7 croissent de façon arithmétique de 5,3 cm ; la taille de la case est directement proportionnelle à la proximité de Nemo des champignons géants, à son enfoncement au sein de la terre dans une vue progressivement plongeante. C'est pourquoi les cases 7 et 8 ont la même taille (23,3 cm), représentant ce moment critique où Nemo ayant enfreint l'interdit originel (« *ne touchez à rien* », case 5 et 6), rompt l'équilibre de la nature avant que le châtiment lui tombe littéralement dessus. À rebours, les cases 8, 9, 10 et 11 décroissent de façon arithmétique de 5,3 cm, en raison directe de son rapprochement de son lit. Si les cases 7 et 8 sont déterminées par l'élan des pieds des coulemelles, les cases 9 et 10 resserrent progressivement le plan sur Nemo de sorte que, pris dans une avalanche de chapeaux, l'espace devient un *chaos* sans repère orthonormé ni orientation. Mais loin de pousser toutes les conséquences graphiques d'un tel chaos<sup>1</sup> McCay s'arrête toujours au moment où le délire (la perte de la ligne droite) pourrait basculer dans la démence (la perte de l'esprit). C'est pourquoi en un sursaut ultime tout rentre dans l'ordre et revient à la case départ : le voyage intérieur est sans effet sur le monde extérieur. Ce principe acquis McCay va vite le décliner comme dans la planche du 8 avril 1906 où la spirale du soubassophone du *Slumberland Band* se développe en vrilles géantes. La taille des cases se règle précisément sur l'amplification de l'instrument : 12 x 10 cm, 19 x 10 cm, puis 38 x 10,5 cm.

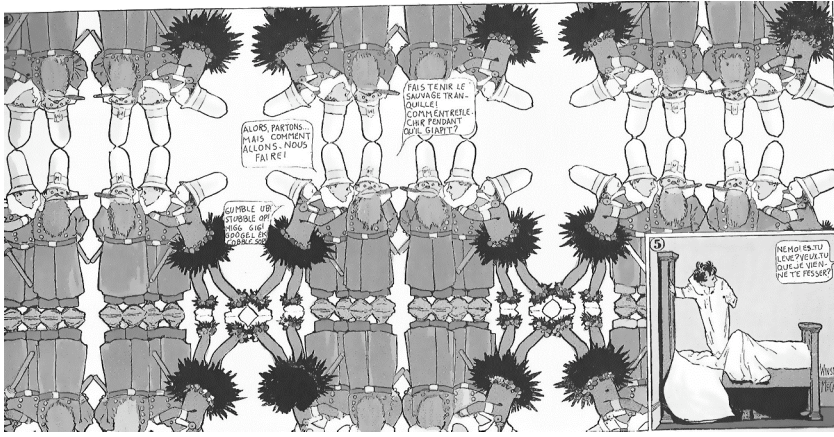
McCay invente donc une conception neuve de la bande dessinée : ce n'est plus le sujet qui se plie à la mesure de la case, le dessinateur jouant la variété des plans et de la perspective pour caser des événements dans un cadre standard, mais inversement la transformation en cours du sujet diégétique, par dilatation, amincissement, prolifération, etc., motive la dimension et la forme des vignettes (rectangle, carré, cercle) comme leur nombre. Cet effet visuel sera repris dans les planches du 26 janvier 1908 et du 2 février 1908 quand Nemo, Flip et Impy le sauvage se trouvent démultipliés par un kaléidoscope ou déformés de multiples manières dans des cases et des bandes à géométrie variable. Ainsi cette maquette en escaliers tête-bêche se retrouve dans la planche des miroirs déformants du 2 février 1908. Les cases 1 et 8, dans les coins supérieur gauche et inférieur droit marquent le thème du rêve (des réflexions infinies) et sa fin par le réveil. Les cases 2, 3, 4 à croissance arithmétique, emboîtées aux cases 5, 6, 7 à décroissance arithmétique s'étirent ou se ramassent à

<sup>1</sup> Hergé, par exemple, n'hésitera pas dès *Tintin au pays des Soviets*, malgré les faiblesses de cet album, à produire une vignette strictement noire.

la mesure des miroirs rencontrés. Or, dans *Les cauchemars de l'amateur de fondue*, un client chez un tailleur changeait déjà de taille à chaque case comme dans des miroirs déformants, mais McCay conservait alors un même format de cadre. Dans *Little Nemo*, il rompt avec cela et ne prend plus le point de vue géométrique abstrait d'une mise au carreau du monde. Inversement le dynamisme organique d'un réel en mutation informe ses conditions de représentation, du moins jusqu'à un point limite puisqu'il privilégie l'esthétique de l'effet sur les instances distanciatrices humoristiques qu'il met en œuvre.

