

EESI ANGOULEME  
UFR LETTRES ET LANGUES POITIERS

# Le théâtre chez Marc- Antoine Mathieu

Mémoire pour le master bande dessinée

**BRYSPAERT Xavier**  
**2009/2010**

Directeurs de mémoire : GUIDÉE Raphaëlle et GROENSTEEN Thierry

## INTRODUCTION

L'auteur de bande dessinée Marc-Antoine Mathieu a construit depuis le début des années 90 un univers singulier qui a marqué le monde de la bande dessinée. Il a su se renouveler d'album en album tout en conservant une grande cohérence. Son grand projet, celui qui a constitué son univers, est la série des Julius Corentin Acquefacques. Elle fait partie des séries les plus étudiées de la bande dessinée et comporte à ce jour cinq albums : *L'Origine*<sup>1</sup>, *La Qu...*<sup>2</sup>, *Le Processus*<sup>3</sup>, *L'épaisseur du miroir*<sup>4</sup>, et *La 2,333<sup>ème</sup> dimension*<sup>5</sup> (dans l'ordre de parution). D'autres albums de l'auteur ont pourtant su diversifier son propos tout en conservant un univers fondé sur les mêmes principes. Tel est le cas notamment de *Mémoire morte*<sup>6</sup>, *Le dessin*<sup>7</sup>, *L'ascension*<sup>8</sup>, *Les sous-sols du Révolu*<sup>9</sup> et de *Dieu en personne*<sup>10</sup>, dernier livre paru le 9 septembre 2009. Tous ces livres sont ceux qui vont nous intéresser pour comprendre l'œuvre de Mathieu, une œuvre qui a souvent pu être rapprochée (à juste titre) de la littérature ou du cinéma. Car s'il est vrai que des auteurs de BD comme Winsor McCay, Francis Masse ou Hergé ont pu influencer Mathieu, ses sources les plus visibles sont

---

<sup>1</sup> Mathieu, Marc-Antoine, *L'Origine*, Paris, éd. Delcourt, hors collection, 1990.

<sup>2</sup> Mathieu, Marc-Antoine, *La Qu...*, Paris, éd. Delcourt, hors collection, 1991.

<sup>3</sup> Mathieu, Marc-Antoine, *Le Processus*, Paris, éd. Delcourt, hors collection, 1993.

<sup>4</sup> Mathieu, Marc-Antoine, *L'épaisseur du miroir*, Paris, éd. Delcourt, hors collection, 1995.

<sup>5</sup> Mathieu, Marc-Antoine, *La 2,333 e dimension*, Paris, éd. Delcourt, hors collection, 2004.

<sup>6</sup> Mathieu, Marc-Antoine, *Mémoire morte*, Paris, éd. Delcourt, hors collection, 2000.

<sup>7</sup> Mathieu, Marc-Antoine, *Le dessin*, Paris, éd. Delcourt, hors collection, 2001.

<sup>8</sup> Mathieu, Marc-Antoine, *L'ascension et autres récits*, Paris, éd. Delcourt, hors collection, 2005.

<sup>9</sup> Mathieu, Marc-Antoine, *Les Sous-sols du Révolu*, Paris, éd. Louvre/Futuropolis, hors collection, 2006.

<sup>10</sup> Mathieu, Marc-Antoine, *Dieu en personne*, Paris, éd. Delcourt, hors collection, 2009.

sans doute à chercher du côté de Kafka, Borges ou Perec. En ce qui concerne l'influence cinématographique, l'auteur se réclame souvent de Terry Gilliam. Mais on aura beau lire les divers articles et diverses critiques sur son œuvre, c'est en vain qu'on cherchera un rapprochement avec le théâtre. C'est pourtant le rapprochement que nous souhaitons faire ici. À notre connaissance, personne n'a encore songé au chapitre que nous ouvrons aujourd'hui alors même que le troisième album de l'auteur : *La Qu...* affichait déjà clairement une scène de théâtre en couverture.

La couverture de *La Qu...* (fig.2) présente en effet les planches d'une scène de théâtre dont les lignes de fuite, interrompues par un épais rideau rouge, conduisent au personnage principal Julius, qui écarte timidement le tissu pour se rendre sur scène. Celui-ci n'est pas intimidé par la scène ou aveuglé par le cercle de lumière qui le cadre, il semble simplement perdu, il ne sait pas très bien ce qu'il fait sur cette scène. La quatrième de couverture (fig.1) prolonge l'image dont nous venons de parler et la perspective se poursuit

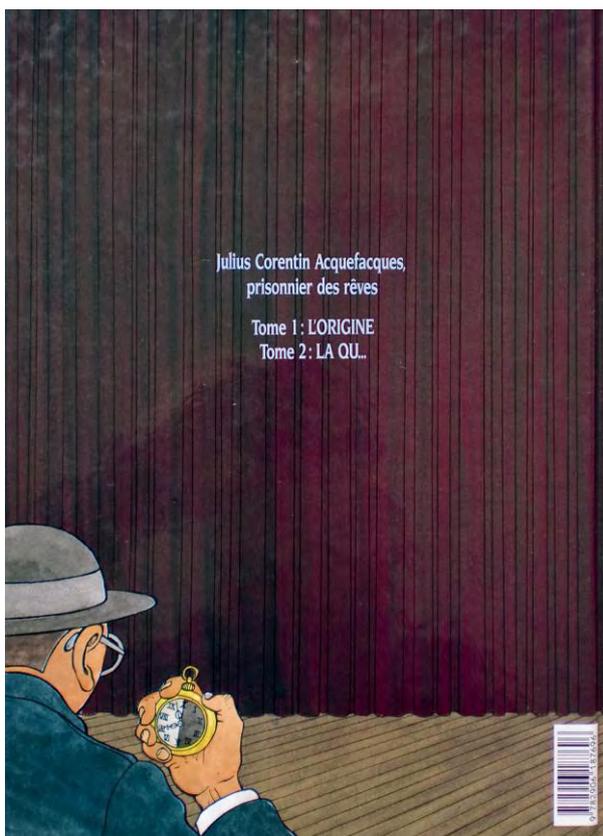


Figure 1



Figure 2

depuis le rideau jusqu'à un spectateur au premier plan qui fait face à Julius. Ce spectateur est le même personnage : il s'agit de Julius. Dès lors on se rend compte que le statut du personnage dans le livre risque de se situer dans un lieu ambigu entre l'acteur et le spectateur. La couverture a pour but d'orienter la lecture, ainsi sommes-nous invités à lire cette histoire, *a priori*, comme une pièce de théâtre. Une étude plus approfondie nous apprend que les allusions au théâtre sont multiples dans cette œuvre (ce à quoi on aurait pu s'attendre) mais également dans tous les livres de Mathieu.

Ces allusions au théâtre seront notre sujet d'analyse dans une première partie. Nous nous intéresserons d'abord aux allusions directes qui montrent le théâtre dans *La Qu...* et dans *Dieu en personne* puis nous pénétrerons progressivement dans une analyse plus structurée de l'œuvre. Nous aurons recours à des outils théoriques sur le théâtre et la bande dessinée qui se révéleront indispensables pour poursuivre notre analyse. Ces allusions au théâtre, plus que des clins d'œil, ont une raison d'être significative. Elles suggèrent que le monde créé par Mathieu pour ses personnages est un théâtre. Par là Mathieu, comme nous le verrons, semble mettre en avant le fait que sa fiction n'est que de la fiction et n'a aucun compte à rendre au réel (est-ce pour cela que toute la série des Julius présente un personnage qui rêve ?). Ses personnages sont montrés comme des comédiens sur une scène de théâtre.

De la même manière, le théâtre joue parfois à montrer des personnages sur scène comme étant des comédiens sur une scène de théâtre. Il s'agit du fameux procédé du *théâtre dans le théâtre*, invention jaillie au cœur de ce qu'on appelle aujourd'hui « l'âge baroque ». Mais quand le théâtre se représente représentant, il a nécessairement recours à la *mise en abyme*. De la même manière, parallèlement à la mise en scène d'allusions théâtrales, Mathieu y a recours. Nous étudierons ce procédé largement exploité par l'auteur dans une deuxième partie.

Le lien entre l'œuvre de Mathieu et le théâtre baroque est plus profond que cela. Car si les procédés employés par Mathieu sont à rapprocher, dans une certaine mesure, de ceux employés par le théâtre baroque (en partie), les enjeux d'un tel emploi sont eux aussi en partie similaires. Mathieu compare le monde à un théâtre à travers son œuvre comme la métaphore du *theatrum mundi* le proposait déjà. Le *theatrum mundi* est une « métaphore

inventée à l'Antiquité » puis, selon Patrice Pavis, « généralisée par le théâtre baroque qui conçoit le monde comme un spectacle »<sup>11</sup>. Si au IV<sup>ème</sup> siècle av. JC, Démocrite affirme déjà que « le monde est un théâtre, la vie une comédie : tu entres, tu vois, tu sors »<sup>12</sup>, les propos du philosophe retrouvent toute leur pertinence au XVII<sup>ème</sup> siècle qui est, selon les propos de Georges Forestier, « le siècle du théâtre »<sup>13</sup> car « le théâtre est constitutif de la vision du monde de l'âge baroque ». C'est dans ce contexte que le topos du *theatrum mundi* se voit employé par des auteurs aussi importants que Shakespeare<sup>14</sup> en Angleterre (avec notamment *Hamlet*, *La Tempête*, *Le roi Lear*, *Macbeth*)<sup>15</sup>, Pierre Corneille en France (avec *L'illusion Comique*) et Pedro Calderón de la Barca (avec *Le Grand Théâtre du monde*)<sup>16</sup> en Espagne. Mais plus précisément Forestier explique :

« Car, si l'art dramatique se trouve ainsi projeté au premier plan, si l'ensemble de la production artistique paraît gagnée par le sentiment théâtral au point que l'on peut parler de théâtralité de l'art, c'est que le monde lui-même est perçu comme un théâtre ; un théâtre dont les hommes seraient les acteurs et les observateurs tout à la fois et Dieu le spectateur suprême. »<sup>17</sup>

Ces propos suggèrent un lien avec la couverture de *La Qu...* où Julius est acteur et spectateur tout à la fois. Ce double statut demeure dans tout le livre et, comme nous le verrons, dans toute l'œuvre de Mathieu. Il faut aussi noter que l'auteur est présent sur scène : Mathieu se

---

<sup>11</sup> Pavis, Patrice, « *Theatrum mundi* » dans *Dictionnaire du théâtre*, Paris, Armand Colin, 2002, p.382.

<sup>12</sup> Démocrite, « Les Abdéritains, Démocrite, B CXVII. 84 » dans *Les Présocratiques*, éd. établi par J-P. Dumont avec la collaboration de D. Delattre et J-L Poirier, Paris, Gallimard, NRF, 1988, p. 873.

<sup>13</sup> Forestier, Georges, *Le théâtre dans le théâtre: sur la scène française du XVII<sup>e</sup> siècle*, Genève, éd. Droz, coll. « Titre courant », 1996, p. 341.

<sup>14</sup> Le passage le plus emblématique du topos est extrait de *Comme il vous plaira* de Shakespeare : « Le monde entier est un théâtre, / Et tous, hommes et femmes, n'y sont que des acteurs. / Ils ont leurs sorties, leurs entrées, / Et chacun dans sa vie a plusieurs rôles à jouer / Dans un drame en sept âges. »

<sup>15</sup> Pour l'importance de la métaphore du *theatrum mundi* dans les tragédies shakespeariennes, voir l'introduction de Gisèle Venet dans *Temps et vision tragique*, 2<sup>ème</sup> éd. revue et corrigée, Presses Sorbonne Nouvelle, 2002, p.13-14.

<sup>16</sup> Voir aussi l'analyse faite de la métaphore dans « *Le theatrum mundi* ou le succès d'une métaphore » en introduction dans *Le Grand Théâtre du monde, El Gran Teatro del mundo*, trad. F.Bonfils, éd. bilingue, Paris, GF Flammarion, 2003, p.209-229.

<sup>17</sup> *Op.cit.*, p.341.

représente dans *La Qu...* et dans *L'Origine*, il est suggéré dans *La 2,333<sup>ème</sup> dimension* où il est question de Dieu. La question du créateur, qu'il s'agisse de l'auteur ou de Dieu, est présente dans tous les livres de l'auteur, elle devient même la question centrale de son dernier livre: *Dieu en personne*.

La troisième partie étudiera dans l'œuvre la présence du démiurge, du lecteur et du personnage. Présence qui mime sur la scène de Mathieu celle du créateur, du spectateur et de l'acteur. Nous chercherons à comprendre la présence de ces trois entités au sein de l'œuvre par l'analyse de leur représentation. Cette partie permettra d'étudier le libre-arbitre de l'homme ainsi que la question de l'existence et du rôle de dieu. Car si le monde est un théâtre et que la pièce est écrite, quelle liberté reste-t-il à l'Homme ?

## I. / LES REFERENCES ABONDANTES AU THEATRE

Une première lecture permet de déceler les allusions directes au théâtre visibles dans deux albums de Mathieu. Ces allusions concernent aussi bien les éléments structurels constitutifs du théâtre (rideaux, éclairages, scène, balcons, coulisses, salle de spectacle)<sup>18</sup> que la représentation théâtrale. Notons qu'il ne s'agit jamais d'adaptations de pièces de théâtre en bande dessinée mais simplement de la représentation du medium théâtre au sein de la bande dessinée.

Si ces allusions directes dans l'étude de l'œuvre de Mathieu peuvent sembler superficielles, nous verrons qu'il n'en est rien. Ces clin d'œil au medium et à l'univers théâtral ont une raison d'être qui dépasse le simple intérêt de Mathieu pour le théâtre. Ils sont, comme nous le verrons par l'étude du corpus, des indices permettant de comparer le monde dans lequel vit le personnage principal à une scène de théâtre. Ces allusions directes au théâtre sont des métaphores de l'univers dans lequel vit le protagoniste.

Un deuxième type d'allusions au théâtre existe dans l'œuvre de Mathieu. Il s'agit d'allusions indirectes. Elles trouvent leur origine dans une adéquation existante entre le medium bande dessinée et le medium théâtre. La notion de *théâtralité* nous permettra de comprendre ces allusions. La *théâtralité* trouve de nombreuses définitions, cette notion peut, nous le verrons, s'appliquer à la bande dessinée de Mathieu qui désigne ses propres artifices, ses propres codes, plutôt que de les dissimuler. Nous expliquerons et analyserons la *théâtralité* dans l'œuvre de Mathieu.

La comparaison entre ces deux types d'allusions permettra de faire ressortir la signification d'une telle entreprise de la part de Mathieu.

