



Le roman graphique entre culture populaire et esthétique littéraire : expériences autour de l'image dans From Hell d'Alan Moore et Eddie Campbell

Oriane Monthéard

► To cite this version:

Oriane Monthéard. Le roman graphique entre culture populaire et esthétique littéraire : expériences autour de l'image dans From Hell d'Alan Moore et Eddie Campbell. *Miranda : Revue pluridisciplinaire sur le monde anglophone. Multidisciplinary peer-reviewed journal on the English-speaking world*, 2018, 16, 10.4000/miranda.11406 . hal-02090723

HAL Id: hal-02090723

<https://normandie-univ.hal.science/hal-02090723>

Submitted on 5 Apr 2019

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Le roman graphique entre culture populaire et esthétique littéraire : expériences autour de l'image dans *From Hell* d'Alan Moore et Eddie Campbell.

Cet article examine comment *From Hell*, roman graphique d'Eddie Campbell et Alan Moore, associe les conventions littéraires et le code régissant la bande dessinée, érudition et culture populaire pour produire une œuvre expérimentale qui, en jouant sur ces codes, affecte les régimes de lecture. Tout d'abord, un paratexte verbal et visuel abondant et minutieusement noué au récit par des phénomènes de propagation multiplie les cadres et agit sur la mémoire du lecteur en le ramenant constamment vers la périphérie de l'œuvre. Ensuite, les ellipses narratives et visuelles, élément inhérent à la grammaire iconique, font l'objet d'expérimentations qui menacent parfois la lisibilité de l'ouvrage. En parallèle, la prolifération de signes et d'indices fragmentaires dans un parcours qui refaçonne le modèle de l'intrigue policière, impose au lecteur un travail de reconstitution et de déchiffrement sans fin. Enfin, le lien structurel entre texte et image est l'occasion pour les auteurs de tester les limites du code pour à la fois orienter et désorienter la lecture.

roman graphique, lien texte/image, hybridité générique, culture populaire, régimes de lecture, Eddie Campbell, Alan Moore, Thierry Groensteen

This paper discusses how *From Hell*, a graphic novel by Eddie Campbell and Alan Moore, combines literary conventions and comics language, classical references and popular culture to create a highly experimental graphic novel which plays on these codes to disrupt modes of reading. Firstly, by carefully weaving an extensive verbal and graphic paratext to the body of the text, *From Hell* multiplies the layers of framing and acts on the reader's memory by constantly taking him/her back to the thresholds of the work. Furthermore, the reading process in the novel is often hampered by its exploration of how narrative and visual ellipses may disrupt iconic grammar. Urged to literally fill in the blanks, the reader of this subverted detective story also has to decipher and connect the numerous signs and fragments of meaning proliferating throughout the novel. Finally, the link between text and image provides the opportunity for the authors to put to the test the limits of comics language either to guide or to confuse the reader.

graphic novel, text and image relationship, generic hybridity, popular culture, modes of reading, Eddie Campbell, Alan Moore, Thierry Groensteen

Par son genre en soi instable, et donc ouvert, le roman graphique constitue un terrain propice au renouvellement formel et narratif. Il est en effet peu aisé de définir cette forme encore émergente qui correspond en même temps à un concept, une catégorie éditoriale et un format. Le roman graphique, qui s'est surtout développé à partir des années 1990, est de surcroît perçu différemment selon les aires culturelles : comme le souligne Jan Baetens, l'appellation « roman graphique » employée dans les aires francophones retient avant tout le terme « graphique », tandis que dans l'expression « graphic novel », c'est « novel » qui importe le plus. Pour les anglophones, le roman graphique serait donc davantage une métamorphose du roman qu'une excroissance de la bande dessinée. Cependant, selon Baetens, si l'idée qu'une bande dessinée puisse avoir une certaine qualité littéraire est facilement acceptée en France, elle ne va pas de soi dans l'aire anglophone (Baetens, 2001, 8).¹

Dans son dictionnaire en ligne, Thierry Groensteen rappelle ainsi que l'étiquette « graphic novel » est née d'une ambition des auteurs – et sans doute des éditeurs – qui souhaitent clairement que ces œuvres puissent être distinguées de la bande dessinée populaire dite « de divertissement » (Groensteen, *neuvièmeart2.0*), et serait donc selon lui « un concept discriminant » (Groensteen, "Bandes désignées"). La différenciation entre album de bande dessinée et roman graphique s'appuierait alors sur un certain nombre de critères, tels que la longueur de l'ouvrage et l'ampleur du récit, l'intérêt pour la forme, la complexité des procédés narratifs, le format proche du livre ou encore une composition graphique qui se veut plus recherchée et plus esthétique. Ces critères restent cependant assez fluctuants et ne suffisent pas à définir un genre ou même à déterminer de façon ferme quels ouvrages pourraient s'en réclamer. Comment peut-on alors mieux cerner cette catégorie qui s'est rapidement imposée dans le monde éditorial ? Tout en étant en soi une forme de bande dessinée, le roman graphique semble en partie construire son identité sur une revendication forte, son droit à être reconnu en tant qu'objet culturel de qualité, et, notamment, en tant qu'objet littéraire.² Cette recherche de légitimité associée aux incertitudes sur son identité générique et sur sa valeur esthétique font du roman graphique une forme qui se cherche et emprunte des voies inexplorées. De là est née une contradiction interne irrésolue qui informe certaines de ces œuvres, où se manifeste la volonté de leurs auteurs à la fois de confirmer leur

¹ On peut également consulter Baetens, Jan. "Littérature et bande dessinée : enjeux et limites." *Cahiers de Narratologie* 16 (2009).