Nommons cela *effet de seuil* : McCay se tient sur la ligne de démarcation entre l'image et sa décomposition, le narratif et le réflexif, l'onirique et le matériel, l'être et le néant. Il fait signe vers un au-delà tout en restant en deçà. Il reste malgré tout dans les limites du raisonnable : il ne pousse jamais le processus anagogique jusqu'à la case ou la page blanche. Ainsi, dans la planche du 20 juin 1909, les coups de poing de Flip déchirent la case, comme si c'était un papier-peint. Nemo réplique : « *Tu as fait un trou dans le paysage !* » Nous sommes alors au seuil inférieur de l'autoréférence puisque tout semble se passer uniquement au plan du récit, le caractère illogique du « *trou dans le paysage* » n'étant pas donné comme un démontage de la bande dessinée mais pour un item onirique au sein d'un rêve en cours. De même dans les planches précédentes, des 23 et 30 mai 1909, nous assistons au montage et au démontage de Slumberland, partant d'une case désertique vers une autre, en passant par un palais multicolore réduit à une maquette montée. Mais à aucun moment McCay ne joue avec le vide, comme si l'espace présupposait toujours de l'existant. Le démontage ne peut donc envisager le néant, car il suppose toujours un esprit d'ordre supérieur ou une réalité englobante qui l'effectue et qui donc ne pourrait réfléchir sa propre défection sans entrer dans des processus de réflexions infinis, comme dans la planche sans décor du 26 janvier 1908 où les personnages, qui savent ce qu'ils voient, se réfléchissent en tout sens à l'infini, finissant par occuper tout l'espace d'une case exaltée à la dimension de leurs répliques (Illustration 3).

Illustration 3. Processus de réflexion infinis, comme ici où les personnages se réfléchissent en tout sens à l'infini, finissant par occuper tout l'espace d'une case



Source : *Little Nemo in Slumberland*, États-Unis, New York Herald, 26 janvier 1908, 4<sup>e</sup> vignette ; éditions Horay, 1972, p. 121. © Winsor McCay

L'autoréférence peut s'assurer par des planches régressives dans lesquelles le dessin abouti va remonter peu à peu à son état schématique premier. Celle du 8 novembre 1908 est typique : entrant dans une biscuiterie aux gâteaux géants, Flip, Nemo et Impy voient un baba, une charlotte, une tartelette réduits d'un coup à leur simple contour. Les tartes sont aussi soudainement gommées. Ce processus d'effacement atteint la suite du décor puisque les contours et le plancher disparaissent. Puis il touche les personnages Flip et Impy. Nemo reste seul dans une case vide. À cet instant on passe d'un plan diégétique à un plan poétique puisque le héros en réfère au dessinateur. Du coup le processus généalogique de la bande dessinée apparaît tel quel puisque le cadre se défait, la main droite de Nemo passant hors-cadre pour tenir les bords qui s'effondrent, comme si le héros voulait arrêter le repentir de l'auteur. Mais cette crise de la création s'accroît encore puisque le héros est à présent recroquevillé dans la case 17 chiffonnée à l'image d'une feuille froissée, comme si l'auteur voulait jeter à la poubelle un dessin raté (Illustration 4). Nemo est donc dedans et dehors : à la fois héros crédible en prenant à témoin sa mère, et indicateur distancié des conditions matérielles et psychologiques de la création en faisant porter le regard sur ce qu'a fait le dessinateur.