---

<sup>18</sup> Comme sur la couverture de *La Qu...*

## I.1. Allusions directes au théâtre

Les allusions directes au théâtre sont présentes dans deux albums du corpus : *Dieu en personne* et *La Qu...*

Le dernier album de l'auteur, *Dieu en personne*, paru le 9 septembre 2009, raconte le retour de Dieu sur Terre. Son incarnation rend d'abord sceptique mais la réalisation de prodiges va le faire accéder à une popularité exceptionnelle. Seulement, quand le public va se rendre compte que Dieu ne fait rien, toutes les souffrances et les haines de l'Homme vont s'ériger contre Dieu sous l'instance d'un procès. L'affaire posera les questions de l'existence de Dieu et de son rôle, des questions corollaires telles que celle du libre-arbitre et de la causalité sont de même proposées. Le déroulement du procès est découpé en plusieurs séquences qui étudient chacune une question en particulier. Entre ces séquences, d'autres séquences satellites, presque autonomes, s'intéressent à la façon dont est reçu le retour de Dieu dans des domaines aussi variés que l'édition, le cinéma, la communication, la psychanalyse, l'art contemporain, la sociologie, la science, le marketing ou encore le théâtre.

Un chapitre complet s'intéresse en effet au théâtre des pages 64 à 68. On est invité à la représentation d'une pièce. Que voit-on ?

Pas de rideaux rouges ni de public avant la dernière page, pas de colonne, pas de balcon non plus. Et pourtant le lecteur comprend immédiatement que la première page du chapitre (fig.3) illustre une pièce de théâtre. Le titre « Au théâtre ce soir » donne l'information mais l'image suffit à le comprendre car elle donne suffisamment d'informations pour situer l'action sur une scène de théâtre. La première page du chapitre propose une illustration pleine page, une seule grande case entourée des marges définie par la maquette du livre. Cette grande image est pour les deux tiers couverte de noir. Une ellipse grise, presque centrale, a sans doute pour but d'attirer le regard. Cette masse est lumineuse par rapport au titre gris foncé. Mathieu a choisi d'illustrer la scène de théâtre par un élément représentatif du monde du spectacle : l'éclairage. C'est lui qui délimite l'espace et sa présence prévient le

# AU THÉÂTRE CE SOIR

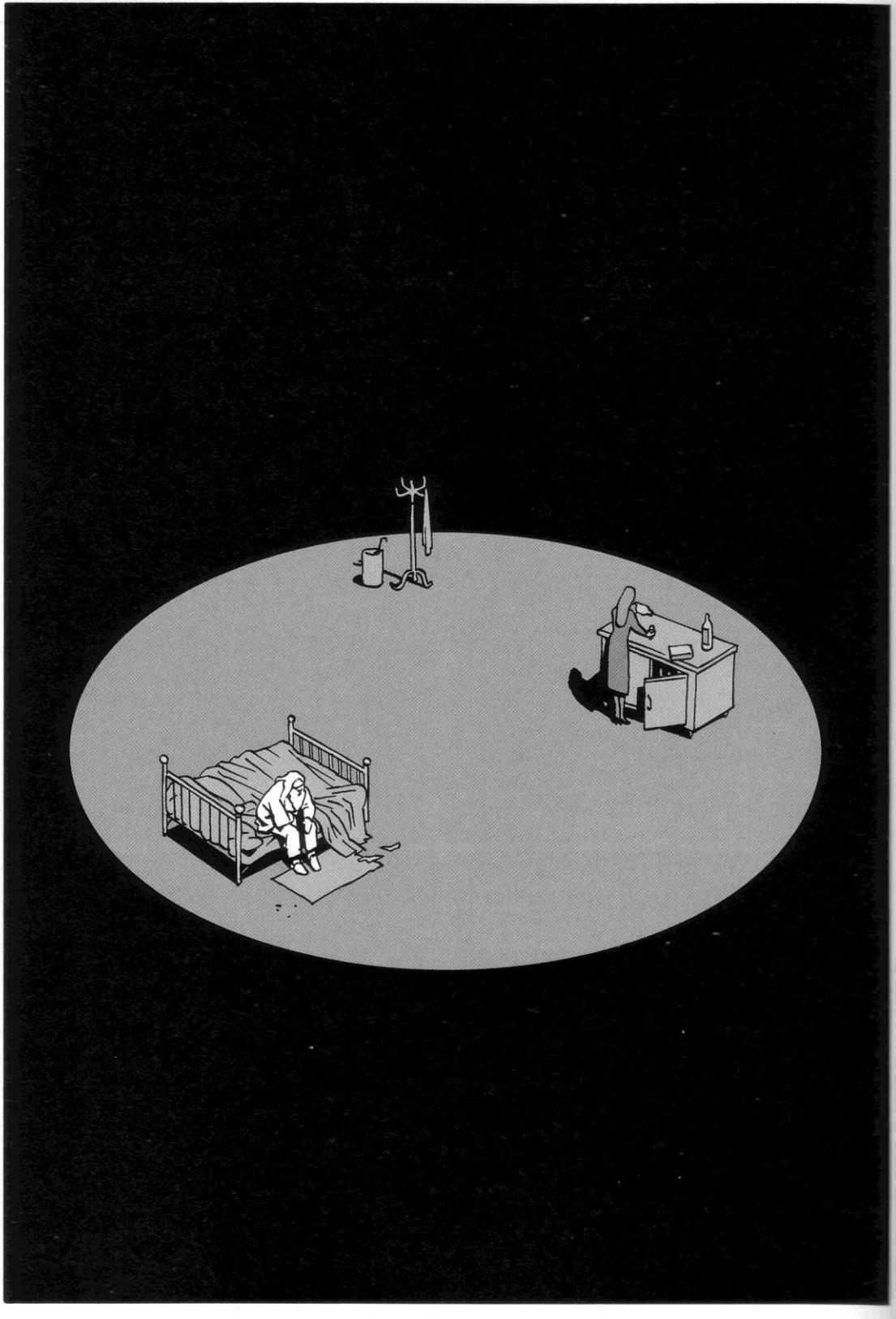


Figure 3

lecteur qu'il n'est plus dans une case de bande dessinée rectangulaire mais dans l'univers circulaire de l'éclairage théâtral. Trois accessoires disposés dans ce cercle de lumière vu en plongée suffisent à figurer un décor : un porte-manteau, un buffet et un lit. Dans ce décor se trouvent deux comédiens. Ce qui marque, c'est la sobriété du décor. Mathieu s'attache à représenter un théâtre où chaque élément doit être significatif, la mise en scène ne vise pas le réalisme. Beaucoup de pièces de théâtre depuis le début du XXème siècle fonctionnent selon cette logique où tout doit être intentionnel<sup>19</sup>. Cet aspect est intéressant à noter car il souligne un point commun qui peut exister entre le théâtre et la bande dessinée : le décor dans ces deux domaines peut fonctionner de façon métonymique : ils montrent une partie pour dire le tout. Souvent, une image de bande dessinée ouvre une séquence en présentant un plan général qui pose un décor (c'est le cas ici), les vignettes suivantes se contentent de prélever quelques détails agissant dans l'image comme un rappel des lieux<sup>20</sup>. Par sa séquence théâtrale, Mathieu exprime la fonction métonymique de la bande dessinée (puisque une fois le décor posé avec une première grande image, il n'est ensuite plus que suggéré) et du théâtre puisque la pièce de théâtre qu'il illustre propose une mise en scène où trois éléments suffisent à déterminer un lieu de vie. Ici le porte-manteau, le buffet et le lit suffisent à figurer l'intérieur d'une maison ou d'un appartement.

Plus précisément cette sobre mise en scène a un rôle métaphorique. Rappelons-le, le personnage central de la pièce, comme du livre que nous étudions, est Dieu. Dès lors, l'autre personnage prend un statut particulier. Il s'agit d'une femme. Mais est-elle la femme de Dieu ? Il paraît difficile de répondre à cette question de façon certaine et malgré quelques indices dans l'ensemble du livre, il est plus intéressant de ne pas trancher puisque l'auteur a sans doute volontairement proposé cette ambiguïté. En revanche ce qu'il est important de

---

<sup>19</sup> Influencé par la psychanalyse et les révolutions qui ont court dans la peinture au XXème siècle, le théâtre remet en question le réalisme pour se tourner vers une approche plus « spirituelle ». On pense qu'une vérité plus profonde de l'Humanité est à exprimer par la mise en scène. Ce n'est plus une illusion réaliste qui est recherchée, ainsi le théâtre fonctionne-t-il de plus en plus à l'économie.

<sup>20</sup> Il faut noter cependant que si beaucoup de bandes dessinées fonctionnent à l'économie, d'autres font grand usage de son pouvoir d'évocation réaliste. Un auteur comme Druillet par exemple se plaît à multiplier les détails dans le décor. Il semble d'ailleurs comparer plus aisément sa bande dessinée au cinéma qu'au théâtre quand il affirme : « avec ma plume et ma gomme, je peux me payer 30000 figurants et des décors de 14 milliards. Je n'ai qu'à les dessiner ».

constater c'est le caractère humain de cette femme. Il ne s'agit pas d'une déesse comme le prouve le dialogue :

« Tu n'es pas le premier à douter !

- Oui mais je serai sans aucun doute le dernier ! Tu réalises ?

- Non... ce n'est pas facile de se mettre à ta place. Tu es quand même Dieu... »<sup>21</sup>

Cette femme n'est pas l'égal de Dieu, elle tient la même place que toute l'Humanité qui tente de comprendre Dieu. Cette quête est d'ailleurs tout le sujet du livre. Cette pièce de théâtre synthétise les questionnements de tout l'album. Mais puisque les deux comédiens sont Dieu et l'Humanité, le cercle de lumière dans lequel ils se situent, qui représente l'univers théâtral, peut être considéré comme représentant l'univers. Autour de ce cercle, c'est le vide, le noir. À l'intérieur de ce cercle il faut s'intéresser au positionnement des trois accessoires. On constate qu'ils forment un triangle isocèle. Ce triangle est le symbole choisi pour représenter Dieu (avec un œil en son centre) deux pages plus tôt par une agence de communication (fig.4). Notons qu'il s'agit d'une représentation traditionnelle de Dieu réactualisée par les créatifs sous la forme d'un logo. Pour définir leur choix ils emploient la formule :

« Energie, espace, temps... Un triangle, trois états. Un signe unificateur, synthétique, universel. »

Cette définition peut donc s'appliquer à l'organisation triangulaire de la mise en scène qui illustre un logo « universel ». La mise en scène représente Dieu, elle représente l'univers (en tout cas l'univers tel qu'il est décrit dans le livre, l'univers fictionnel donc). Le cercle est également présent en page 62 à proximité du triangle dans le symbole ® (pour *Registered* : marque déposée). Ce tracé représente la signature ironique par laquelle l'agence s'approprie Dieu pour faire du marketing. Il faut cependant noter un renversement entre le logo qui propose un triangle dans lequel figure l'œil et la mise en scène théâtrale qui situe le triangle dans un cercle. Le symbole et son sens sont inversés : dans cette séquence Dieu est vu au lieu de voir, il est sur scène, il est acteur et non spectateur.

---

<sup>21</sup> *Op.cit.*, cases 4 et 5 p. 65.

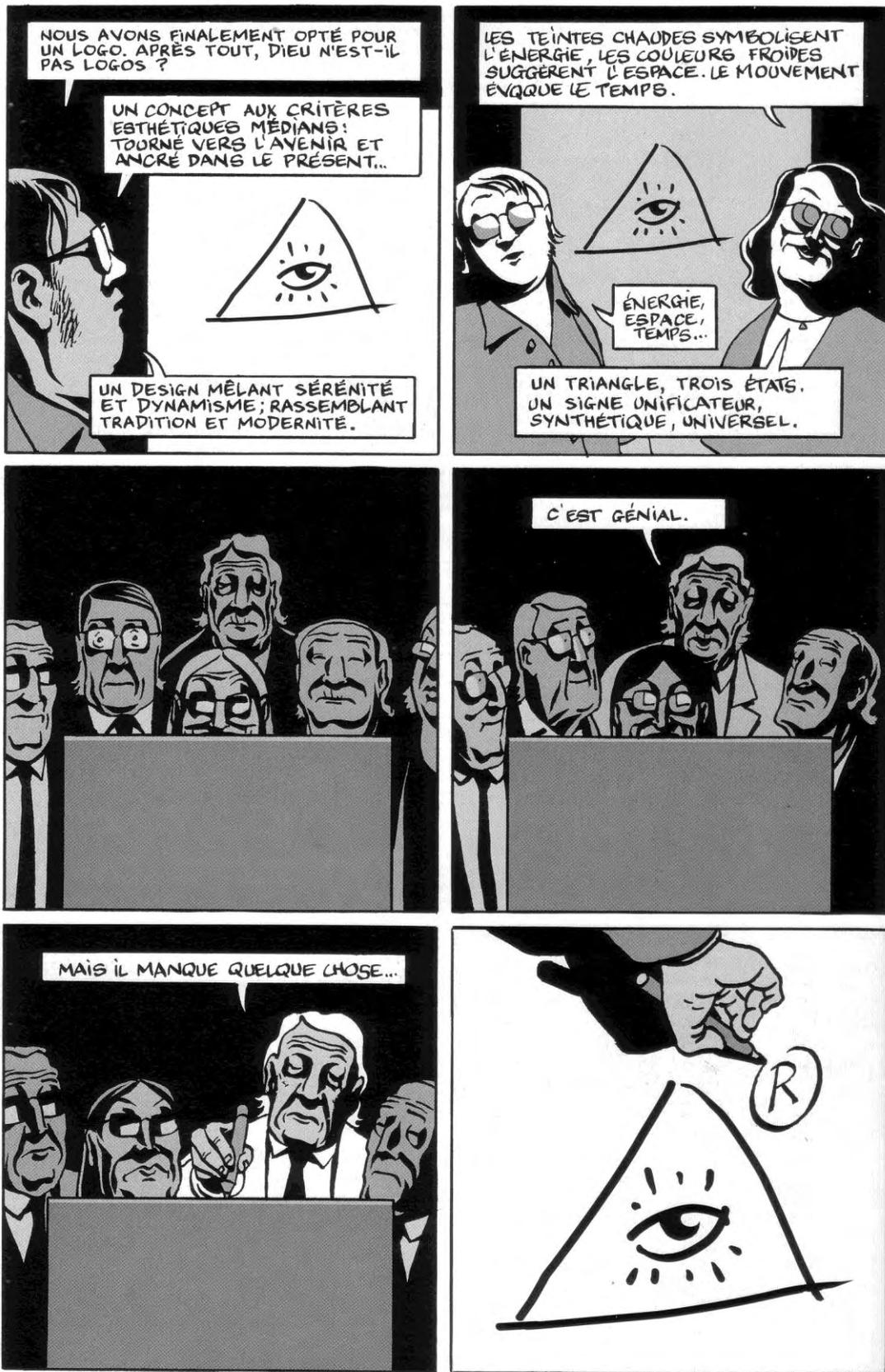


Figure 4

La seule autre allusion directe au théâtre visible dans l'œuvre de Mathieu se situe dans *La Qu...*, des planches 25 à 29. Comparer ces allusions peut être instructif.

Dans *La Qu...*, le personnage principal, Julius Corentin Acquefacques, est condamné à rejoindre la gare pour « flagrant délit de détériorations de mesures et recel de tiroir mal fermé »<sup>22</sup>. Il s'agit d'un coup monté, Julius est manipulé et continuera de l'être tout au long de l'album, observé par une autorité supérieure qui contrôle ses moindres faits et gestes. Pour rejoindre la gare, Julius doit traverser la vaste étendue déserte du « Rien » où il s'arrête dans une auberge pour passer la nuit. C'est à ce moment là qu'il fait le rêve du théâtre.