² Le domaine du roman graphique ne se limite pas à la fiction, et peut parfois se rapprocher du récit autobiographique ou historique, ou encore de l'écriture journalistique.

place dans la hiérarchie de la communauté culturelle et celle de se détacher des genres reconnus. Le roman graphique serait donc une forme prédisposée à l'expérimentation du fait de ses origines diverses impliquant l'importation et la combinaison de plusieurs codes. Lorsque son ambition est manifestement littéraire, le roman graphique serait expérimental au sens où, en même temps qu'il ouvre des possibilités nouvelles de production du sens et du récit, il propose une redéfinition des rapports entre bande dessinée et écriture romanesque ou plus généralement littéraire. Son originalité s'affirme alors dans sa capacité à exploiter les points de rencontre entre plusieurs univers culturels et plusieurs types d'écriture. Rien d'étonnant, dès lors, à ce que certains romans graphiques s'inscrivent volontiers dans une branche alternative ou radicale de la bande dessinée contemporaine, comme le fait remarquer Charles Hatfield.³

Cette hésitation entre culture populaire et esthétique littéraire couplée à une volonté de ne pas être installé dans son genre se font nettement sentir dans *From Hell*, roman graphique en noir et blanc scénarisé par Alan Moore et dessiné par Eddie Campbell, qui retrace le parcours de Jack l'Eventreur identifié ici à Sir William Gull, le chirurgien de la reine. L'intrigue elle-même est issue d'un double héritage : d'un côté le fait divers historique transformé en mythe populaire moderne et alimenté par plusieurs théories, romans et fictions filmiques à portée policière ou documentaire ;⁴ de l'autre la généalogie littéraire directe initiée par *Lud Heat* (1975) d'Ian Sinclair, fable poétique inclassable mêlant prose, poésie et essai, et poursuivie par *Hawksmoor* (1985) de Peter Ackroyd. Par ailleurs, dans tout le roman graphique, les liens intertextuels innombrables, dessinant un réseau de références tentaculaire, proclament l'enracinement de l'œuvre dans une filiation littéraire. La lecture entreprise ici prend pour point de départ cette attirance de l'œuvre pour la sphère littéraire, c'est pourquoi sa qualité

³ Dans *Alternative Comics: An Emerging Literature*, Charles Hatfield analyse une branche de la bande dessinée qu'il dit « indépendante », et au sein de laquelle se serait développé le roman graphique. Ce genre se caractériserait, entre autres, par des formes narratives complexes, une réflexion sur sa position marginale et à la fois une attirance pour les structures narratives issues d'autres genres tels que l'autobiographie et le roman historique : « The contemporary comic book field, especially in its alternative wing, embodies a curious mix of values; a blend of counterculture iconoclasm, rapacious consumerism, and learned connoisseurship » (Hatfield, 10).

⁴ L'ouvrage qui a sans doute le plus influencé Alan Moore est *Jack the Ripper: The Final Solution*, de Stephen Knight, comme en témoignent ses commentaires en annexe, qui s'y réfèrent à de multiples reprises. Alan Moore, qui souvent se joue du lecteur, aura ainsi choisi, parmi toutes les théories qui ont été érigées au cours de l'histoire, la thèse la plus improbable et la plus largement discréditée.

graphique spécifique sera envisagée principalement dans son rapport à la dimension textuelle de l'ensemble ou étudiée pour sa propension à jouer sur le code bande dessinée.

From Hell, qui par ailleurs attire le lecteur dans le monde ésotérique et mythologique d'un Londres antique, participe ainsi à l'enrichissement de cette légende urbaine pour l'ancrer dans une culture savante. Le mythe est par la même occasion largement renouvelé, car *From Hell* présente une esthétique ostensiblement inventive et exploratoire associée à une attirance pour la transgression : parfois iconoclaste – à travers la représentation graphique de meurtres violents ou de scènes sexuelles très crues sinon pornographiques –, le roman graphique cherche aussi à déranger les modes de lecture, notamment en menant des expérimentations sur les divers modes d'expressions qui le composent. Ce récit rebattu mais régénéré par le code bande dessinée s'appuie ainsi sur l'exploitation d'un appareil paratextuel très abondant qui contamine le récit, un traitement extrême de l'ellipse visuelle et narrative, ainsi que, selon l'expression de Thierry Groensteen, une « dénudation du code » (Groensteen, "Bandes dessinées").

Le lien texte / paratexte

La présence d'un paratexte conséquent – sommaire détaillé, épigraphes, notes, commentaires et autres annexes – n'est pas fréquente dans le roman graphique. Dans *From Hell*, il représente en effet un dispositif lourd : les notes occupent 41 pages et chaque chapitre s'ouvre systématiquement sur des épigraphes parfois nombreuses. Ce paratexte est alors un des lieux stratégiques de l'œuvre où s'opère une métamorphose du genre marquée par l'hybridité : d'un côté il constitue un sur-cadre dans cette œuvre déjà structurée par les marges issues du code bande dessinée (planches, strips, vignettes, phylactères) ; de l'autre, il emprunte aux genres romanesque, poétique et critique. Les épigraphes, tout particulièrement, signalent l'ancrage solide de *From Hell* dans les sphères littéraire, artistique et intellectuelle : les citations littéraires⁵, de penseurs, de personnages célèbres, les définitions, dédicaces, poèmes, gravures et tableaux peints par un des personnages du récit, auxquels s'ajoutent des extraits de journaux et d'ouvrages historiques, composent un paysage intertextuel éclectique et pourtant convergent, qui guide le lecteur tout en l'égarant par son foisonnement. Les annotations présentées en annexe, extrêmement fournies et précises, sont également marquées par une