Illustration 4. Le héros est recroquevillé dans la case 17 chiffonnée à l'image d'une feuille froissée, comme si l'auteur voulait jeter à la poubelle un dessin raté



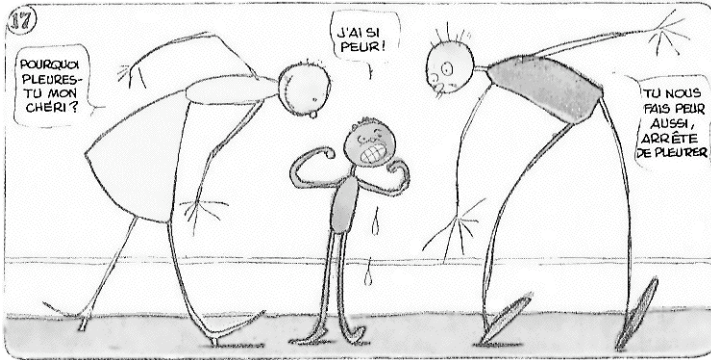
Source : *Little Nemo in Slumberland*, États-Unis, New York Herald, 8 novembre 1908, 17<sup>e</sup> vignette ; éditions Zenda, 1990, p. 26. © Winsor McCay

Cette régression analytique peut s'accompagner d'une régression d'ordre psychologique : le dessin retombe en enfance, l'enfance de l'art, cela va de soi. La planche du 2 mai 1909 commence par une partie de pêche entre amis : Nemo, Flip et prof, avec un chien. Puis le paysage et l'arrière plan deviennent des dessins enfantins, aux traits grossiers et disproportionnés. Les trois amis comparent ces dessins à ceux de Flip, comme si, au sein d'un même cadre, il ne s'agissait plus d'une même image, McCay jouant alors sur l'opposition entre un dessin naïf au crayon à l'arrière-plan et un dessin maîtrisé et colorié au premier plan. Mais cette puérilité finit par gagner ce plan également : d'abord le chien, puis prof, puis Flip. Tout le contenu de la case se « transforme en dessin », c'est-à-dire en dessin d'enfant puisque Nemo juge avec le regard de son âge. Nemo prend peur : « *moi je ne veux pas finir en vulgaire dessin* » ! Ce cauchemar de l'aliénation, voire de la mort annoncée, joue sur le statut esthétique d'un personnage réflexif : un héros dessiné n'existe comme dessin que lorsqu'il est « vulgaire », c'est-à-dire quand il ne permet pas la reconnaissance. Nemo ne reconnaît plus sa maison ni sa mère ni son père. Le dessin noble est aliéné en « vulgaire dessin » parce que l'identification n'est plus possible. Et en quatre cases McCay entreprend une régression psycho-cognitive exposée par des âges de dessin : les figures parentales, et l'enfant lui-même, sont exprimés par des graphismes de plus en plus juvéniles, jusqu'au fameux « bonhomme têtard » de l'avant-dernière case. Dans la case 17 (Illustration 5), McCay ordonne l'espace par trois lignes : une ligne en bas, censée délimiter le sol dont la couleur est le signe minimal d'un champ narratif encore subsistant, deux lignes parallèles, censées délimiter une plinthe, signifiant un décor réduit à son simple signe. Cette ligne est bien le degré zéro du dessin : non pas ce qui fait reconnaître une forme, mais ce qui distingue Pici et l'ailleurs, le même et l'autre. Cette angoisse de l'enfant – ne plus reconnaître ses parents, ni lui-même – a pour corollaire la simplification qui gagne dans une sorte d'inexorable contamination qui, partant du lointain, atteint le proche puis l'intimité même de Nemo. L'angoisse, qui fait pleurer Nemo, est la résurgence dans un âge plus avancé d'un état passé qui envahit le présent et s'y substitue, ce qui confère un sentiment d'impuissance. Le personnage ne peut donc s'autoportraiturer ni avoir le degré d'expressivité de son âge supposé : un garçon de six ans ne peut être dessiné comme le ferait un



garçonnet. Le dessinateur est donc une sorte de dieu bienveillant et invisible qui coupe toute corrélation entre l'âge du personnage et son propre âge. Nous atteignons donc ici un autre seuil : l'âge de tenir son premier crayon. Avant il n'y a que du gribouillis, après il y a de l'observation.