Julius pénètre dans une salle de spectacle, un placeur lui désigne un siège et lui désigne un rôle : il doit répondre « oui » à toutes les questions que les comédiens présents sur scène vont lui poser. Ces comédiens se révèlent être les « auteurs » de la pièce et Julius est un « acteur-spectateur pris au piège »<sup>23</sup>.

De la même manière que dans la séquence du théâtre de *Dieu en personne*, celle de *La Qu...* synthétise les questionnements de l'ensemble de l'ouvrage : le personnage est manipulé tout dans cette séquence comme tout au long du livre par une instance supérieure qui le surveille, et lui dicte ce qu'il doit accomplir. S'il est dirigé, Julius est malgré tout l'acteur principal du livre, il est également l'acteur principal de la pièce :

« L'unique représentation de "La Mission" se joue devant un unique spectateur, celui-ci devenant acteur (J.C. Acquefacques, merveilleux dans son propre rôle) »<sup>24</sup>.

Notons aussi que le livre s'intitule *La Qu...* contraction possible de « *La Quête* » où Julius doit effectuer une mission, or *La mission* est aussi le titre de la pièce de théâtre dans laquelle Julius joue un rôle. Les questionnements globaux du livre sont donc synthétisés dans cette seule séquence de la même manière que dans *Dieu en personne*.

Ce qui diffère en revanche ici c'est l'énonciation. Cette séquence débute comme le livre : Julius arrive dans un monde qui est sur le point de se créer : il arrive dans un théâtre, les

---

<sup>22</sup> *Op.cit.*, c.7, pl.11.

<sup>23</sup> *Ibid.*, c.1, pl.27.

<sup>24</sup> *Ibid.*

éléments vont se mettre en place (fig.5) et la pièce va être jouée au moment où Julius sera assis dans son siège. Il jouera ensuite un rôle. De la même manière, le livre débute par le big bang originel, l'histoire commence au moment où on ouvre le livre. La séquence d'ouverture et celle du théâtre peuvent également être rapprochées par le fait non anodin que, dans les deux cas, il s'agit d'un rêve de Julius. Et justement la séquence du théâtre, comme le livre, se

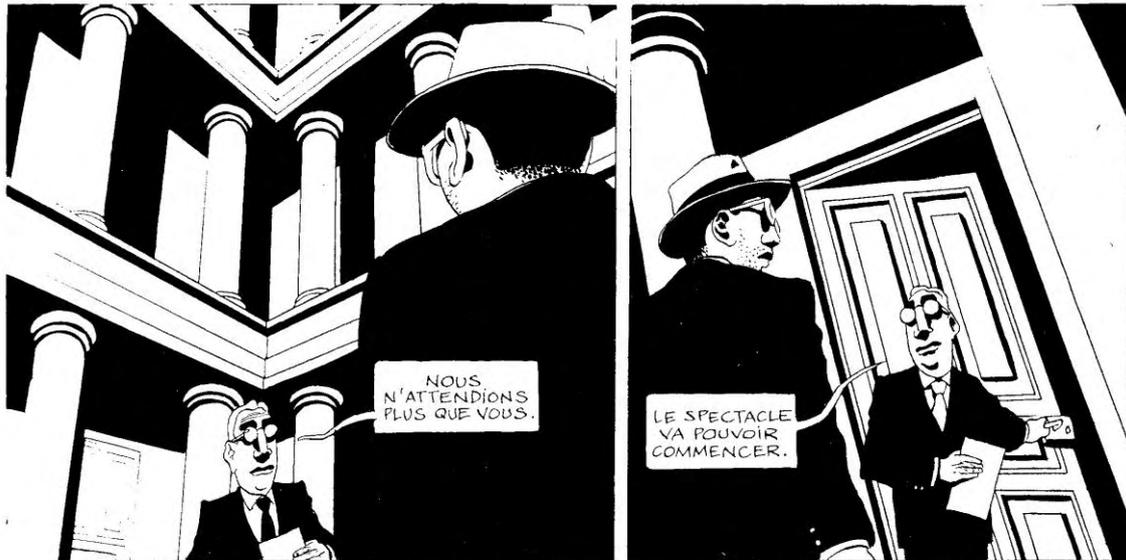


Figure 5



Figure 6

termine par le réveil brutal de Julius (fig.6). On constate donc une similitude entre la construction globale du livre et celle de la séquence du théâtre.

Les deux séquences où sont visibles des allusions directes au théâtre dans l'œuvre de Mathieu proposent une similitude entre le théâtre et l'univers fictionnel. Le théâtre est une métaphore du monde fictionnel créé par Mathieu. Mais ce qu'on a pu dégager de l'analyse de ces deux séquences et de leur comparaison, c'est les outils mis en place pour proposer cette analogie. Si les deux séquences résument les questionnements globaux du livre, celle de *Dieu en personne* conjugue cet aspect avec une schématisation de l'univers fictionnel par la mise en scène théâtrale. La séquence de *La Qu...* quant à elle, construit son énonciation de façon similaire à celle du livre. Mais dès lors qu'une analogie est faite, un rapport d'équivalence existe. On ne peut plus alors déterminer si c'est la séquence qui renvoie au livre ou si c'est tout le livre qui renvoie à la séquence. Dans ce cas une ambiguïté existe dans le rapport théâtre/monde fictionnel. On a vu que le théâtre est une métaphore de l'univers fictionnel créé par Mathieu. Mais un rapport inverse peut exister. L'univers global de Mathieu renvoie peut-être lui aussi au théâtre. Il est possible que l'ensemble de son univers soit une métaphore du théâtre. Pour cela il ne suffit pas qu'une séquence dans l'ouvrage présente une pièce de théâtre. Ces séquences sont davantage des indices de lecture, des pistes, à nous alors de déceler si, dans la constitution même de l'œuvre, il n'y aurait pas quelque chose de théâtral. Pour le savoir il nous faut étudier la *théâtralité* dans l'œuvre de Mathieu.

## I. 2. La théâtralité

Qu'est-ce que la *théâtralité* ? Comment peut-on entendre ce terme au sujet d'une bande dessinée ?

L'ouvrage qui va nous intéresser pour répondre à ces deux questions est celui d'Anne Ubersfeld, *Lire le théâtre*<sup>25</sup>. Il faut bien sûr être très prudent dès qu'on souhaite établir une comparaison entre deux médiums. Il faut avoir à l'esprit les mises en garde énoncées par Jean Ricardou dans les *Problèmes du nouveau roman*<sup>26</sup> et éviter les deux pièges de « l'illusion métaphorique » et de « l'illusion réaliste ». Le premier piège consiste à élaborer une comparaison paradoxale. Celle-ci détermine un espace ambigu où deux médiums peuvent à la fois être confondus, et présenter assez de différences pour qu'on puisse marquer des supériorités. Ricardou donne comme exemple la description du gâteau de noce dans *Madame Bovary*. Si on compare cette description à un panoramique vertical, on tend d'un côté à confondre roman et cinéma et de l'autre à suggérer une hiérarchie puisque le panoramique de cinéma est plus libre et plus complet. Le second piège respecte la spécificité des arts mais s'appuie sur elle pour établir des hiérarchies. Il dit :

« la valeur d'une œuvre provient non de la cohérence des signes qu'elle met en jeu, mais de la distance qui sépare la fiction ainsi obtenue des choses mêmes »<sup>27</sup>.

C'est ainsi, en tenant compte des différences, qu'une comparaison entre deux médiums peut suggérer que l'un est meilleur que l'autre pour exprimer tel ou tel aspect.

---

<sup>25</sup> Ubersfeld Anne, *Lire le théâtre*, Editions Sociales, 1977, p. 50. Parmi les nombreuses définitions de la *théâtralité* qui auraient pu nous intéresser, celle de Roland Barthes dans *Le théâtre de Baudelaire, Essais critiques*, Seuil/Points, 1981 (1954), p. 41 et dans *Littérature et signification, Essais critiques*, Seuil/Points, 1981 (1963), p. 258 n'a pas été retenue car le concept de « polyphonie informationnelle » proposé fait appel à plusieurs sens et ne peut donc connaître une efficacité théorique dans la bande dessinée.

<sup>26</sup> Ricardou, Jean, *Problèmes du nouveau roman*, Paris, Seuil, coll. « Tel Quel » 1967.

<sup>27</sup> *Ibid.*, p. 87-88.

Nous éviterons de tomber dans l'un ou l'autre piège. Précisons que nous entendons étudier la *théâtralité* dans l'œuvre de Mathieu dans la mesure où quelque parenté objective pourrait relier les deux médiums.

Revenons-en à l'ouvrage *Lire le théâtre*, d'Anne Ubersfeld. Elle écrit à la page 50 :

« le lieu de l'invraisemblance est le lieu même de la spécificité théâtrale. À quoi correspond au niveau de la représentation la mobilité des signes : glissement d'un objet d'un fonctionnement à un autre, échelle devenue pont, coffre à trésor devenu cercueil, ballon qui devient un oiseau, glissement d'un comédien d'un rôle à un autre ; toute atteinte textuelle ou scénique à la logique courante du « bon sens » est théâtralité ».

Ces remarques permettent de faire jaillir de la notion de théâtralité, des connexions évidentes avec le médium bande-dessinée qui est, de tous les arts du récit, l'un des moins contraint au réalisme. Et comme l'a écrit Thierry Groensteen dans *Les cahiers de la bande dessinée*<sup>28</sup> :

« Depuis l'école de New York Herald (Verbeck, Mc Cay, Feyninger) au début du XX<sup>e</sup> siècle jusqu'à la BD « non-sensique » contemporaine (Mandryka, F'Murr, Jacovitti, Kamakurga) en passant par Rube Goldberg, Pat Sullivan et beaucoup d'autres, l'instabilité du décor et de ses accessoires est une constante dont on pourrait relever mille exemples. »

Groensteen a écrit ceci dans les années 80 mais ce constat se vérifie encore aujourd'hui avec des auteurs comme Fabio, Trondheim, Delisle, Lécroart, et beaucoup d'autres. Ce phénomène rend visible la matérialité de la représentation. Une distanciation comme celle prônée au théâtre par Brecht est à l'œuvre : la représentation théâtrale n'a aucun compte à rendre au réel, l'univers de la fiction ne se confond pas avec l'univers de la réalité. C'est par convention que le lecteur de BD, comme le spectateur de théâtre, accepte de donner vie aux personnages et à la fiction qui se joue devant lui. Ce n'est pas le cas par exemple au cinéma où tout (depuis que l'histoire a donné raison à Lumière contre Méliès) est réalisé dans le but de créer une illusion de réalisme. Toutes les bandes dessinées ne cherchent pas à montrer la matérialité de leur représentation, certaines tentent de la faire oublier par un traitement

---

<sup>28</sup> Groensteen, Thierry, « L'amour des planches, bande dessinée et théâtre » dans *Les cahiers de la bande dessinée*, éd. Glénat, n°65, p.43.

graphique hyperréaliste par exemple, mais toutes les bandes dessinées (comme toutes les pièces de théâtre) reposent sur une convention, un accord tacite entre le lecteur (ou le spectateur) et l'œuvre. En cela les deux médiums possèdent une parenté objective. Quand une BD met en évidence la matérialité de sa représentation, quand elle joue par exemple sur « la mobilité des signes », quand elle frôle « l'in vraisemblance », alors elle se rapproche du « lieu même de la spécificité théâtrale ». Cette révélation suggère en un sens que la spécificité théâtrale dont parle Ubersfeld n'est pas spécifiquement théâtrale puisque elle se situe également dans les bandes dessinées dont celles que nous parlons. Mais la mobilité des signes et la mise en évidence de la matérialité de la représentation (d'où peut découler « l'in vraisemblance ») sont des caractéristiques qui découlent de la nature même d'un médium qui se base sur la convention. En cela, elles sont indissociables du théâtre et ne sont pas apparues avec l'avènement d'un nouveau genre ; ces spécificités sont apparues dans le théâtre en même temps que le théâtre est apparu. C'est dans ce sens qu'Anne Ubersfeld parle de « spécificité théâtrale ». Mais lorsque ces lignes ont été écrites, le travail de Mathieu n'était pas encore venu semer le trouble dans cette définition. Celle-ci n'est pas contredite mais, puisqu'elle s'adapte à la bande dessinée de Mathieu, elle montre à quel point le travail de cet auteur peut connaître des liens de parenté objective avec le théâtre de manière à ce qu'on puisse parler de *théâtralité* dans son œuvre.

La mise en évidence de la matérialité au théâtre (spécificité théâtrale) peut être accentuée par d'autres éléments : le masque, l'aparté, le récitant, etc. En bande dessinée, sa mise en évidence peut de même être accentuée lorsque l'auteur joue sur les codes même du médium.

Il est un passage de *La 2,333<sup>e</sup> dimension*, des pages 46 à 52, qui illustre particulièrement bien ces jeux sur les codes de la bande dessinée.

Avant d'étudier cette séquence il nous faut la situer. Dans ce dernier album paru des aventures de Julius Corentin Acquefacques, le protagoniste rêve qu'il rêve qu'il perd un point de fuite. Dès lors la réalité s'en trouve affectée et l'univers de Julius s'aplatit. Julius a pour mission de retrouver le point de fuite disparu pour redonner au monde sa véritable dimension. Il est plié comme une feuille à papier, manipulé comme un pantin, et est propulsé dans *l'inframonde*, « cette zone étrange, inconnue, au-delà du rêve et de la

réalité<sup>29</sup> ». Dévié de sa trajectoire initiale par son voisin de palier, Julius est attiré avec lui par un trou gris, c'est là qu'il va découvrir certains secrets de son univers et que commence notre analyse.

Dans le trou gris, Julius et son voisin font la rencontre de Dilbert Dugommier aussi surnommé « Dédé », « 2D » ou « 2 dés ». Il est « directeur de distribution des décors divers », un métier du monde du spectacle. Il offre aux deux protagonistes des lunettes 3D que le lecteur est parallèlement invité à mettre (des « lunettes 3D » à détacher sont collées sur la page). En les enfilant, le lecteur croit voir les décors et les personnages dans un environnement 3D. Non seulement les personnages ne sont plus dessinés comme étant plats (c'est-à-dire volontairement montré aplatis par le dessinateur) depuis qu'ils sont arrivés dans le trou gris (car comme le dit le voisin de Julius : « ça



case 6 p 47

défroisse ») mais en plus, ils semblent prendre dans cette séquence, plus de profondeur qu'il n'est possible d'ordinaire dans une bande dessinée. Cet effet est là pour mettre en avant un aspect essentiel de la bande dessinée : les lieux ne sont que des décors, la perspective une illusion. C'est exactement pareil au théâtre : situé sur une scène, dans un espace restreint, le décor ne peut tout au mieux que donner l'illusion d'une perspective. C'est dans ce contexte que les personnages emploient le terme « décors » emprunté au registre théâtral. L'analogie entre le monde fictionnel et le théâtre est faite même si Dugommier semble ne parler que de bande dessinée. Selon ses explications, le trou gris correspond aux coulisses de la création de la bande dessinée. Il dit en effet :

« Vous ne vous êtes jamais posé la question de savoir ce que devenaient les décors qui ont existé ? Les personnages vont de case en case, et tant mieux pour eux. Mais les décors eux, pffft ! Eh bien ils arrivent ici, triés, rangés, classés.<sup>30</sup> »

---

<sup>29</sup> *Op.cit.*, case 4 p.27.