⁵ Les épigraphes convoquent notamment Ian Sinclair, Blake, Maupassant, Yeats, Milton, Dickinson, Apollinaire, Kafka, Conan Doyle et Oscar Wilde.

forte dualité. Avec un certain humour, l'auteur y dévoile les coulisses de l'œuvre en citant ses diverses sources documentaires (biographies, ouvrages historiques, correspondances, rapport d'autopsie et comptes-rendus divers) et en discutant les thèses sur l'identité et les motivations du tueur, dans le but de démêler, scène après scène, la part d'invention⁶ et celle de la vérité historique : fruit d'une imagination exubérante, *From Hell* se présente en même temps comme le résultat d'une recherche rigoureuse. Un autre trait essentiel de ce paratexte, outre son omniprésence, est la façon dont il est noué au corps de l'œuvre, de sorte que la frontière entre les deux soit plus perméable, et ainsi consolider l'ossature globale. Cette continuité soutient la transformation générique à l'œuvre tout en pesant sur l'interprétation et en modifiant les régimes de lecture.

Tout d'abord, malgré la dominance textuelle, ces paratextes portent une dimension graphique. Celle des notes en annexe est limitée, mais tout de même présente à travers quelques portraits de personnages dispersés, et ce d'autant que le style du dessin est identique à celui du récit graphique. Ces portraits semblent donc directement transposés vers le domaine de la recherche documentaire et suggèrent la porosité entre la fiction et le commentaire sur celle-ci. Le phénomène sera surtout frappant pour les épigraphes. Le fond en est toujours totalement noir, bordé de blanc puis recerclé de noir, comme l'encadrant d'une œuvre picturale. Les citations ainsi insérées dans un élément pictural reproduisent la dualité texte / image qui structure l'ensemble de l'œuvre, ce qui atténue la rupture avec le chapitre à venir. Sur la continuité formelle entre épigraphe et chapitre, l'exemple du chapitre 2 est frappant : la dominance du noir dans l'épigraphe se prolonge à la page 1, elle-même exceptionnellement noire à l'exception des phylactères. De la même façon, les titres de chapitre sont toujours placés *dans* la première vignette des chapitres. Cet aspect est renforcé lorsque les épigraphes contiennent la reproduction d'un tableau ou d'une gravure authentique, leur dimension iconographique venant ainsi offrir un miroir à la page du récit en images.

Un autre élément contribue à suturer le paratexte à l'ensemble de l'œuvre, le mode de lecture induit. Les notes en annexe restent par nature en marge du récit. Pourtant, leur action sur le

⁶ Ces notes prennent fréquemment un tour parodique, dans leur propos et leur tonalité. Censées être explicatives, elles ne sont pas toutes à prendre au pied de la lettre et, de temps à autre, laissent même le lecteur totalement livré à lui-même. On pense notamment à la toute dernière note avant l'épilogue : « These pages are invented, and the cryptic scene upon page twenty-three must go without an explanation for the moment. Work it out yourself » (Annexe I, 42).

processus de lecture n'est pas négligeable : certaines remarques (« Rest assured that all will be explained », Appendix 1, p. 4) suggèrent que ces notes peuvent être lues au fur et à mesure, obligeant à contrarier la linéarité du récit et la fluidité de la lecture. Le dispositif est cependant une supercherie en soi, car rien n'oblige le lecteur à se plier à ce mode de lecture. Cependant, si celui-ci choisit de ne les lire qu'à l'issue du récit, il le revisitera par fragments, à travers le filtre distanciateur du commentaire et dans un ultime retour vers le récit.

Quant aux épigraphes, qui sont naturellement dotées d'une fonction programmatique et contractuelle, elles obligent le lecteur de *From Hell* à des ajustements de lecture constants, et ce dans les deux sens. Leur portée n'est souvent saisie qu'*a posteriori* ; elles orientent l'interprétation du récit moins en proposant une lecture unique qu'en révélant les facettes multiples ou les deuxièmes sens, souvent empreints d'ironie, qui résonneront dans tout le récit. Ce dispositif définit alors le mode de lecture comme un va et vient entre le corps de l'œuvre et ses abords. Constituée d'un svastika, ici associé à Ganesh, suivi de quatre citations reproduites ci-dessous, l'épigraphe du prologue fournit à ce titre un exemple parfait :

Au-top-sy (ô'top'se) n.1. Dissection and examination of a dead body to determine the cause of death.

2. An eyewitness observation. 3. Any critical analysis.
[from Greek *autos*, self + *opsis*, sight: the act of seeing with one's eyes]
COLLINS ENGLISH DICTIONARY

One measures a circle, beginning anywhere.
CHARLES FORT, LO!

Everything must be considered with its context, words, or facts.
SIR WILLIAM GULL, NOTES & APHORISMS (*From Hell*, Prologue)

Le svastika, élément graphique annonciateur des vignettes à venir, est, comme on le sait, un signe de bon augure associé à la célèbre divinité indienne. Comment ne pas goûter immédiatement l'ironie dans l'emploi d'un symbole du bien-être à l'extrême bordure de ce récit fait de meurtres atroces ? Comment ne pas également repenser à cet emblème, rétrospectivement, lorsqu'au chapitre 4 le chirurgien de la reine rencontre John Merrick dit 'Elephant Man', à qui il assure, avec un cynisme cruel, que les adorateurs de Ganesh pourraient voir en lui un demi-dieu ? Il est difficile, enfin, de ne pas associer le svastika au symbole nazi. Au seuil de l'œuvre s'impose ainsi le geste du détournement du sens. Le terme « autopsy », qui apparaît d'ailleurs dans le sous-titre français de l'œuvre traduite, '*From Hell* : autopsie de Jack l'Eventreur' vient confirmer cette tendance. Qu'il soit utilisé à contre-