Illustration 5. L'angoisse de l'enfant – ne plus reconnaître ses parents, ni lui-même –  
à pour corollaire la simplification



Source : *Little Nemo in Slumberland*, États-Unis, New-York Herald, 2 mai 1909, 17<sup>e</sup> vignette ; éditions Zenda, 1990, p. 51. © Winsor McCay

Ce seuil, comme jeu sur / dans la représentation, se retrouve dans bon nombre de planches. Dans celle du 15 novembre 1908, Nemo voit une affiche annonçant un spectacle : « *Little Nemo, une splendide et spectaculaire production d'opéra ; le plus grand événement théâtral depuis le commencement du monde* »<sup>1</sup> ! Tous les personnages de *Little Nemo* sont figurés, y compris Nemo lui-même. Les uns après les autres ils sortent de l'affiche. Le Nemo dessiné rencontre donc « le vrai Little Nemo ». Mais, sur ordre du roi de Slumberland, les gravures sont sommées de réintégrer l'affiche, n'étant que du papier. Les personnages en arrivent donc à commenter leur propre statut existentiel : des êtres de papier qui n'existent pas pour de vrai. Sauf que pour le petit Nemo triste qui les attend sur le trottoir la nuit tombée, de tels personnages existent pour de bon. C'est l'occasion pour McCay d'interroger le statut ontologique de l'imaginaire : ne pas se réduire au fantasme mais devenir une réalité de second ordre. Chaque bande dessinée répète le geste divin : faire commencer un monde. Mais c'est un monde d'image qui finit par se révéler tel quel : la planche du 11 février 1906 montre Nemo croyant choisir une petite fille comme cavalière alors qu'il ne s'agissait que d'une figurine en papier dans une maison de poupées, passant de trois dimensions supposées à l'horreur

<sup>1</sup> « *The gorgeous spectacular operatic production Little Nemo. Biggest theatrical event since the world began* » (nous traduisons).

d'un humain en deux dimensions seulement<sup>1</sup>. Cette restriction du volume au plan se retrouvera dans une planche du 7 août 1910 où Flip, Impy et Nemo sont lavés, séchés et laminés par des tambours industriels, repassés, aplatis<sup>2</sup> et suspendus à une corde comme du linge pour qu'ils regonflent ! L'album de bande dessinée est comme le grand Livre de l'univers, et l'image est un jugement du double sur son moi ou du moi sur son double, comme le montre la planche du 9 février 1908. Impy, Nemo et Flip ouvrent un livre dont chaque feuille comprend le portrait d'un des personnages de *Little Nemo*. À la fin Impy, Flip et Nemo observent leur propre portrait, chacun étant amusé par la caricature de l'autre mais troublé par son image renvoyée. Les personnages ont donc une vie, cette vie de l'esprit qui fait que la pensée imaginative finit par faire monde, et donc se poser comme une part de réel et par là même réfléchir une dialectique de la représentation et de la présence.

### *Question de topologie*

Winsor McCay reprit les aventures de son personnage en 1911 sous l'intitulé *In the Land of Wonderful Dreams*. Ce *pays des rêves merveilleux* commente donc *le pays du sommeil*. Inutile d'être grand clerc pour voir que de *slumberland* à *wonderland* le glissement est évident. Ce renvoi à *Alice's adventures in Wonderland* de Lewis Carroll, modèle de monde onirique où tout est possible, où tout a une âme et une voix, où les sauts et hiatus de toutes sortes semblent cohérents, cache un américanisme : *wonderland* désigne un parc d'attraction, avec son grand huit<sup>3</sup>, ses palais des mirages, des scènes féériques ou exotiques<sup>4</sup>. Ceci nous donne à penser que l'art de McCay, tel celui de Méliès, relève du *théâtre de machines*, de ces « clous du spectacle » produits par des illusions d'optique, des escamotages, des miroirs, des marionnettes. C'est clairement dit dans la planche du 17 janvier 1909 où la boule de neige formée par la rotation de Flip et Nemo vient percuter un panneau sur lequel est écrit : « *Le prodigieux spectacle d'opéra, Little Nemo, des chœurs éblouissants, de splendides costumes, des effets théâtraux déboussolants, une musique enchanteresse. Que du rire* »<sup>5</sup>. Ce mot d'auteur, en guise de clin d'œil de l'auteur au spectateur, décrit bien le genre dans lequel McCay voulait inscrire son œuvre : l'opéra. Alors que pour l'Italie, l'Allemagne ou la France, l'opéra est le grand genre d'art lyrique, pour l'Angleterre et surtout les États-Unis, ce *grand opera* n'est qu'une

<sup>1</sup> Ce gag sera repris dans un tout autre esprit par Gotlib.