<sup>30</sup> *Ibid.*, case 1, p.49.

Ces coulisses sont à l'image des coulisses de théâtre. Un clin d'œil à un passage d'un album de Tintin situé dans les coulisses d'un théâtre est justement présent. Ce passage est situé en page 15 de l'album *Les sept boules de cristal*<sup>31</sup> (cases 2, 3 et 4). Haddock renverse une fausse colonne de marbre qui fait bondir une fausse tête de vache (fig.7) qui lui tombe dessus. Le voisin de Julius situé en arrière plan effectue la même action aux cases 2, 3 et 4 (fig. 8).



Figure 7



Figure 8

Le trou gris est donc à l'univers de Julius ce que les coulisses sont au théâtre. L'univers de Julius est à l'image d'un théâtre.

On peut également dire que cette séquence frôle « l'in vraisemblance », les personnages eux-mêmes affirment se trouver « quelque part aux confins de l'improbable... ou aux limites de l'intangible » quand ils ne sont pas dans « un abîme de perplexité. ». Ce qui se comprend

<sup>31</sup> Hergé, *Les sept boules de cristal*, Paris, éd. Casterman, 1993.

quand on apprend que dans le trou gris « temps, espace et lumière sont repliés sur eux-mêmes », et que « le temps n'existe plus ». La représentation est loin d'être une représentation réaliste du monde. La lecture même de cette séquence est loin de « la logique courante du « bon sens » » : le lecteur doit porter des lunettes 3D pour lire la séquence d'une bande dessinée. Or on a vu avec Anne Ubersfeld que « le lieu de l'in vraisemblance est le lieu même de la spécificité théâtrale » et que « toute atteinte textuelle ou scénique à la logique courante du « bon sens » est théâtralité. » pourvu qu'on ait affaire « au niveau de la représentation » à « la mobilité des signes ». Ici, les lieux subissent un « glissement [...] d'un fonctionnement à un autre » : ils deviennent des décors qui sont triés dans le trou gris ; les points de fuites subissent le même déplacement : ils ne sont plus que des objets utiles à la représentation, rangés dans « le secteur des intriablés ». Le code de la case quant à lui, devient une porte qui ouvre sur « d'autres mondes ». Cette séquence est donc éminemment théâtrale.

Or, puisque le code de la case est montré et que Dilbert Dugommier discourt à son sujet, puisque cette séquence disserte sur l'aspect 2D du médium bande dessinée au sein des coulisses de sa création, alors on peut dire qu'elle désigne clairement la matérialité de sa représentation. Ceci tend à montrer un paradoxe intéressant.

D'une part on a vu que la théâtralité a pour effet de signifier au lecteur que l'univers de la fiction ne se confond pas avec la sphère de la réalité.

D'autre part on voit dans cette séquence la volonté de brouiller la frontière entre le réel et ses représentations : le lecteur est invité à se plonger dans une bande dessinée qui, pour la première fois, semble pouvoir être perçue avec le même nombre de dimensions que le monde réel qui lui est familier. De la même manière le personnage Dilbert Dugommier affirme qu'il est « difficile de [...] ne pas entrer dans un décor, de faire la part des choses entre la réalité et ses représentations. »

La bande dessinée théâtralisée de Mathieu brouille-t-elle la frontière entre le réel et la fiction ou a-t-elle pour effet de signifier clairement au spectateur la distinction entre les deux univers ? On ne peut répondre à ce type de questions sans étudier plus précisément les moyens mis en œuvre par Mathieu pour distinguer les deux univers ou les rassembler. Mais

quels sont ses outils ? La séquence que nous venons d'étudier semble vouloir assimiler le trouble vécu par les personnages qui ont du mal à faire la différence entre la réalité et la fiction, au lecteur qui à l'impression de voir à travers ses lunettes 3D, le monde de la bande dessinée pénétrer dans le monde réel (à moins que ça ne soit l'inverse).<sup>32</sup> Or le théâtre a connu une grande tradition qui avait pour ambition de brouiller la frontière entre le monde réel et le monde fictionnel créé sur scène. Son but était de comparer, par le biais de la métaphore appelée *theatrum mundi*, le monde réel à un théâtre. Le théâtre baroque s'est fait le spécialiste de cette analogie par l'emploi d'un procédé singulier : la *mise en abyme*. La mise en abyme, rarement employée dans la bande dessinée, est justement très utilisée par Mathieu. En cela, la direction de ses travaux serait à rapprocher de la tradition du *theatrum mundi*. Analyser les mécanismes de mise en abyme peut nous permettre de comprendre les enjeux de l'emploi d'un tel outil de la part de Mathieu.

---

<sup>32</sup> On peut aussi noter que le paradoxe soulevé correspond à la *dénégation* au théâtre. Le terme est longuement expliqué par G.Forestier mais une citation de Gary Smith de l'Université d'Arts et Sciences de Toronto (CHASS) dans *Mise en abyme, théâtralité, distanciation et dénégation dans Les Fausses confidences*, sera plus claire et plus concise pour nous ici : « Dénégation : Le spectateur de théâtre oscille entre deux états, celui d'une croyance en la réalité de la pièce, crée par l'illusion mimétique, et celui d'une dénégation de la réalité de ce qu'il regarde par les rappels qu'il est au théâtre. »

## II. / LA MISE EN ABYME OU LE MONDE-THEATRE

La mise en abyme est un outil singulier largement exploité dans la littérature romanesque du XX<sup>ème</sup> siècle et dans le théâtre baroque<sup>33</sup>. Sa présence dans la bande dessinée est en revanche exceptionnelle. Une analyse de la mise en abyme romanesque a été proposée par Lucien Dällenbach dans *Le Récit spéculaire: essai sur la mise en abyme*<sup>34</sup>, celle de la mise en abyme dans le théâtre baroque a notamment été portée par Georges Forestier dans *Le théâtre dans le théâtre: sur la scène française du XVII<sup>e</sup> siècle*<sup>35</sup>. Ces deux ouvrages vont nous servir de référence pour comprendre les mécanismes et les enjeux de cet outil employé dans les bandes dessinées de Mathieu car « évoquée par des exemples empruntés à différents domaines, [la mise en abyme] constitue une réalité structurelle qui n'est l'apanage ni du récit littéraire, ni de la seule littérature »<sup>36</sup>. Ainsi, la typologie de Dällenbach doit pouvoir sans violence être étendue à la bande dessinée. On aura cependant fréquemment recours à des comparaisons instructives entre le travail de Mathieu et des romans et pièces de théâtre ayant utilisé la mise en abyme.

La mise en abyme est l'«organe d'un retour de l'œuvre sur elle-même», elle « apparaît comme une modalité de la réflexion. »<sup>37</sup> Dällenbach la définit ainsi :

“Est mise en abyme toute enclave entretenant une relation de similitude avec l'œuvre qui la contient”.<sup>38</sup>

---

<sup>33</sup> Ces deux traditions n'ont évidemment pas le monopole de la mise en abyme mais en ont usé avec énergie. De *Don Quichotte* aux *Contes des Mille et une nuits* en passant par *Hamlet*, *L'illusion comique*, *L'Impromptu de Versailles* ou encore *La Chute de la maison Usher*, et sans compter les œuvres cinématographiques et les peintures, la mise en abyme est un procédé dont l'histoire est longue et les manifestations nombreuses.

<sup>34</sup> Dällenbach, Lucien, *Le Récit spéculaire: essai sur la mise en abyme*, Paris, Seuil, 1977.

<sup>35</sup> Forestier, Georges, *Le théâtre dans le théâtre: sur la scène française du XVII<sup>e</sup> siècle*, éd. Droz, coll. « Titre courant », 1996.

<sup>36</sup> Dällenbach, *Op.cit.*, p. 16.

<sup>37</sup> *Ibid.* Dällenbach explique à la page 62 ce qu'il signifie par « réflexion » : « énoncé qui renvoie à l'énoncé, à l'énonciation ou au code du récit ».

L'exemple de mise en abyme le plus célèbre est celui de la boîte de *vache qui rit*® où une enclave, la boîte de *vache qui rit*® portée par l'oreille de la célèbre vache rouge, entretient « une relation de similitude avec l'œuvre qui la contient » : la boîte de *vache qui rit*® que nous achetons. De manière assez proche, il est fréquent chez Mathieu qu'une œuvre ou partie de l'œuvre soit enchâssée dans l'œuvre enchâssante. Mais dans la mesure où il s'agit d'un récit, les enjeux de la mise en abyme chez Mathieu diffèrent évidemment beaucoup de ceux du simple artifice ludique employé sur le packaging d'une boîte de fromage. L'étude de *Dieu en personne*, de *La Qu...*, de *L'Origine* et du *Processus* suffira à nous dévoiler les enjeux de la mise en abyme pour Mathieu et nous précisera ses structures et ses fonctions. Car si des mises en abyme sont décelables dans tous les albums de Mathieu, « dans la mesure où elle repose sur l'analogie [...] "la mise en abyme n'est pas une opération nettement délimitable" (J.Ricardou, *Le Nouveau Roman*, p.69). Il s'ensuit qu'une lecture obsédée pourrait en débusquer un peu partout alors que la prise en compte de son impact narratif encourage à ne retenir que les plus actives »<sup>39</sup>. C'est pourquoi nous n'étudierons le procédé que dans ces quatre albums significatifs.

La terminologie de Dällenbach est déterminante pour hiérarchiser les occurrences réflexives visibles dans ces œuvres et pour les expliquer. Les quatre exemples dont nous allons parler correspondent à trois types de mises en abyme tel que Dällenbach a pu les classer. Sa typologie s'établit ainsi :

« c'est selon qu'elle reflète une même œuvre (similitude), la même œuvre (mimétisme) ou l'œuvre même (identité) que la réflexion basale engendre respectivement les types I [dédoublé simple], II [dédoublé à l'infini] ou III [dédoublé paradoxal]. »<sup>40</sup>

Le type I correspond à une mise en abyme évoquant son récit enchâssant sans pour autant le reproduire à l'identique, c'est le cas dans *Dieu en personne* et *La Qu...*. On pensera en littérature à la parabole de *L'Homme devant la loi* dans *Le Procès* de Kafka ou à *Hamlet* pour

---

<sup>38</sup> *Ibid.*, p. 18.

<sup>39</sup> *Ibid.*, p.140.

<sup>40</sup> *Ibid.*, p.142.

le théâtre<sup>41</sup>. Le type II concerne les mises en abyme qui reproduisent l'œuvre cadre à l'identique. Dans ce cas la réduplication à l'intérieur de l'œuvre cadre est elle-même rédupliquée, et cette nouvelle réduplication à l'intérieur de la première est à son tour rédupliquée et ainsi de suite, la mise en abyme est mise en abyme à l'infini. C'est le cas dans *L'Origine* et dans *Le Processus*. On pensera en littérature aux *Contes des Mille et une nuits* où, lors de la 602<sup>ème</sup> nuit, Shéhérazade raconte au roi sa propre histoire. Le type III met en abyme l'objet même de l'œuvre : en bande dessinée, la mise en abyme de type III s'intéresse à la matérialité de l'objet que nous tenons entre les mains. La bande dessinée *L'Origine* est entièrement mise en abyme dans la bande dessinée en tant, non seulement que récit, mais que livre. En littérature, Don Quichotte et Sancho Pansa sont les lecteurs de leurs propres aventures. Au théâtre, la *Critique de l'Ecole des femmes* et *L'Impromptu de Versailles* de Molière peuvent être considérés comme des exemples relevant de la mise en abyme de type III.<sup>42</sup>

Plutôt que d'étudier progressivement l'emploi des trois types dans l'œuvre de Mathieu, nous étudierons leurs fonctions en deux parties.

L'étude est portée en premier lieu sur les fonctions narratives qui ont un rôle sur le déroulement du récit. Nous en distinguons quatre. La première oriente la lecture afin qu'elle se porte sur la poétique du texte. La deuxième dote la fiction d'un *dramomètre* qui souligne

---

<sup>41</sup> Comme l'explique Forestier dans *Le théâtre dans le théâtre: sur la scène française du XVIIe siècle*, p.151: « Des trois catégories de réflexions que L. Dällenbach a mises à jour dans le domaine du récit, une seule apparaît donc effective dans le théâtre du XVIIe siècle, celle qu'il qualifie de *dédoublement simple* (type I). Aussi peut-on proposer pour ce type unique la définition suivante : *est mise en abyme théâtrale tout spectacle enchâssé réfléchissant tout ou partie de l'action principale* ».

<sup>42</sup> Par précaution nous développons ici une note qui ne concerne pas directement notre sujet mais qui précise en quoi ces deux pièces peuvent être considérées comme mise en abyme de type III malgré ce que nous venons de dire dans la note précédente. Il faut connaître les circonstances historiques qui sont à l'origine de l'écriture de la pièce *L'Impromptu de Versailles* et imaginer ce que propose la situation de la *Critique de l'Ecole des femmes* où le dédoublement paradoxal n'est qu'annoncé. Dans le premier cas en effet, il faut savoir que Louis XIV avait ordonné à Molière de se défendre contre les attaques dont il était l'objet. Or, dans *L'Impromptu*, les personnages (Molière et sa troupe) répètent une pièce que le roi a commandée à Molière pour qu'il se défende de ses calomniateurs. Dans le second cas, à la dernière scène, tous les personnages décident de confier à « Molière », sur l'œuvre duquel ils viennent de débattre, le soin de faire une comédie à partir de leur discussion et en utilisant leurs propres personnages, qui se terminerait « naturellement » par un souper, ce qui est précisément en train de se faire. Mais la pièce n'est pas représentée dans la pièce, ce qui signifie que la mise en abyme de type III n'est qu'annoncée.

un élément qu'il convient d'avoir saisi pour comprendre le récit. La troisième fonction est celle d'un *inverseur sémantique* qui influe sur le récit de l'œuvre enchâssante afin d'en modifier le cours. Enfin, la dernière fonction que nous appelons *productrice* fait que l'œuvre enchâssée permet au récit de l'œuvre enchâssante d'exister. Mais puisque cela est permis par la présence de l'histoire que nous lisons à l'intérieur de l'histoire, alors l'histoire enchâssée détermine l'histoire enchâssante qui doit nécessairement lui être similaire. On peut donc parler de fonction *déterministe* de la mise en abyme car elle détermine le déroulement de l'histoire en même temps qu'elle la produit. Ainsi, nous choisissons ici d'étudier ensemble la fonction *productrice* et la fonction *déterministe* de la mise en abyme. Les termes seront expliqués et les mécanismes, de même que leurs significations, seront étudiés par l'analyse du corpus. La grande majorité de ces fonctions sont visibles dans les mises en abyme de type I, c'est-à-dire dans *La Qu...* et dans *Dieu en personne*, mais la fonction *productrice* et *déterministe* est exprimée plus particulièrement avec les mises en abyme de types II et III dans *L'Origine*.