emploi, pour sa polysémie, comme dans le titre en français, ou pris plus littéralement, le mot « autopsie » et ses différentes acceptions se croisent et préfigurent la démarche générale engagée par l'œuvre. Celle-ci procéderait certes à un examen minutieux de la vie du personnage, mais qui serait aussi perçu comme une analyse *post mortem*, et donc une biographie à l'envers ou biaisée, qui s'intéresse moins à la progression du personnage en tant que telle qu'à l'enchaînement des événements qui ont causé sa mort. Le processus de dépeçage des victimes vivantes qui jalonnent le récit peut aussi se voir comme une série d'autopsies perverses, d'autant que la dissection des corps est bien opérée par un praticien, mais dont l'acte chirurgical n'a pas pour finalité l'interprétation médicale du corps mais son anéantissement. Enfin, la juxtaposition de la citation de Charles Fort, écrivain passionné par les phénomènes paranormaux et de celle de Sir William Gull, toute de rigueur scientifique, annonce les deux dynamiques antagonistes dans l'intrigue : d'un côté l'occulte, l'ésotérisme, le déchiffrement du monde par le mythe, le questionnement sur la 4^e dimension ; de l'autre un certain rationalisme, l'approche scientifique et médicale, selon la méthode induite par « an eyewitness observation », l'enquête policière et son raisonnement logique. L'épigraphe du prologue, comme les autres, dépasse l'hommage ou la fonction intertextuelle pour se mettre essentiellement au service du texte et en devenir un constituant à part entière, car les effets d'écho qu'elle produit se propagent bien au-delà du chapitre qu'il présente.

Le procédé est littéralisé quand des éléments épigraphiques sont reportés tels quels dans le récit à la page suivante, par exemple lorsque le titre du tableau ou de l'œuvre en exergue constitue le titre du chapitre, comme aux chapitres 3 (*Blackmail or Mrs Barrett* de Walter Richard Sickert) et 5 (*The Nemesis of Neglect* parue en 1888 dans la revue *Punch*). La démarche est similaire à la première page du chapitre 2, dont une des épigraphes est une citation de C. Howard Hinton extraite de *What is the fourth dimension ?*, et dont voici le premier strip :



From Hell © Alan Moore and Eddie Campbell

La 3^e case est de surcroît reproduite à l'identique ailleurs dans le roman graphique (chapitre 14, pp. 12 et 18), opérant ainsi une dissémination directe d'une épigraphe donnée dans le corps du texte.

Ces éléments de hors-texte déportent constamment l'attention du lecteur vers ce qui semble d'abord la périphérie du récit et agissent sur le processus de lecture en lui imposant ses trajectoires. En même temps, ils s'intègrent à l'ensemble pour lui donner une forme et une économie originale, à mi-chemin entre structure romanesque et bande dessinée : éminemment littéraires, ces hors-textes fonctionnent comme les interstices entre deux vignettes, que les auteurs auraient étoffés, remplis, incarnés, et qui déborderaient de leur cadre.

Ellipses radicales

Ce travail sur les béances du texte et de l'image se retrouve à un autre plan, à travers le traitement de l'ellipse narrative, de nature textuelle et visuelle. Certes le blanc intericonique (ou « gutter » en anglais) peut se voir comme une forme d'ellipse métaphorique, « le lieu symbolique [d'une] absence », ⁷ qui contribue à structurer la séquence de bande dessinée, comme le point de rupture qui définit les enchaînements et rythme le récit. ⁸ Mais c'est bien la succession des images et ce qu'elles représentent qui produisent le sens, à la fois par la discontinuité due à la fragmentation en vignettes et la mise en relation de ces éléments

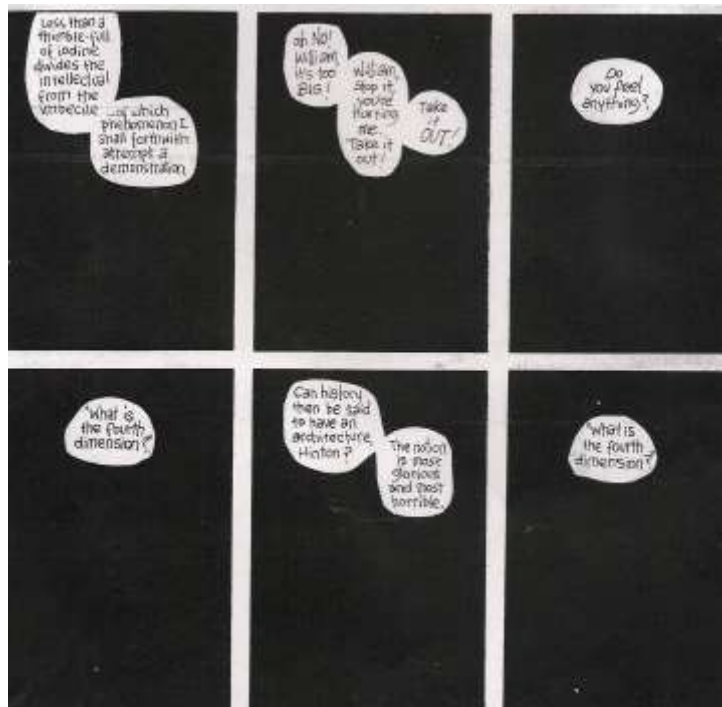
⁷ Voir Thierry Groentjen, (*Système de la bande dessinée*, 132).