<sup>2</sup> Le gag de personnages aplatis est récurrent dans toute l'histoire du dessin animé.

<sup>3</sup> Voir *Les cauchemars...*, Paris, Horay, 1976, p. 63.

<sup>4</sup> En 1903 à Coney Island s'ouvrit le parc de *Dreamland* avec toboggans géants, grand huit et autres palais des glaces.

<sup>5</sup> « *The stupendous operatic spectacle Little Nemo. Dazzling chorus, gorgeous costumes, bewildering scenic effects, entrancing music. All laughter.* » Nous traduisons.

variété dans l'ordre des compositions dramatiques recouvrant le *light opera* au sujet humoristique et de divertissement (*entertainment*). Par là même McCay situe son œuvre et la juge. Un adjectif retient notre attention : *bewildering*. Cet opéra est « désorientant ».

Pourquoi cette désorientation par disproportion et incommensurabilité reste-t-elle sur la ligne de démarcation ? D'aucuns ont apporté une réponse politique : McCay serait le représentant d'une classe moyenne ayant un pouvoir d'achat suffisant pour fréquenter un *wonderland* à l'ère d'une industrie étendant son empire sur les loisirs. Il serait même suspect d'être le représentant de la puissance aliénatrice de l'*entertainment* : tournerboulé l'ordre des choses mais pour de rire, afin de mieux supporter l'ordre établi et ne rien changer à l'*establishment*. Une révolte de Carnaval en quelque sorte. Pourquoi pas ? Nemo, qui est l'autre nom d'Ulysse, est un découvreur de nouveaux mondes, merveilleux ou horribles, ce qui remodèle la conception de l'espace existant. Il nous semble ainsi que dans l'odyssée de *Little Nemo*, outre son génie de la variation et son répertoire exhaustif de la psychologie des rêves, McCay soit, comme Escher, un dessinateur de *topologie*. Cela se voit dans cette admirable série du 18 février au 8 mars 1908 quand Impy, Flip et Nemo cherchent à sortir du palais de Slumberland, errant dans un labyrinthe de galeries sans dessus dessous, l'univers étant en rotation à mesure qu'ils avancent. Un lieu ou une forme n'est donc pas un ensemble de repères orthonormés fixes, mais un processus de transformations par rotation, translation, réflexion, symétrie, dilatation ou compression. Par les traits de métamorphoses et d'anamorphoses la bande dessinée allie ainsi science et magie, géométrie et poésie, calcul et amour, règle et humour.

## *Bibliographie*

- McCay, Winsor (préface de Claude Moliterni), 1969. *Little Nemo*, traduit en français par Claude Moliterni et Pierre Couperie. Paris : Pierre Horay.
- McCay, Winsor, 1976. *Les cauchemars de l'amateur de fondue au chester*. Paris : Pierre Horay.
- McCay, Winsor (préface de Richard Marschall), 1990. *The Complete Little Nemo in Slumberland*. Remco Worldservice Books ; traduit en français par Sylvie Jolivet, 1990-2005. L'intégrale de *Little Nemo in Slumberland*, cinq volumes. Paris : Zenda.
- McCay, Winsor, 2001. *Little Sammy Sneeze*. Paris : Pierre Horay.
- McCay, Winsor (présenté par Petr Maresca), 2005. *Little Nemo in Slumberland*, Sunday Press Book ; traduit en français par Anne Capuron, 2006. *Little Nemo in Slumberland. Le grand livre des rêves*. Paris : Delcourt.
- Marschall, Richard, 1997. *America's great comic-strip artist*. New York : Stewart, Tabori & Chang.
- Töpffer, Rodolphe, 1996. *Monsieur Jabot* (1833, Genève : J. Freydidig) ; *Monsieur Vieux-Bois* (1837, Genève : J. Freydidig). Paris : Seuil.