Dans un second temps nous étudierons les fonctions réflexives. Ce terme est exclusivement pratique et mérite d'être nuancer car il n'est pas choisi pour opposer ce groupe de fonctions aux précédentes desquelles la réflexivité n'est pas absente. Simplement, les mises en abyme employées par Mathieu peuvent avoir plusieurs fonctions que nous avons classifiées selon deux groupes dont les frontières sont poreuses : les fonctions narratives et réflexives. Nous distinguons trois types de fonctions réflexives. La première que nous appelons la fonction *d'autotélisme* propose une autonomie importante du monde fictionnel. Elle semble, dans l'œuvre de Mathieu, impliquer l'enfermement du personnage. Cette fonction est issue de la *circularité* du type II dans le *Processus*, nous expliquerons ce terme. La deuxième fonction provoque la confusion entre le monde réel et le monde fictionnel, cette fonction suggère insidieusement que le lecteur est une fiction. Enfin, la troisième fonction propose un monde fictionnel qui semble dépasser le carcan du livre, il existe comme un monde parallèle au monde réel. Ces deux dernières fonctions s'expriment à travers les mises en abyme de type II et III dans *L'Origine*.

Nous verrons que l'emploi de ces structures de la part de Mathieu a des significations déterminantes pour la pleine compréhension de son œuvre. L'importante exploitation des

fonctions de la mise en abyme de tout type dans l'œuvre de Mathieu pose des questions sur le statut du personnage de l'auteur et même du lecteur.

## **II.1. Fonctions narratives de la mise en abyme**

### **A. S'intéresser à la poétique du texte**

Dällenbach nous apprend que la réduplication peut se jouer sur différents niveaux : l'énoncé, l'énonciation et le code. Il en est de même au théâtre comme a pu le constater Georges Forestier, et en bande dessinée. Cette précision est essentielle pour étudier l'œuvre de Mathieu. Elle est nécessaire dans le cadre d'une mise en abyme de type I (seule catégorie réellement effective dans le théâtre baroque) où l'œuvre enchâssante n'est pas reproduite à l'identique. La partie enchâssée peut alors être un miroir du code de l'œuvre, de son énonciation ou de l'énoncé. Ainsi une mise en abyme de type I peut-elle refléter tout ou partie de l'histoire. Mais précisons encore avec Jean Ricardou que « jamais, semble-t-il, la micro-histoire ne doit être plus longue que l'histoire qu'elle reflète, sous peine de devenir l'histoire reflétée. C'est dire que l'histoire contenue ne peut évoquer l'histoire contenante que sous l'espèce d'un résumé. »<sup>43</sup> Or « telle contraction ne va pas [...] sans mettre en cause l'ordre chronologique lui-même : incapable de dire la même chose en *même temps* qu'elle, l'*analogon* de la fiction, en le disant ailleurs, le dit à *contretemps* et sabote par là-même l'avancée successive du récit. »<sup>44</sup>. Au sujet de ces « micro-histoires », enchâssées dans une histoire globale, Dällenbach propose dans sa typologie de les distinguer en deux groupes : les mises en abyme *rétro-prospectives* et les mises en abyme *prospectives*. Ces deux notions sont indispensables pour étudier l'œuvre de Mathieu.

---

<sup>43</sup> Ricardou, Jean, *Problèmes du nouveau roman*, *op.cit.*, p.189.

<sup>44</sup> Dällenbach, *op.cit.*, p.82.

La mise en abyme *rétro-prospective* réfléchit l'histoire dont certains événements se sont déjà produits tandis que d'autres sont à venir, c'est le cas des deux séquences théâtrales dont nous avons déjà parlé dans *La Qu...* et *Dieu en personne*.

La mise en abyme *prospective* réfléchit l'histoire à venir<sup>45</sup>, c'est le cas dans toute la série des Julius où chaque premier chapitre (les deux premiers pour *La 2,333<sup>ème</sup> dimension*) est un rêve qui condense le récit enchâssant. C'est également le cas du premier chapitre de *Dieu en personne*, ainsi que du premier chapitre, mais de manière moins évidente, de *Mémoire morte* et des *Sous-Sols du Révolu*. Choisissons d'analyser la séquence d'ouverture de *La Qu...* car il est l'album qui affirme le plus clairement sa théâtralité tout en usant de la mise en abyme.

Cette séquence montre deux personnages : Julius Corentin Acquefacques, et son voisin de palier, flotter dans le vide. Ils sont contrôlés par une force invisible qui dirige leur parcours : la force gravitationnelle. Cette force les attire en fait vers leur créateur Marc-Antoine Mathieu représenté en photographie aux planches 4 et 5. Le chapitre se conclut par la chute des deux personnages dans un bol de café noir. Le titre de cette première séquence est : *Le noir et le blanc*. L'album dans son ensemble narre les aventures de Julius Corentin Acquefacques, dirigé par une force supérieure sur laquelle il ne semble avoir aucune emprise : ce sont « les auteurs » qui contrôlent Julius. La chute finale de l'album en noir et blanc conclut sur la découverte par le protagoniste de la quadrichromie. C'est du moins ce qui est suggéré jusqu'à ce que Julius se réveille (ou s'endorme, on ne peut pas vraiment le déterminer) et rechute dans « le noir et le blanc ». On constate le rapport de similitude entre l'énoncé de l'œuvre et celui de la première séquence. C'est une mise en abyme de l'énoncé qui s'illustre ici.

Mais cette séquence semble insinuer autre chose. Julius dit :

« je venais de vivre en direct un big bang **originel**. La naissance de cet univers en expansion signifiait sans doute un nouveau départ. Oui, mais vers quoi ? »

---

<sup>45</sup> Un troisième mode de discordance entre les deux temps (celui du récit enchâssé et celui du récit enchâssant) est proposé par Dällenbach : la mise en abyme *rétrospective*. Elle « réfléchit après coup l'histoire accomplie ». C'est par exemple le cas des *Sous-Sols du Révolu* et de *L'ascension*. Nous ne l'analyserons pas dans le détail car elle ne pourra pas apporter d'éléments nécessaires à notre étude.

Cette phrase apparaît à la première page du livre. On constate que l'univers fictionnel se crée parallèlement à la narration, la présence d'un arrière plan ou d'un passé vécu par le personnage n'est même pas suggérée. On peut alors interpréter cette séquence ainsi : une fois l'idée de départ mise en place par l'auteur, une fois l'étincelle de l'inspiration trouvée, le récit va pouvoir se mettre « en expansion ». On peut penser que c'est le fait de raconter une histoire qui est ici mis en abyme. Un autre indice suggère cette lecture : le livre et la séquence se terminent par une chute au sens propre comme au sens figuré (les personnages chutent), de la même manière il est fréquent que les histoires se terminent par une chute. Enfin Julius précise que « si la plupart des histoires se terminent par une chute, n'était-il pas logique qu'un nouvel épisode commençât par une attraction vers le haut ? » ce qui est justement le cas (fig.9). Finalement, la séquence comme tout le livre montre un personnage qui prend vie, connaît quelques aventures en étant manipulé par son auteur et termine son parcours dans une chute, comme tout personnage fictionnel.



Figure 9

C'est le procédé de l'énonciation qui est mis en scène, la mise en abyme *prospective* est une mise en abyme de l'énoncé et de l'énonciation. Or à son sujet, Dällenbach explique que « sa propriété essentielle consiste à faire saillir l'intelligibilité et la structure formelle de l'œuvre »<sup>46</sup> mais plus précisément, elle met en jeu des « événements plus simples, plus brefs ; en cette condensation, les dispositifs répercutés ont tendance à prendre une netteté schématique.»<sup>47</sup> Ainsi, « le lecteur sait au devant de quoi il va et peut sans hésitation

<sup>46</sup> *Op.cit.*, p. 16.

<sup>47</sup> Ricardou, Jean, *Le Nouveau Roman*, Paris, Seuil, 1990, p. 62.

imposer des balises à son itinéraire ».<sup>48</sup> Le lecteur de *La Qu...* est mis en condition par la séquence d'ouverture : il est averti du statut onirique qui gouverne l'album, il sait qu'il s'agit d'une métafiction puisque l'auteur est représenté avec ses personnages, enfin il sait que le livre mettra en scène un personnage de fiction manipulé par son auteur. Il peut aussi se douter que l'histoire pourra prendre des détours inattendus selon la volonté de son auteur puisque qu'elle met en scène le fait de raconter. Certains auteurs utilisent le procédé de la mise en abyme *prospective* pour libérer l'attention de l'auteur des faits et se concentrer davantage sur la « poétique » du texte pour reprendre le terme de Gérard Genette. C'est, me semble-t-il, l'intention de Mathieu qui a pour seule contrainte de montrer un personnage dirigé par un auteur qui en fait ce qu'il veut. Dans ce contexte, Mathieu peut se permettre de réaliser des scènes aussi folles que celle de la gare qui se déplace dans le désert du « Rien » pour aller à la rencontre de ses personnages à la planche 30 (fig.10).

### B. Fonction de *dramomètre*

Les mises en abyme *rétro-prospectives* peuvent avoir une fonction similaire quand elles cherchent à « satisfaire le besoin d'intelligibilité du lecteur. »<sup>49</sup> Pour cette raison elles sont généralement centrales dans l'œuvre. Mais davantage qu'une orientation de lecture de l'œuvre, ces mises en abyme viennent « souligner un élément de l'œuvre qu'il convient d'avoir saisi pour accéder à la pleine compréhension du récit »<sup>50</sup>. Dällenbach parle d'un procédé qui sert à doter la fiction d'un « *dramomètre* »<sup>51</sup>.

Deux mises en abyme centrales, *rétro-prospectives*, sont visibles chez Mathieu, dans *Dieu en personne* et *La Qu...* Il s'agit des deux séquences théâtrales que nous avons étudiées.

---

<sup>48</sup> Dällenbach, *Op.cit.*, p. 83.

<sup>49</sup> *Ibid.*, p. 93.

<sup>50</sup> Rasemont, Dany, *Julius Corentin Acquefaques, par delà la bande et le dessin*, Louvain-la-Neuve, Grit, coll. « Texte-Image », 1999, p.34. Dany Rasemont est professeur de français à l'Athénée Royal Louis Delattre de Fontaine-L'Évêque, il s'intéresse particulièrement à l'articulation de l'image au texte et a notamment étudié la mise en abyme dans la série des Julius de Mathieu.

<sup>51</sup> *Op.cit.*, p. 94.

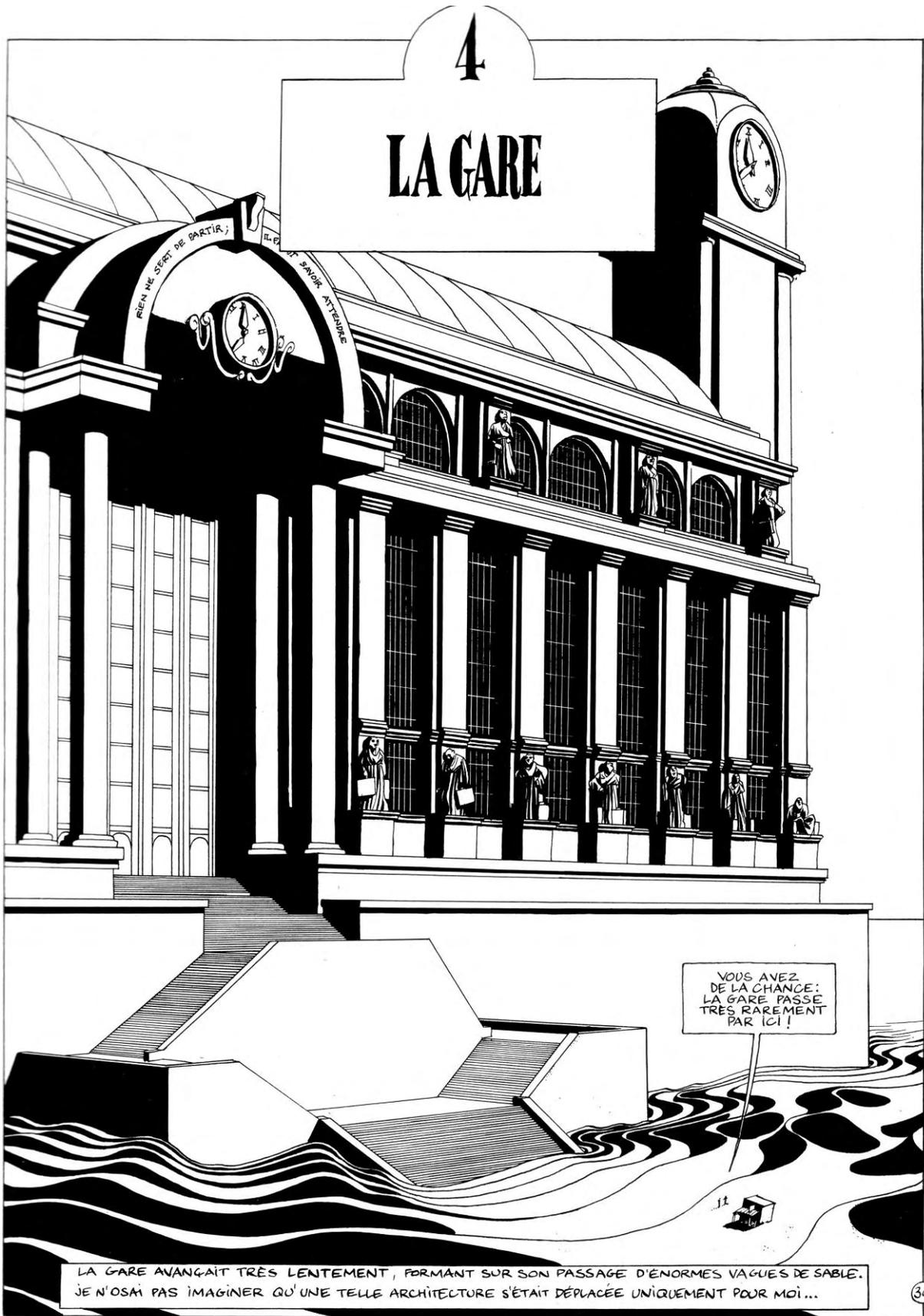


Figure 10

Comme on l'a vu, ces deux séquences métaphorisent par le théâtre l'univers fictionnel du protagoniste et résument les questionnements du livre. Ces deux séquences, de la même manière que le premier chapitre de *La Qu...*, proposent une même structure énonciative que le livre : les deux séquences débutent et se terminent comme le livre. Ces deux séquences sont donc des mises en abyme de type I de l'énonciation et de l'énoncé.

Dans *Dieu en personne*, la séquence centrale diffère du récit enchâssant par deux aspects. C'est parce qu'ils en diffèrent qu'ils sont d'autant plus perceptibles et peuvent orienter notre attention sur une nouvelle lecture de l'œuvre enchâssante. D'une part cette séquence illustre une pièce de théâtre. D'autre part, on a pour la première fois dans le récit (et la seule jusqu'à l'épilogue) accès à la psychologie de Dieu. Tout le livre questionne Dieu du point de vue des hommes, ce chapitre questionne les Hommes du point de vue de Dieu. Mais ce Dieu est un comédien. Voilà les deux aspects « qu'il convient d'avoir saisi pour accéder à la pleine compréhension du récit ». Cette mise en abyme centrale dote la fiction d'un *dramomètre* qui permettra au lecteur de s'imaginer ce que peut ressentir Dieu par la suite et d'être préparé à la révélation d'un Dieu comédien. Cette séquence met en condition le lecteur pour qu'il puisse lire la suite de l'ouvrage comme une pièce de théâtre alors que justement le retour de Dieu se révélera être une vaste mise en scène. Elle prépare aussi le lecteur à considérer Dieu comme un être imparfait ; il est montré comme un homme qui doute, ce que Dieu se révélera être au final.