⁸ Scott McCloud considère l'ellipse (ou « closure » en anglais) comme un élément constitutif du sens en bande dessinée, qui fait constamment appel à la capacité du lecteur à reconstituer les manques du récit visuel. Voir Scott McCloud, *L'art Invisible*, chapitre 3 (68-101). Ce principe a été toutefois remis en cause, notamment par Neil Cohn dans « The limits of time and transition : Challenges to theories of sequential image comprehension. »

distincts. A la fluidité narrative ainsi construite, *From Hell* semble souvent opposer des effets de discontinuité : les ellipses temporelles s'y multiplient, associées aux ruptures de ton, de rythme et aux variations dans le style graphique. Si certaines ellipses narratives entre deux planches ou deux épisodes servent directement la progression du récit en introduisant une « faille dans la continuité temporelle »⁹ (et elles se rapprochent là de procédés narratologiques typiques de l'écriture romanesque), d'autres sont plus de l'ordre du montage, et nécessitent un véritable travail d'interprétation, voire de décryptage, tant elles plongent le lecteur dans le doute. L'ellipse, qui vient dans ce cas contrarier le processus d'articulation des images, ne correspond pas seulement à une rétention temporaire d'informations compensée ultérieurement par une analepse, mais aussi à une volonté affichée de dissimulation.

Le lecteur de *From Hell* est fréquemment confronté à cette dernière catégorie d'ellipse, qui est beaucoup moins commune dans la bande dessinée et révèle le souci à la fois de perdre le lecteur et de tester les limites du code bande dessinée. Ainsi, la première planche du chapitre 2, dont le premier strip est cité plus haut, juxtapose des vignettes qui, prises dans leur ensemble, bouleversent totalement la grammaire iconique. Le graphisme est réduit à un remplissage de noir, fond sur lequel ressortent d'autant mieux les phylactères qui semblent alors trouer la case. Dans les deux strips suivant reproduits ci-dessous, le texte forme un ensemble totalement décousu qui ne permet pas de construire une séquence intelligible d'un point de vue narratif (et les notes en annexes ne fournissent aucune explication) :

⁹ Genette, (*Figures III*, 92).



From Hell © Alan Moore and Eddie Campbell

Bien que les épigraphes précédant la planche fournissent quelques indices, puisque le titre *'What is the fourth dimension?'* est transposé dans les bulles par une opération de conversion vers un mode narratif, le lecteur ne pourra saisir le sens de cette planche qu'*a posteriori* à la lecture du chapitre en entier, qui est consacré à une biographie de William Gull. Le montage de la première planche juxtapose en effet des paroles attribuées au chirurgien-meurtrier à différents moments de sa vie, moments clés, sans doute : une conversation avec Hinton, un rituel de passage chez les Francs-maçons, sa nuit de noce, une consultation médicale en présence de témoins. Remarquons l'ironie qui se dégage du titre « A state of darkness » : les cases sont remplies de noir, figurant non le vide mais plutôt la pleine dissimulation du sens, ainsi que son envers, l'état d'ignorance dans lequel est maintenu le lecteur.

Les trois premières planches du chapitre 5 laissent également perplexe : elles semblent complètement déconnectées du récit, si ce n'est la présence symbolique d'une église à l'architecture londonienne, identique à celles qui hantent le récit. Dans ces trois planches, on visualise un couple, pendant une nuit en Autriche, lors de leurs rapports sexuels. La femme reçoit soudain la vision de cette église d'où se déverse un flot de sang. Impossible d'identifier le lien avec le récit, sans l'aide des notes qui expliquent alors que la scène dévoile la nuit où Hitler aurait été conçu, en août 1888, moment qui coïncide avec les meurtres commis à Whitechapel. Dans ce roman graphique qui révèle les connections entre les événements, les

époques et les signes parfois sans lien apparent, l'horreur des meurtres de Whitechapel préfigure ainsi d'autres atrocités qui marqueront le XXe siècle. À la marginalité narrative de la scène s'ajoute le décalage linguistique puisque le dialogue est en allemand. Le texte n'est certes pas très complexe en soi, mais les auteurs, qui ne fournissent pas de traduction en notes, prennent le risque de ne pas être (bien) compris par le lecteur anglophone. On entrevoit ici une tentative pour explorer les potentialités de l'ellipse lorsqu'elle est portée à l'extrême, sous la forme d'une désorientation organisée de la lecture.

En parallèle, ce mode d'écriture qui repose sur l'ellipse entre en concurrence directe avec la tendance textuelle et visuelle à saturer le récit d'explications, déjà évidente à travers les notes en annexes qui cherchent à défaire l'énigme. Dans chaque chapitre, comme dans les épigraphes, prolifèrent les indices et les incitations à interpréter, comme si certains vides se devaient d'être compensés par un trop-plein de signes. On s'aperçoit vite que ces éléments ne sont pas des fragments isolés : l'œuvre propose, à mesure de sa progression, toute une lecture interprétative qui tend vers la construction d'un réseau. Ainsi, des événements dispersés dans des époques différentes sont reliés ; les meurtres, dans une lecture psychogéographique, font l'objet d'une cartographie à superposer à la répartition des églises de Hawksmoor¹⁰ dans un espace urbain lourd de symboles. Tous ces éléments convergent vers une justification des meurtres à résonance mythique, endossée par le meurtrier dont les visions apportent à sa mission une empreinte métaphysique et sacrificielle. Entraîné dans une enquête qui consiste à recueillir des clés de lecture toutes prêtes, le lecteur suit un parcours qui relève du jeu de piste.