Dans *La Qu...*, la séquence centrale est une pièce de théâtre. Dès lors, Mathieu insiste sur l'aspect théâtral de sa bande dessinée, cette séquence indique qu'il faut lire l'album comme une pièce. Mais plus particulièrement comme une pièce en train de s'écrire car la séquence montre des auteurs en train de réaliser la pièce et non une œuvre accomplie. Dans cette séquence Julius est un spectateur qui subit ce qu'on lui demande : on le dirige immédiatement vers son siège et on lui dicte comment se comporter. Ensuite, on lui demande de jouer un rôle dans la pièce, il est acteur mais doit obéir aux comédiens sur scène depuis son siège de spectateur. Or ces comédiens se révèlent être « les auteurs ». Comme l'a suggéré le premier chapitre de *La Qu...*, Julius est un personnage de fiction manipulé par l'auteur. Il a un rôle, mais un rôle écrit, il est donc acteur-spectateur d'un récit. Le sujet du livre est donc le récit d'une manière générale, un récit en train de

s'accomplir. Cette séquence insiste sur cet aspect, elle a une fonction de *dramomètre*. Dans une telle configuration, tout ce que le personnage pourra découvrir ensuite sera quelque chose de l'ordre du récit. C'est ainsi qu'il découvre à la fin de sa quête, la quadrichromie qui est un élément jouant un rôle dans le récit de bande dessinée. La couleur, comme le texte ou le dessin, est en effet un élément majeur dans l'accomplissement d'un récit dessiné, elle peut modifier le décor, l'ambiance, elle peut suggérer un certain état d'esprit des personnages ou devenir un paramètre à part entière de la « pictographie des émotions »<sup>52</sup>. Dans *La Qu...*, elle se révèle en plus être le but de la Quête, le trésor recherché (même si Julius ne sait pas ce qu'il va découvrir).

Pour Georges Forestier, la mise en abyme centrale peut avoir un autre but :

« Tel est donc le sens de la place centrale de la réduplication : faire deviner au spectateur la suite du déroulement de la pièce-cadre, et, ainsi détourner son intérêt de l'intrigue proprement dite pour le centrer sur l'évolution psychologique du héros et les rapports ambigus entre le théâtre et la réalité. »<sup>53</sup>

Forestier semble donner lui aussi une fonction de *dramomètre* à la mise en abyme centrale. Selon lui, elle permet en effet de centrer l'intérêt sur un élément primordial de l'œuvre. Mais pour Forestier l'élément souligné est celui de la psychologie des personnages.

Comme on l'a vu, la séquence théâtrale dans *Dieu en personne* permet de s'intéresser à la psychologie du personnage. En revanche, si l'accent est porté sur le statut du héros *La Qu...*, sa psychologie ne semble pas être un élément sur lequel la séquence nous propose de nous focaliser. On pénètre cependant dans un rêve du personnage, en ce sens on pourrait s'attendre à découvrir sa psychologie par le biais du rêve. Mais Julius n'est pas un personnage qui semble avoir une psychologie bien déterminée, on aurait du mal à la qualifier. Le personnage, lorsqu'il est éveillé, est déjà manipulé par l'auteur, il est comme le

---

<sup>52</sup> Je cite les termes de Jacques Samson à la suite de Thierry Groensteen dans *La bande dessinée mode d'emploi*, éd. Les impressions nouvelles, coll. « Réflexions faites », 2007, p.80. Groensteen analyse le rôle de la couleur dans le récit *Jimmy Corrigan* de Chris Ware. L'expression de Samson est employée par Groensteen pour mettre en avant le rôle de la couleur dans l'expression des émotions vécues éventuellement par les personnages.

<sup>53</sup> *Op.cit.*, p.169.

« porte-drapeau d'un concept »<sup>54</sup>, mais ses rêves, eux-aussi, semblent contaminés par la présence des « auteurs ». Lorsqu'on pénètre dans le rêve de Julius ce n'est pas plus sa psychologie qui nous est donnée à voir que la volonté de l'auteur d'orienter son récit. Il donne les clefs de lecture dans ce passage. La séquence théâtrale de *La Qu...* n'a pas pour fonction de détourner l'intérêt du lecteur « de l'intrigue proprement dite pour le centrer sur l'évolution psychologique du héros » (pour reprendre la citation de Forestier) parce que ce dernier n'est justement pas le sujet du récit. En revanche, le rêve est ici employé pour permettre au personnage de réagir contre les « auteurs », ce qu'il ne fait pas lorsqu'il est éveillé (s'il l'est vraiment) dans le reste de l'album. Pénétrer dans le rêve de Julius permet à Mathieu d'insister sur le statut de son personnage qui est à la fois acteur et spectateur de la pièce.

### C. Fonction d'inverseur sémantique

La mise en abyme centrale peut aussi, selon Dällenbach, jouer le rôle d'un « inverseur sémantique ».<sup>55</sup> Forestier a constaté cette fonction de la pièce enchâssée dans le théâtre baroque :

« Théoriquement dépendante du contexte de la pièce-cadre, elle (la pièce enchâssée) s'en évade pour acquérir une autonomie sémantique qui réagit en retour sur la suite de l'action principale. »

Il fait ce constat à propos de la pièce de Rotrou : *Le Véritable saint Genest*. Comme il l'explique :

« *Le Véritable saint Genest* commence par l'annonce d'un mariage dans une atmosphère de fête, et se termine effectivement par un mariage, mais entaché de sang et de larmes. Le pivot qui a fait basculer la belle ordonnance prévue des choses, c'est l'action enchâssée. »

---

<sup>54</sup> Je reprends l'expression employée par l'auteur dans *Artistes de bande dessinée*, dirigé par T. Groensteen, éditions de L'an 2, essais, 2003, dans la « Conversation avec Marc-Antoine Mathieu », p.33-54.

<sup>55</sup> *Op.cit.*, p. 77-83 et 89-94.

Dans *Dieu en personne*, la séquence fonctionne, comme beaucoup d'autres dans ce livre, de façon apparemment indépendante du récit. Davantage construit comme « un essai », selon les dires de son auteur, ce livre propose une succession de réflexions ordonnées sous la forme de chapitres qui ne se suivent pas chronologiquement. C'est davantage le fil de la pensée de l'auteur que l'on suit que le cours d'une histoire. Cependant des chevilles narratives relient majoritairement ces séquences à la séquence polarisante<sup>56</sup> du procès et donc à l'intrigue à proprement parler. Mais ce n'est pas le cas de la séquence du théâtre : on n'en parle pas du tout au procès, ni dans les autres séquences. Cette séquence théâtrale est simplement liée au chapitre du rêve du psychanalyste, rêve dont on parle dans la pièce, et une affiche de la pièce de théâtre est visible à la page 118 dans l'épilogue. Cependant cette affiche, comme le chapitre du rêve du psychanalyste<sup>57</sup>, n'ont aucun rôle dans l'intrigue. La séquence du théâtre a donc une « autonomie sémantique ».

La présence de cette affiche dans l'épilogue n'est cependant pas anodine car la séquence est en rapport avec l'épilogue. En ces deux lieux de la narration uniquement, on a accès à la pensée de Dieu, il se livre aux hommes. De même, ce sont les deux seuls endroits avec la séquence d'ouverture, où Dieu est un comédien. Dans tout le reste du livre, Dieu est considéré comme réellement présent. La séquence d'ouverture montre le tournage d'un film sur le retour de Dieu. On peut dire qu'elle prépare le lecteur à ce qui va suivre, peut-être pour lui permettre de s'intéresser davantage à la poétique du récit. On peut aussi dire qu'il s'agit d'une mise en abyme *prospective* qui joue le rôle de *dramomètre* puisqu'elle souligne l'élément de la mise en scène qui se révélera être un élément fondamental de l'œuvre. En tout cas, jusqu'à la séquence du théâtre, Dieu est complètement passif, il n'agit pas et on ne sait pas ce qu'il pense. La séquence théâtrale montre un Dieu qui se révèle actif puisqu'il affirme des choses, on a accès à sa psychologie et il est comédien. Tous ces aspects sont ceux qui vont constituer la séquence de la révélation finale. On apprend que le retour de Dieu n'était qu'une mise en scène et qu'un « acteur de 3<sup>e</sup> plan, totalement inconnu » s'est

---

<sup>56</sup> Il ne s'agit pas pour chacune de ces séquences de mises en abyme car elles ne reflètent pas « une même œuvre (similitude), la même œuvre (mimétisme) ou l'œuvre même ». Tout se passe comme si la scène du procès était centrale, non d'un point de vue chronologique ou spatial mais de par l'intérêt qui y est porté. Toutes les autres séquences tournent en orbite autour de ce noyau mais la narration n'a de cesse d'y revenir.

<sup>57</sup> Le véritable titre de ce chapitre qui illustre le rêve du psychanalyste de Dieu, à la page 86, est « Un rêve ».

« retrouvé bombardé Dieu. »<sup>58</sup> De la même manière que dans *le Véritable saint Genest* de Rotrou, « le pivot qui a fait basculer la belle ordonnance prévue des choses, c'est l'action enchâssée. » La séquence du théâtre dans *Dieu en personne* a donc une fonction d'« inverseur sémantique ».

De la même manière, la mise en abyme centrale dans *La Qu...* « réagit en retour sur la suite de l'action principale. » Avant la séquence du théâtre Julius s'est vu infliger lors de son procès la peine de rejoindre la gare. Sa peine est lourde, il doit traverser un désert immense où un homme lui affirme qu'il n'y parviendra pas. Après son rêve dans lequel il est l'acteur principal de la pièce *La Mission*, la gare se rend à lui et ses pérégrinations prennent l'allure d'une quête. Tous les personnages et les éléments se mettent à son service pour qu'il réussisse sa mission : le balayeur de la gare lui indique un raccourci à suivre pour mener à bien sa mission, le chef de gare favorise sa réussite en l'aidant à attraper le train et lui crie: « Tant pis pour moi ! La mission avant tout ! » enfin, le contrôleur voit sur sa liste de passager que Julius est exonéré du prix du ticket. Il peut ainsi se rendre au phare et accomplir sa mission (dont il ne connaît pas l'objectif). Tout se renverse donc à partir de la mise en abyme centrale du théâtre. Là aussi, la mise en abyme *rétro-prospective* a une fonction d'« inverseur sémantique ».

#### D. Fonction productrice et déterministe

Les mises en abyme dont nous avons parlé jusqu'ici ont un rôle dans l'orientation du récit. Mais toutes les séquences analysées prennent la forme de « micro-histoires » pour reprendre les termes de Jean Ricardou déjà cité. Selon lui, une micro-histoire «ne doit être plus longue que l'histoire qu'elle reflète, sous peine de devenir l'histoire reflétée». Mais si la micro-histoire est identique à l'histoire enchâssante, alors elle est à la fois l'histoire qui reflète et qui est reflétée. On a affaire dans ce cas à une mise en abyme de type III pour peu que l'objet rédupliqué soit identique à l'objet enchâssant. C'est le cas dans *L'Origine* où Julius tombe nez à nez avec la bande dessinée *L'Origine* que le lecteur est en train de lire.

---

<sup>58</sup> *Op.cit.*, case 3, p.117.

Le propos du livre est le suivant : Julius Corentin Acquefacques, fonctionnaire au ministère de l'humour, reçoit à la planche 11 de la bande dessinée, la planche 4 de ses aventures. Il croit d'abord à une blague jusqu'à ce qu'il ouvre un nouveau courrier à la planche 19. Il découvre alors en compagnie des frères Dalenvert, la planche 18 de la bande dessinée puis la planche 27, une planche qui relate cette fois les événements futurs. Cette planche 27 montre Julius pénétrer dans une librairie, il tente alors aux planches suivantes d'éviter les librairies jusqu'à ce qu'il finisse inexorablement par y arriver à la planche 27. Le libraire l'attendait et lui montre un livre. L'ouvrage est celui que le lecteur tient entre ses mains : il s'agit de *L'Origine*. A ce moment là, il découvre la planche 29 de ses aventures à la planche 29 (fig.11) et il se produit un dédoublement à l'infini. Julius se voit en effet représenté dans la planche qu'il tient entre les mains, tenant la même planche le représentant, tenant la même planche le représentant et ainsi de suite. Les planches suivantes « ont toutes été arrachées... »<sup>59</sup> mais Julius finit par découvrir les secrets de son univers en se rendant au ministère de la recherche. Il comprend qu'il est un personnage d'une BD qui a été conçue pour raconter son histoire. Les personnages comprennent que leur existence va s'achever avec la bande dessinée : le directeur des recherches affirme : « Cette page 43 signifie que nous allons disparaître ». La planche 43 tenue par Julius à la planche 42 (la dernière planche) illustre en effet le dessinateur brûlant la suite de l'histoire.

La mise en abyme est le sujet du livre car l'élément qui engendre l'histoire est la rencontre de Julius avec son histoire. C'est lorsqu'il reçoit une page de la bande dessinée que nous lisons que l'histoire s'enclenche : Julius va chercher en vain à comprendre ce que signifie ce courrier. Cette mise en abyme de type III a une fonction *productrice*. Si elle n'était pas là, l'histoire que nous lisons n'existerait tout simplement pas. De plus, puisque le récit enchâssé est identique au récit enchâssant, la suite de l'histoire enchâssante ne peut être que parfaitement identique à la suite de l'histoire enchâssée. C'est pourquoi Julius ne peut pas, lorsqu'il reçoit une page de son avenir, éviter la rencontre avec le libraire. Il est écrit que Julius rencontrera le libraire à la planche 27 et c'est nécessairement ce qui se produit. La suite de l'histoire est elle aussi déterminée par l'œuvre enchâssée et Julius pourrait

---

<sup>59</sup> *Op.cit.*, c.1, pl.30.



Figure 11

connaître son avenir exact si les pages suivantes n'étaient pas arrachées. La mise en abyme de type III a donc une fonction *déterministe*.

La planche 29 (fig.11) est également constructive sur le plan narratif. Puisqu'elle illustre un dédoublement à l'infini, il s'agit d'une mise en abyme de type II. Cette mise en abyme vertigineuse est la manifestation la plus forte pour montrer à Julius que tout ce qui lui arrive est écrit. Cette page, puisqu'elle raconte au présent ce qui lui arrive à ce moment même, montre à Julius qu'il est, plus que jamais, lié à ce livre qui raconte son histoire. Il est en confrontation directe avec des Julius rédupliqués, il peut être confondu avec eux. Lorsqu'il recevait des pages d'événements passés de son aventure, il pouvait encore se convaincre d'une blague, lorsqu'il reçoit celle de son avenir il est déjà question de « prophétie »<sup>60</sup>, mais là encore Julius croit à une nouvelle « forme d'humour »<sup>61</sup>. Quand l'œuvre enchâssée rejoint temporellement l'œuvre enchâssante, tous les Julius représentés sont plus que jamais assimilables, alors le destin de Julius est plus que jamais parfaitement identique au destin du (des) Julius dans l'(es)œuvre(s) enchâssée(s). Cette mise en abyme a donc elle aussi une fonction *déterministe*.

Les mises en abyme de type II et III ont donc chez Mathieu une fonction *productrice* et *déterministe*. Les mises en abyme de type I peuvent doter la fiction d'un *dramomètre* qui souligne un élément essentiel de l'œuvre, elles peuvent aussi permettre à l'auteur comme au lecteur de se concentrer sur la poétique du texte, enfin, ces mises en abyme, lorsqu'elles sont centrales peuvent jouer le rôle *d'inverseur sémantique* en redirigeant le récit. Mais l'étude de ces fonctions narratives a soulevé des points qu'il nous faut éclaircir : que penser du statut de Julius lorsqu'il subit, comme le lecteur, le vertige de la mise en abyme à la planche 29 (fig.11) ? En cet endroit, la réalité et la fiction semblent subir une confusion. Mais si cette planche propose au lecteur de plonger dans la profondeur de la mise en abyme avec Julius, que penser du monde clos du *Processus* où le récit se répète infiniment ? Avec cet album, la frontière entre le monde du lecteur et celui de Julius paraît infranchissable. Dans

---

<sup>60</sup> *Op.cit.*, c.4, pl. 19.

<sup>61</sup> *Ibid.*, c.3, pl. 26.

ce cas, Julius, comme dans *L'Origine* ne parvient pas à fuir les troublants effets de la mise en abyme. Ces questions vont orienter notre recherche vers l'étude de fonctions réflexives qui ont surgit de l'étude des fonctions narratives : nous étudierons la fonction d'*autotélisme* qui semble donner au monde fictionnel une certaine autonomie, nous verrons comment la mise en abyme peut enfermer le personnage dans son monde fictionnel, nous traiterons ensuite de la fonction qui tend à confondre le monde réel avec le monde fictionnel pour enfin étudier la fonction qui tend à montrer le monde fictionnel comme un monde parallèle au monde réel, un *monde possible*.

## **II.2. Fonctions réflexives de la mise en abyme**

### **A. Fonction d'*autotélisme* et d'enfermement du personnage**

La mise en abyme de type II dont nous venons de parler au sujet de la planche 29 de *L'Origine* est aussi à l'œuvre dans *Le Processus*.

Dans *Le Processus*, Julius est confronté à son double qui apparaît dans son lit alors que ce premier vient de se lever. Ce double lui dit de ne pas se rendre à l'usine car « le processus est [...] incroyable »<sup>62</sup>. Le double vient en fait d'effectuer un parcours onirique au dessus des cases et des planches de la BD que nous lisons et cherchait à réintégrer la bonne case, le bon rêve, mais il s'est trompé. Le premier Julius se rend malgré tout à l'usine pour « une simple visite de révision »<sup>63</sup> dans le secteur consacré à l'onirothérapie : la guérison par le rêve. Arrivant en avance, il est pris pour un malade et on lui « inocule »<sup>64</sup> par erreur le rêve d'un autre. Dans ce rêve il se retrouve à marcher par-dessus les cases et les planches et perd la case d'où il est sorti. En voulant réintégrer son rêve il se trompe de case et tombe nez à nez

---

<sup>62</sup> *Op.cit.*, case 6, planche 7.

<sup>63</sup> *Ibid.*, c.4, pl. 17.

<sup>64</sup> *Ibid.*, c.5, pl. 18.

avec son double du passé qui vient de se lever. Ainsi, le récit pris dans une spirale temporelle se répète infiniment par le biais du récit enchâssé. Comme dans *L'Origine*, le dédoublement s'effectue à l'infini mais de façon différente.

Au sujet de ce type de récit Dällenbach parle de la *circularité* de la mise en abyme de type II. La *circularité* apparaît quand la fin du récit enchâssant correspond au début du récit enchâssé. La lecture est infinie dans ce cas car chaque événement sera toujours suivi d'un autre événement. Chaque cycle sera suivi d'un cycle identique. C'est précisément le cas du *Processus*. L'histoire semble se poursuivre virtuellement, sans le lecteur, ce qui paraît paradoxal.

La dernière planche de l'album permet en effet de constater que l'histoire ne se termine pas (fig.12), elle se poursuit virtuellement au moment où sont lues les lignes de ce mémoire. Il n'y a cependant plus de conscience pour la saisir.

La fonction d'un tel procédé est de suggérer une autonomie de l'album, le monde fictionnel créé continue de s'animer sans le lecteur, il paraît autonome. Le lecteur y a accès le temps de la lecture mais, s'il n'y a plus de conscience pour le saisir une fois l'album fermé, tout porte à croire que le monde continue de vivre parallèlement au monde réel du lecteur.

Mais si Mathieu semble offrir une réelle liberté à sa bande dessinée et à son personnage qui marche au-delà des cases et des planches, comme le pense Dany Rasemont<sup>65</sup>, on peut aussi interpréter cette fonction comme un cloisonnement : le personnage est réellement « prisonnier des rêves »<sup>66</sup>, il ne peut s'échapper du récit. S'il tente d'en sortir et d'en bouleverser la temporalité, il se retrouve piégé pour toujours. Le lecteur peut s'en libérer en stoppant la lecture, le personnage lui est perdu pour toujours dans l'œuvre. La circularité induite par la mise en abyme de type II dans *Le Processus* a donc aussi pour fonction d'enfermer le personnage. Mathieu montre étrangement un personnage

---

<sup>65</sup> Lire à ce sujet les pages 40 et 41 de *Julius Corentin Acquefaques, par delà la bande et le dessin* à ce sujet. Dany Rasemont ne cesse de clamer que Mathieu dépasse la bande dessinée dans ce livre alors qu'il ne fait, selon moi, qu'exploiter l'une des nombreuses possibilités qu'offre le medium. Simplement il a été le premier à proposer une telle exploitation de la BD par la révélation de ses codes et la mise en abyme de ses récits.

<sup>66</sup> Pour le coup, avec cet album, la série porte bien son titre *Julius Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves*.

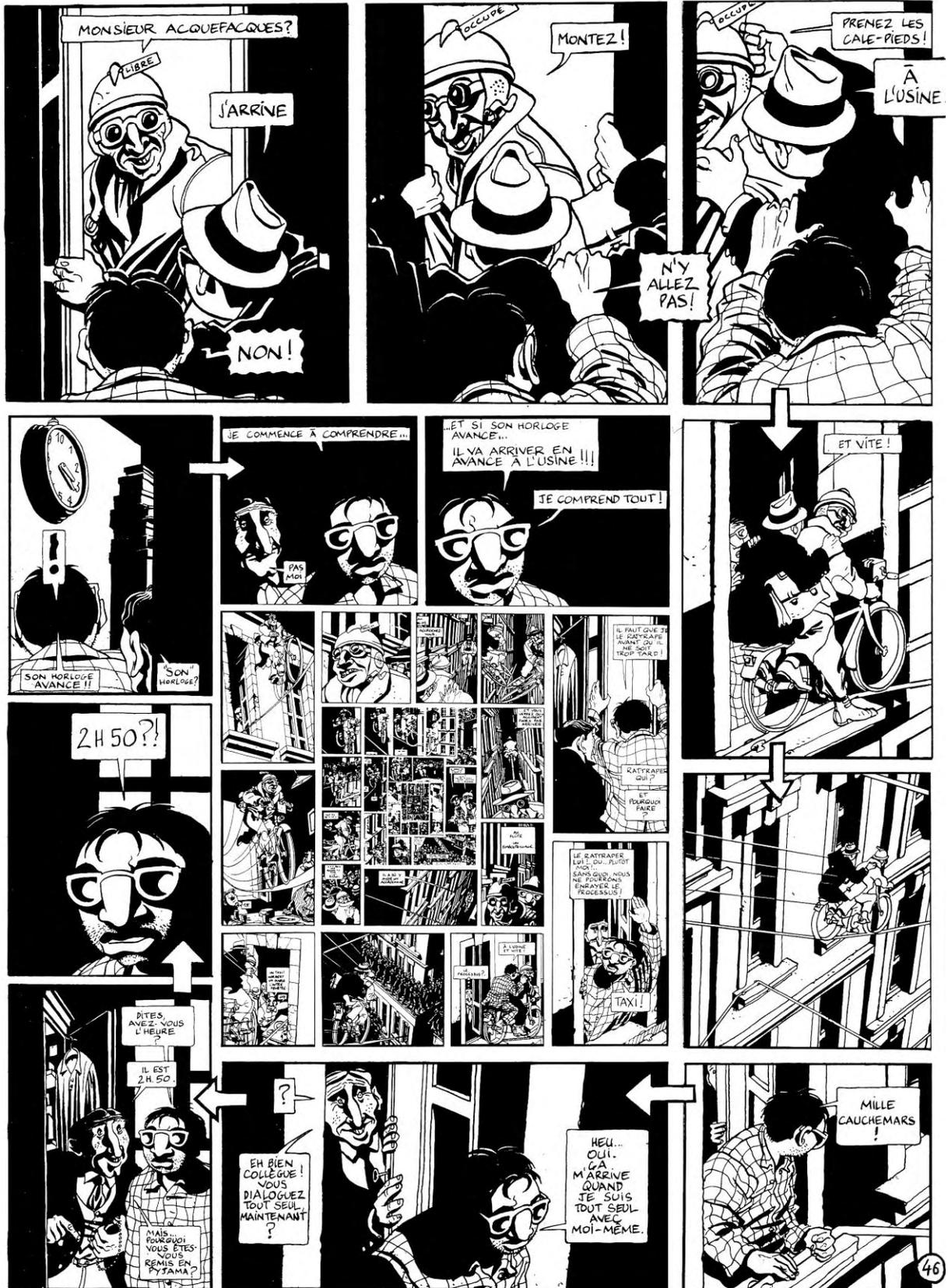


Figure 12

de BD qui paraît plus libre que n'importe quel autre personnage puisqu'il sort de la planche mais il se révèle finalement plus enfermé dans son monde parce qu'il essaie désespérément d'en sortir.

De la même manière, Julius est enchaîné à son monde dans *L'Origine*. C'est un livre qui dicte tout ce qui va lui arriver car il est le personnage de ce livre et s'il croit pouvoir éviter la librairie pendant deux planches, c'est uniquement parce qu'il est écrit dans le livre qu'il l'évite pendant deux planches. La planche 27 (fig.13) se produit identique à elle-même à la planche 27 et Julius n'a absolument aucun moyen d'échapper à la fiction.

### B. Fonction de confusion entre monde réel et monde fictionnel

La mise en abyme de type II à la planche 29 (fig.11)<sup>67</sup> de *L'Origine* est troublante parce qu'elle met le lecteur dans la même situation que le personnage : tous deux tiennent la même planche entre les mains, tous deux sont invités à plonger dans le vertige de la mise en abyme. On a employé la notion de circularité au sujet du dédoublement à l'infini dans *Le Processus*. Dällenbach différencie les dédoublements à l'infini provoqués par la circularité du dédoublement à l'infini provoqués par l'instantanéité.

L'instantanéité est permise en bande dessinée par le mode de lecture. Pierre Fresnault-Deruelle<sup>68</sup> distingue deux façons de lire une page de bande dessinée qui sont toutes deux exercées par le lecteur face à une planche. Il parle de la lecture *tabulaire* au sujet de la vision globale de la page : l'œil observe d'abord la planche de BD comme un tableau avant d'aller scruter les détails d'un strip ou d'une case. Cette deuxième lecture plus détaillée correspond à la lecture linéaire. C'est en exerçant ces deux lectures l'une à la suite de l'autre mais de façon presque simultanée, que le lecteur peut comprendre l'effet de la mise en abyme à la planche 29 de *L'Origine*. C'est l'instantanéité de la lecture d'une planche de BD qui permet

---

<sup>67</sup> Voir *supra* p.38.

<sup>68</sup> Fresnault-Deruelle, Pierre, « Du linéaire au tabulaire » dans *Communications*, Numéros 24-25, France, École pratique des hautes études, 1976, p. 7.



Figure 13

l'aller-retour du regard de la planche complète à la première case de façon à ce que le vertige de la mise en abyme soit compris. Ce vertige, induit par une chute « en profondeur » de la lecture, provoque un paradoxe par rapport à la lecture linéaire attendue d'une bande dessinée. Dans quelle direction le lecteur doit-il poursuivre sa lecture ? Dans l'abysse sans fond de la mise en abyme, ou doit-il tourner la page pour reprendre sa lecture linéaire ? La circularité dans *L'Origine* n'est pas vraiment induite : la fin du récit enchâssant ne correspond pas au début du récit enchâssé. Le lecteur n'est pas condamné à recommencer l'histoire infiniment. Une fois le vertige et ses conséquences comprises, la suite de l'histoire ne se poursuit pas en profondeur mais à la page suivante, elle se poursuit de façon linéaire. Cet aspect correspond à une sorte d'arrêt sur image, le continuum temporel est fracturé. Ce qui compte pour la mise en abyme de type II dans *L'Origine* c'est donc l'instantanéité rendu possible par le médium. À ce sujet Dällenbach tient des propos qui peuvent nous éclairer pour la compréhension de la fonction d'une telle structure :

« Conscient que l'origine se diffère par décrochages successifs et qu'il n'est pas d'autorisation à son exercice, le récit de la modernité vérifie l'aphorisme nietzschéen selon lequel " derrière chaque caverne [il en est] une autre qui s'ouvre - qui doit s'ouvrir - plus profonde encore ; dominant chaque surface, un monde plus vaste, plus étranger, plus riche ; et un abyme (Abgrund) derrière tout fondement (Grund) et toute fondation (Begründung) ". Mise en jeu d'une écriture qui ne renvoie qu'à une autre écriture qui a son tour en appelle une autre sans que jamais la dérive des signes ne trouve de butée, il prouve rétrospectivement que la réflexion d'une réalité primordiale n'était, au bout du compte, qu'un artifice de récit destiné à donner le change quant à son statut réel. Pour ce qui le concerne, il se découvre privé de garantie première ou dernière et choisit d'affirmer, comme il convient, sa propre initialité. Aussi verrons-nous qu'il en arrive fatalement à *indéterminer* l'origine [...] »<sup>69</sup>

Cette longue mais utile citation nous apprend que dans une mise en abyme chaque représentation en appelle une autre à l'infini, il ne peut donc y avoir de mise en abyme qui débouche sur un référentiel réel. Cette citation suggère que la mise en abyme remet en question le réel. La case 1 de la planche 29 de *L'Origine* (fig.11)<sup>70</sup> représente la planche que

---

<sup>69</sup> *Op.cit.*, p.229, 230.