Ce mode d'écriture correspond à « la technique du tressage » dont parle Thierry Groensteen¹¹ et qui serait inhérent au langage de la bande dessinée. Harry Morgan et Manuel Hirtz voient aussi dans *From Hell* un « éparpillement dans le dispositif spatio-iconique d'éléments que le lecteur devra relier » (Hirtz et Morgan, 281), des échos divers et leitmotifs qui produisent « des structures cristallines » (Hirtz et Morgan, 279) : les nombreux motifs et reflets prolifèrent et révèlent leur cohérence lorsqu'on les considère dans leur totalité grâce à

¹⁰ Le plan de Londres fourni en annexe au roman vient le démontrer.

¹¹ Le chapitre III de *Système de la bande dessinée* (Groensteen, 2011, 171-186) est consacré à ce phénomène du tressage fondé par des procédures de duplication, de dialogue et de déclinaisons des images ou des figures qui sont co-présentes sous l'œil du lecteur, donc dans la même planche, mais aussi de celles qui sont distantes de plusieurs pages et donc non visibles simultanément. Ainsi sont produits des effets de connotations et de « rimes plastiques » (Groensteen, 2011, 181), que T. Groensteen remarque notamment dans *Watchmen* d'Alan Moore et Dave Gibbons.

une prise de distance. L'œuvre est donc gouvernée à la fois par un principe désorganisateur, dans ce qu'il éparpille le sens, et organisateur car il suggère les liens. En cela, on peut voir la structure entière du roman graphique comme relevant du fonctionnement elliptique, au sens où la participation du lecteur est nécessaire à la remise en ordre des fragments de réponse.

Cette exploitation de l'ellipse donne à Alan Moore l'occasion de pervertir le genre du roman policier : certes il comporte une enquête, non sur l'identité du meurtrier ou sur ses motivations, mais sur le sens que le meurtrier donne à son geste ; mais la véritable enquête a lieu en dehors de l'intrigue et se retrouve entre les mains du lecteur qui doit reconstituer la création artificielle de ce réseau interprétatif surabondant. Les révélations successives qui jalonnent un parcours de lecture imposé ont pour effet de lester le texte d'une certaine force de persuasion. Peut-on y voir une manifestation esthétique et structurelle du piège social très présent dans le récit – la représentation de la société victorienne donne aux auteurs l'occasion de dénoncer les inégalités qu'elle génère ainsi que l'enfermement des plus démunis dans leur condition – ou encore le reflet, dans le régime de lecture, d'une logique narrative conspiratoire, comme une forme extrême de la manipulation de la lecture ? Une fois encore, le langage de la bande dessinée, ici à travers l'ellipse, est utilisé dans *From Hell* pour en façonner le genre. Les auteurs s'essaient enfin à un autre type d'expérimentation autour du code bande dessinée, cette fois directement sur l'image.

La « dénudation du code » ou les expériences limites de la matérialité

Le lien entre texte et image dans le roman graphique peut se concevoir comme un rapport de complémentarité souvent conjuguée à une relation de domination. Cette relation généralement déséquilibrée se joue d'une part dans l'occupation de l'espace et d'autre part sur le plan de la construction du sens et de la narration. L'écriture graphique dispose de moyens divers pour nourrir cette tension très productrice : redistribuer l'espace entre texte et image, inverser leurs proportions, adapter l'un aux exigences de l'autre ou encore installer un décalage ironique entre les deux.¹²

¹² Sur les rapports entre texte et image, on peut se reporter à McCloud, *L'Art invisible*, qui propose une typologie de ces rapports. Voir aussi Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée* p. 80-92, où sont examinées les relations entre la bulle et la vignette et les zones qu'elles définissent.

Les auteurs de *From Hell* semblent explorer toutes les ressources qu'offre cette écriture graphique : les variations dans le traitement de l'image et du texte rythment l'œuvre, ce qui dynamise le récit et agit sur le lecteur, dont l'attention est dirigée tantôt vers l'image, tantôt vers le texte. Ils procèdent ainsi de manière assez marquée à ce que Thierry Groensteen nomme « la dénudation du code », qui consiste à mettre en évidence la capacité de la bande dessinée à être réflexive, essentiellement à travers le rappel de sa matérialité et sa capacité à « dépouiller progressivement les éléments de leur transparence initiale », notamment par « l'hétérogénéité stylistique » (Groensteen, "Bandes désignées"). Surtout, ces ruptures de rythme sont l'occasion de remettre en cause certaines conventions graphiques.¹³ Apparaissent alors régulièrement des situations extrêmes, de l'ordre de la performance, où les fonctions du texte et celles de l'image font l'objet d'expériences limites.

Tout d'abord, l'absence de texte dans certaines planches déplace temporairement le propos vers le pictural, et la portée narrative y est véhiculée généralement par le portrait ou la scène intimiste. La valeur de l'image, sa puissance de représentation sont ainsi rehaussées, car non seulement le récit progresse sans le soutien du texte, mais la séquence gagne en intensité. Le procédé n'est certes pas propre à *From Hell*. Mais les auteurs n'hésitent pas à lui superposer d'autres stratégies, d'où un effet de rupture particulièrement efficace. Au chapitre 5, l'image soudain silencieuse est conjuguée à la juxtaposition de deux séquences narratives présentées comme simultanées mais non liées, les préparatifs de William Gull d'un côté, ceux de sa prochaine victime de l'autre ; on note en même temps l'alternance entre le style graphique courant du roman, proche de la gravure, et un dessin atypique pour l'œuvre, qui tire vers l'aquarelle, semblant plus loin de la main du dessinateur et donc plus distancié. Toute l'attention se porte alors sur les représentations graphiques des situations sociales mises en parallèle pour mieux être opposées. L'effet de miroir fait l'objet d'une mise en abyme dans un reflet inversé, avec chaque personnage présenté dos à dos et contemplant son reflet, l'un

¹³ Dans "Bandes désignées (De la réflexivité dans les bandes dessinées)", Groensteen explique que le processus de « dénudation du code » survient lorsqu'une bande dessinée se désigne *explicitement* comme bande dessinée lors de « procédures tendant à exhauser les composantes matérielles du code et les mécanismes de la représentation ». En effet, certains éléments fonctionnels qui composent le style sont si structurels ou homogènes d'une vignette à l'autre qu'ils ne se remarquent plus, ce qui contribue à produire un effet de réel. L'« hétérogénéité stylistique » permet alors de « mettre le lecteur face à la matérialité graphique », au moyen de pièces rapportées, d'effet de distanciation et d'une utilisation ludique du médium, qui seront d'autant plus visibles si ces ruptures de style ne correspondent pas à un changement majeur dans l'énonciation ou la diégèse. La dénudation du code ainsi « arrache l'image à sa pseudo-évidence pour la rendre à son arbitraire. »

vérifiant dans un miroir minuscule que son visage saura toujours attirer le client, l'autre ajustant son nœud de cravate devant un miroir en pied, avant de se rendre à l'hôpital où il exerce :



From Hell © Alan Moore and Eddie Campbell

Grâce à cette juxtaposition, mise en valeur par l'absence de texte et les variations graphiques, les auteurs désignent une technique propre au code bande dessinée et hors de portée du roman littéraire. En fin de chapitre, le procédé est repris et l'on retrouve Gull dans son lit s'apprêtant à dormir, image juxtaposée à celle de la victime allongée et assassinée. Dans cette séquence muette, l'image s'affûte pour accroître la tension dramatique et maintenir la vision finale de l'horreur dans le domaine de l'indicible. Le pouvoir de l'image n'en est que plus évident.

À l'inverse, l'image peut devenir invisible, fait paradoxal pour un roman graphique, signe supplémentaire d'une visibilité refusée au lecteur. Dans un premier cas, la case est complètement noire, ou plutôt noircie, si l'on considère qu'il s'agit non d'un fond, mais bien d'un obscurcissement souvent métaphorique, comme dans le passage du chapitre 2 déjà mentionné. Ailleurs, la case noire est un moyen spectaculaire et très efficace de plonger le lecteur dans le point de vue des personnages : lorsque William Gull a les yeux bandés (chapitre 8, p. 8) ou quand une patiente perd conscience (chapitre 2, p. 32). La case noircie est ainsi toujours pleine d'une image ou d'une vision dissimulée.

Plus rares sont les cases ou planches blanches, et pour cause : elles transgressent les codes bien plus encore que la case noircie ou l'image muette. Une bande dessinée minimale peut fort bien se contenter d'image sans texte alors que l'inverse peut plus difficilement tenir la longueur d'une œuvre.¹⁴ Dans le cas de la page blanche, le jeu sur le code est plus radical car il menace le système dans ses fondements. Dans *From Hell*, le procédé se cantonne donc à quelques cases qui, sans surprise, figurent l'autre versant de cette dialectique du noir et du blanc : au chapitre final, le blanc coïncide avec la vision extrême, à l'issue d'un mouvement « out of dark and into brilliance » (chapitre 14, p. 5) qui d'un côté mène Gull vers sa mort et de l'autre attire le lecteur vers une version synthétique des visions du héros, comme une mise en lumière finale et définitive sur son esprit à la fois dérangé et visionnaire. La page 24 s'ouvre ainsi sur une planche dépourvue de tout cadre et totalement blanche, si ce n'est les quelques mots éparpillés sur la ligne centrale « God and then I... ». La planche suivante, de nouveau découpée en strips, décrit un retour progressif vers la norme, qui coïncide avec un changement de point de vue, se déplaçant de l'intérieur de l'esprit de Gull vers l'extérieur : le premier strip commence par une case vide, suivie d'une case presque vide et entièrement blanche hormis les quatre coins noirs, comme pour figurer une pupille sans couleur, et se clôt, à la dernière case, avec un gros plan sur l'œil de Gull. Juste avant la clôture du roman, ces planches et cases dénudées à l'extrême tiennent lieu et place d'un éblouissement aussi éclairant qu'aveuglant : la pupille se confond avec le soleil, figurant la rencontre avec Dieu et la révélation destinée au lecteur.

Lorsqu'ils dénudent le code, Alan Moore et Eddie Campbell s'en prennent également à un autre élément structurel : les phylactères. Que leur contour donne à voir les fluctuations de la diction ou dévoilent les émotions, cela reste relativement courant. Moins fréquents sont ceux qui reflètent directement l'image, comme au chapitre 4, lorsque William Gull entraîne Netley, son cocher et complice, dans une visite commentée des monuments de Londres pour mieux justifier le sens historique et symbolique des meurtres à venir. Dans ce chapitre largement monologique, l'image semble être parfois reléguée à la fonction de décor ou d'illustration ; la dimension visuelle du texte est renforcée car les bulles tendent soudain à décrire des courbes ascendantes qui reproduisent les lignes architecturales des églises de Hawksmoor ou d'autres édifices qui composent le fond des cases. Le procédé est d'autant plus remarquable que les

¹⁴ Il existe des exemples de bandes dessinées privées d'image, telles que « La bande pas dessinée » de Navo (<http://www.labandepasdessinee.com/bpd/9>). Il s'agit surtout, dans ce cas précis, d'une expérimentation ludique et provocatrice, à portée surtout humoristique.

bulles sont placées non dans une partie désémantisée de la vignette, comme c'est généralement le cas, mais au contraire au cœur de celle-ci, de façon à en gêner la lisibilité, ou se substituer à l'image. À travers l'analogie formelle, les paroles de Gull se voient attribuer les qualités matérielles de la pierre, sa solidité et sa pérennité. Imposants, comme alourdis visuellement, ces mots font également autorité, au moins auprès de leur auditeur dans le récit : le discours érudit du chirurgien écrase littéralement Netley, qui est réduit au silence et dont le corps s'affaisse légèrement à mesure que la visite progresse, jusqu'au malaise. La déclaration de Gull sur Hawksmoor, « he spoke his soul, in syllables of stone reverberating down the centuries » (chapitre 4, p. 26), n'étonne guère dans ce contexte : la parole est un édifice et les édifices sont faits de mots. Les auteurs exploitent ici la matérialité de la seule enveloppe textuelle, sa relative indépendance et sa capacité particulière à signifier lorsque mise en rapport avec l'image et le texte. On repense alors à la citation d'Ian Sinclair en épigraphe au chapitre 1, qui noue les fils de l'intrigue, les resserre au réseau visuel et prend ainsi tout son sens :

later there is a room, a bed
the dissection of time
meat decor, exorcism in blood
the carving of forbidden words
on clean flesh pages (Sinclair, 'The Birth Rug')

Objet insolite et ambitieux, *From Hell* est peut-être une de ces œuvres témoin, à l'aune de laquelle se juge la progression d'un genre encore en pleine mutation,¹⁵ dans ce qu'il procède à la mise à l'épreuve du code bande dessinée en collaboration avec certaines pratiques littéraires classiques, telles que la construction d'un réseau intertextuel et les jeux sur les paratextes. Le désir de développer le genre par des expérimentations menées jusqu'au bout comporte sans doute certains risques, et celui, notamment, de se livrer à des pratiques d'écriture quelque peu ostentatoires. Par la profusion de références, motifs, reflets et échos qui innervent le récit, *From Hell* n'évite peut-être pas cet écueil. En même temps, il faut sans doute voir là un penchant affiché pour une esthétique de l'excès parfaitement orchestrée. Ne l'oublions pas, l'origine sérielle de ce récit graphique, publié en plusieurs livrets aux Etats-Unis et en

¹⁵ Bien d'autres romans graphiques ont fait date, et certains probablement de façon bien plus marquante que *From Hell*. On pense bien sûr, entre autres, à *Watchmen* d'Alan Moore et David Gibbons, *Maus*, d'Art Spiegelman, ou encore *Jimmy Corrigan* de Chris Ware.

Grande-Bretagne dans les années 1990¹⁶, avant de paraître en un seul volume, explique aussi sa forme, en partie construite au fur et à mesure, par accumulation, et en tissant un réseau de signification de plus en plus étendu et solide. Enfin, ce travail sur le code, qui accentue l'intermédialité intrinsèque du genre, a certainement le mérite de nous inciter à réajuster notre perception du roman graphique, de son degré de littérarité et de son évolution possible.

Bibliographie sélective

Ackroyd, Peter. *Hawksmoor*. London: Hamish Hamilton, 1985.

Baetens, Jan. "Littérature et bande dessinée : enjeux et limites." *Cahiers de Narratologie* 16 (2009) : 2 novembre 2017, <<http://narratologie.revues.org/974>>

---. *The Graphic Novel*. Louvain : Leuven University Press, 2001.

Campbell, Eddie et Moore, Alan, *From Hell*. Paddington: Eddie Campbell Comics, 1999.

Eisner, Will. *Graphic Storytelling and Visual Narrative* (1996). New York: W.W. Norton, 2008.

Cohn, Neil. "The limits of time and transition: Challenges to theories of sequential image comprehension." *Studies in Comics* 1 (2010): 20 septembre 2017, https://www.researchgate.net/publication/234113261_The_limits_of_time_and_transitions_Challenges_to_theories_of_sequential_image_comprehension

Genette, Gérard. *Figures III*. Paris : Seuil, 1972.

Groensteen, Thierry. *Système de la bande dessinée*. Paris : PUF, 2011.

---. "Bandes désignées (De la réflexivité dans les bandes dessinées)." *neuvièmeart2.0*. 15 octobre 2017, <http://www.editionsdelan2.com/groensteen/spip.php?article10>

---. "Dictionnaire en ligne". *Neuvièmeart2.0*. 25 septembre 2017, <http://neuviemeart.citebd.org/spip.php?article448>

Hatfield, Charles. *Alternative Comics: An Emerging Literature*. Jackson: University Press of Mississippi, 2005.

Hirtz, Manuel et Morgan, Harry. "Jack l'Eventreur dans la planète Mars : références littéraires et citation du réel chez Alan Moore." In *Alan Moore : tisser l'invisible*. Ed. Julien Bétan, Julien. Lyon : Les moutons électriques, 2010.

Knight, Stephen. *Jack the Ripper: The Final Solution*. London: Harrap, 1976.

McCloud, Scott. *L'art invisible*. Paris : Delcourt, 2007.

¹⁶ Aux Etats-Unis, le prologue et les chapitres 1 à 6 ont été publiés dans les numéros 2 à 7 de *Taboo* entre 1989 et 1995 ; en Grande-Bretagne, entre 1991 et 1998, 11 numéros ont paru chez Mad Love Publishing.

Sinclair, Ian. *Lud Heat* (1975). London: Granta, 1998.

---. *The Birth Rug*. London: Albion Village Press, 1973.

Stein, Daniel et Thon, Jean-Noël. *From Comic Strips to Graphic Novels. Contribution to the Theory and History of Graphic Narrative*. Berlin: De Gruyter, 2013.

Smolderen, Thierry. "Graphic novel / roman graphique : la construction d'un nouveau genre littéraire." *Neuvième Art* 12 (2006): 11-18.