<sup>70</sup> Voir *supra* p.38.

le lecteur tient en main, tenue par Julius. La case 1 de la planche reproduite dans la case 1 de la planche que le lecteur tient entre les mains représente à son tour la planche 29 et sa première case représente la planche 29 dont la première case représente la planche 29 et ainsi de suite à l'infini. Il y a ainsi « mise en jeu d'une écriture qui ne renvoie qu'à une autre écriture qui a son tour en appelle une autre sans que jamais la dérive des signes ne trouve de butée ». Ce que le personnage croyait être son monde, un monde peut-être unique, s'ouvre sur un autre monde qui lui-même se découvre découvrant un autre monde. Ainsi la question de sa « réalité primordiale » est à poser : lui aussi est peut-être un personnage de fiction lu par un autre personnage de fiction, on en arrive « à indéterminer l'origine ». Là-dessus Dällenbach rejoint Foucault :

« Dans tous ces rapports de miroirs, s'il y a bien une question qui ne peut être posée, c'est celle de l'origine. En effet, ce qui est en jeu, c'est le reflet. Et comme le reflet ne peut partir que du miroir, tout ne peut être que représentation. »<sup>71</sup>

Foucault nous apprend que l'origine, c'est-à-dire le référent réel, « la réalité primordiale » de la mise en abyme, peut être remis en cause. Puisqu'on ne peut définir où débute et où se termine la mise en abyme, puisqu'il s'agit d'un dédoublement à l'infini, alors tout ne peut être que la représentation d'une autre représentation sans modèle réel de référence.

Ironiquement, le mot « Origine » n'existe pas dans le monde de Julius, il n'est pas dans le dictionnaire (fig.15). En tout cas, après avoir été confronté à cette vertigineuse mise en abyme, Julius va immédiatement se comparer au personnage présent dans le livre qu'il tient entre les mains et qui vit les mêmes aventures que lui. Narrateur *intradiegetique*, Julius explique à la planche 31 :



Figure 14

<sup>71</sup> Foucault, Michel, *Les Mots et les choses, une archéologie des sciences humaines*, Paris, Gallimard, 1966, p.35.

« tous ces livres, toutes ces mémoires entreposées firent germer en moi une interrogation étrange, étais-je, comme eux, écrit ? »

Voilà la fonction de l'œuvre enchâssée par rapport à l'œuvre enchâssante : faire prendre conscience à Julius qu'il est un personnage de fiction, qu'il est « écrit ». Avant cette mise en abyme, Julius perturbé n'a de cesse de croire qu'il s'agit d'une blague. Après ce passage, il se pose la question de sa représentation et ne va pas tarder à comprendre qu'il est une fiction. En ce sens on peut dire de cette mise en abyme qu'elle a une fonction d'*inverseur sémantique*. Plus encore, cette mise en abyme est le lieu où Julius et le lecteur sont à confondre : la case 1 de la planche 29 (fig.14) représente la position du lecteur où même les mains tenant l'album sont figurées. Le lecteur et Julius ont le même point de vue et vivent le même trouble en lisant la même page. Et puisque l'origine est « *indéterminisée* », le lecteur est invité à se poser les mêmes questions que Julius sur son monde et sa condition : le lecteur ne serait-il pas un personnage dans un monde fictionnel, lu par un autre personnage ? Foucault explique d'ailleurs à la suite des propos retranscrits plus haut :

« La création affirme avec force : " Je suis représentation ". Mais la création suggère aussi de manière plus insidieuse : " je suis représentation, mais peut-être que vous qui me regardez n'êtes vous-mêmes que représentation. En effet, si je suis votre reflet, pourquoi ne seriez vous pas le mien ? Ou celui d'une autre (re)présentation ? " »

Ces propos rejoignent la célèbre citation de Borges :

« Pourquoi nous inquiétons-nous de ce que Don Quichotte soit lecteur du *Quichotte* et Hamlet, spectateur de *Hamlet* ? Je crois en avoir trouvé la cause : de telles inversions suggèrent que si les personnages d'une fiction peuvent être lecteurs ou spectateurs, nous, leurs lecteurs ou spectateurs, pouvons être fictifs. »<sup>72</sup>

Borges suggère que le lecteur peut n'être que fiction : le partage de l'acte de lecture d'une même œuvre instaure entre les niveaux diégétique et extradiégétique une similitude qui met en doute la possibilité d'une réalité non fictionnelle. Mais pour accepter cela il faut se placer dans une posture intradiégétique. Dällenbach n'aborde pas la même position par

---

<sup>72</sup> Borges, Jorge Luis., « Magies partielles du *Quichotte* », dans *Œuvres complètes*, Paris, Gallimard, 1993, t.1, p. 709.

rapport à la diégèse, il se situe en dehors de manière à étudier les apories de l'œuvre. Et en se plaçant en dehors de la diégèse, le trouble n'est qu'une illusion : le lecteur de *L'Origine* est conscient de la différence qui demeure entre sa nature et celle de papier de Julius, il est conscient que le rapport œuvre enchâssée/œuvre enchâssante n'est pas égal au rapport œuvre enchâssante/réel. Puisque le Julius de l'œuvre enchâssée est, comme le Julius de l'œuvre enchâssante, un dessin, puisqu'ils sont « très ressemblants »<sup>73</sup>, alors la confusion entre leurs deux univers est maximale tandis que celle entre le lecteur en trois dimensions, qui ne ressemble en rien à Julius, et l'œuvre enchâssante n'est que suggérée. Dällenbach lui, constate une autre contradiction par rapport à un livre rédupliqué à l'identique :

« au niveau de la temporalité, puisqu'il se projette dans l'avenir, comme Don Quichotte, alors qu'il est un récit accompli ou en train de voir le jour »<sup>74</sup>

Selon Dällenbach, la mise en abyme de type III provoque une contradiction temporelle entre le récit enchâssé et le récit enchâssant. Le récit enchâssé peut présenter des événements qui ne se déroulent que plus tard dans le récit enchâssant alors que les événements des deux récits devraient être parfaitement synchronisés. C'est le cas dans *L'Origine* quand Julius lit la planche 27 à la planche 23 : le récit se « projette dans l'avenir », Julius reçoit une planche qui ne peut pas encore exister dans le récit à la planche 23 puisqu'il s'agit de la planche 27. Mais encore une fois, l'intérêt pour nous ici n'est pas de relever les disfonctionnements structurels de la mise en abyme mais les fonctions de celle-ci. Cependant, pointer cette contradiction temporelle peut être instructif quant à la façon dont on peut lire l'œuvre de Mathieu. Si on se place dans la diégèse, la contradiction disparaît car lorsqu'on se situe à l'intérieur de la diégèse, il faut admettre que les personnages sont personnes ou que les personnes sont personnages. En d'autres termes, une logique intradiégétique comme celle de Borges (lorsqu'il étudie Don Quichotte notamment) admet une « littérisation » du monde ou une « matérialisation » de la littérature. Ainsi, la temporalité n'est plus à considérer sur les mêmes bases, il faut la considérer telle qu'elle existe dans la littérature,

---

<sup>73</sup> La phrase « vous êtes très ressemblant » adressée à Julius est comme un refrain dans *L'Origine* : on l'a trouve au planches : 18,27 et 33. De même l'univers enchâssé ressemble à l'univers enchâssant : « Nous avons bien deviné que notre monde devait ressembler à une bande dessinée... », Igor Ouffe, planche 34.

<sup>74</sup> *Op.cit.*, p.147.

c'est-à-dire comme un texte accompli qui se laisse découvrir, et non comme une succession d'événements. Ainsi tout se passe comme si tous les événements existaient déjà mais se découvraient au fil de la lecture. Dans ce cas, il ne peut pas y avoir de paradoxe par rapport à un récit enchâssé qui montre des événements qui ne se sont pas encore produits dans le récit enchâssant. Puisque ces événements existent déjà, ils peuvent être dévoilés à n'importe quel moment dans le récit enchâssant. Les événements n'existent pas plus tôt dans le récit enchâssé que dans le récit enchâssant ce qui serait effectivement paradoxal par rapport à une réduplication qui se veut exacte, simplement ils sont *lus* plus tôt.

L'œuvre de Mathieu semble alors devoir être lue en se situant dans la diégèse de façon à ce que le monde du lecteur, le monde réel soit assimilable à la fiction. Nous nous plaçons donc dans cette étude dans une logique intradiégétique car elle permet d'entrevoir des conséquences qui sont, pour nous, les véritables raisons d'être de ces œuvres. Ainsi, les mises en abyme de type II et III sont les procédés les plus efficaces employés par Mathieu pour brouiller la frontière entre le réel et la fiction, si bien qu'on pourrait attribuer les propos de Fuentes au sujet du *Quichotte* à *L'Origine* :

« [...] en tant qu'objet d'une lecture, il commence à vaincre la réalité, à la contaminer de sa folle lecture, non la lecture préalable des romans de chevalerie, mais la lecture actuelle de *Don Quichotte de la Manche* lui-même. Et cette nouvelle lecture transforme le monde qui commence à ressembler de plus en plus au monde du *Quichotte*. [...] Tout comme Don Quichotte, le monde ne sait plus lui non plus où se trouve la réalité. [...] Ce qui est indiscutable, c'est que Don Quichotte, l'enchanté, finit par enchanter le monde. Tant qu'il lisait, il imitait le héros épique. Lorsqu'il est lu, c'est le monde qu'il imite. »<sup>75</sup>

### C. Un monde fictionnel parallèle au monde réel

L'emploi des mises en abyme de type II et III dans *L'Origine* et *le Processus*, puisqu'elles ont pour fonction d'une part de créer une confusion entre la réalité et la fiction et d'autre part de proposer une autonomie au monde fictionnel, signifie que le monde

---

<sup>75</sup> Fuentes, Carlos, « Cervantès ou la critique de la lecture », dans *Magazine littéraire*, n°358, oct.-97.

fictionnel serait un monde en soi. La lecture de *La 2,333<sup>e</sup> dimension* montre des personnages qui, après avoir été expulsés de leur monde, voyagent dans « l'inframonde » et découvrent l'existence d'« univers parallèles » à l'intérieur de l'univers de la BD (fig.16). Ces univers parallèles sont d'autres bandes dessinées, on distingue même *L'Origine* représenté sur l'une des sphères. Cette remarque suggère que les mondes fictionnels créés par Mathieu seraient des mondes possibles à côté du monde du lecteur. Cette proposition rejoint celle de Volli : « la réalité n'est pas une alternative possible *parmi* tant d'autres mais une alternative possible à côté de tant d'autres, à la seule différence près (mais plutôt ineffable) qu'elle est là »<sup>76</sup>.



Figure 15

Cette précision nous apprend que les mondes de Mathieu ne seraient pas des hypothèses parmi tant d'autres mais des mondes possibles à côté du monde du lecteur. Cette lecture est envisageable. Mais on peut aussi penser la BD comme un monde à la lecture de la figure 15 où chaque bande dessinée serait un nouveau monde imbriqué dans ce premier ensemble. Une fois qu'on a choisi de lire l'œuvre selon cette proposition de mondes *emboîtés*, nombre d'éléments viennent enrichir notre parcours. A la suite de l'étude des mises en abyme de type II et III dans *L'Origine*, on voit que dans chaque nouvelle fiction s'en trouve une nouvelle (dans ce cas il s'agit du même monde rédupliqué). Dans la bande dessinée *Le Dessin*, le dessin transmis par Édouard de façon posthume à son ami Émile, se révèle être un monde possible (fig.16). Enfin, dans *La Qu...* (fig.18), le lecteur pénètre dans le rêve du théâtre en traversant plusieurs mondes : celui de la BD par le biais de la case, celui du tableau par le biais d'un cadre accroché au mur et enfin celui du théâtre en entrant dans

<sup>76</sup> Je le cite à partir du livre d'Umberto Eco : *Lector in fabula*, trad. Myryem Bouzaher, Grasset, 1985, p. 159.



Figure 16

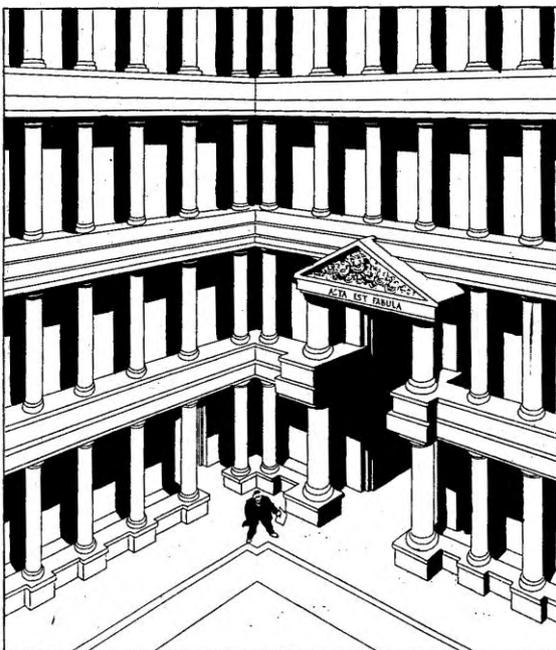
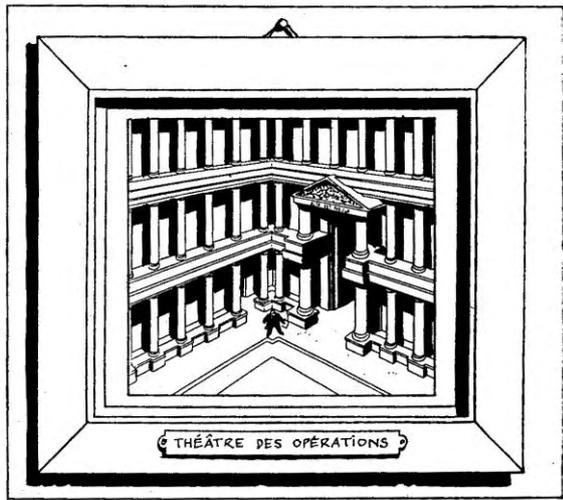
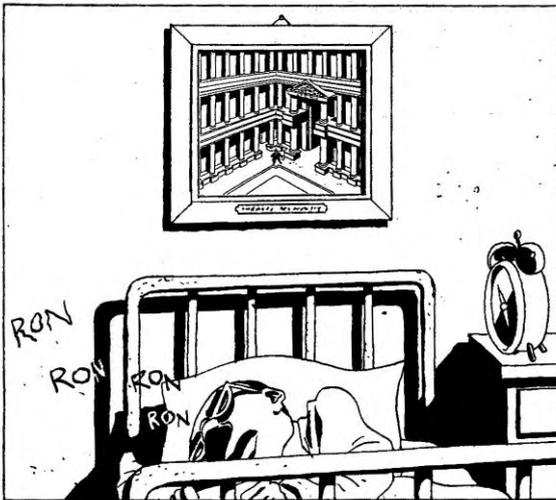
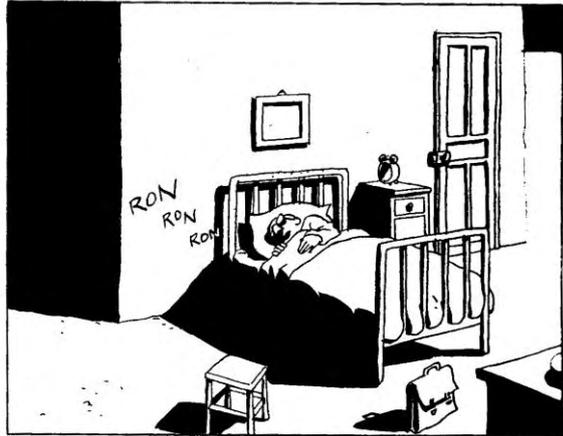
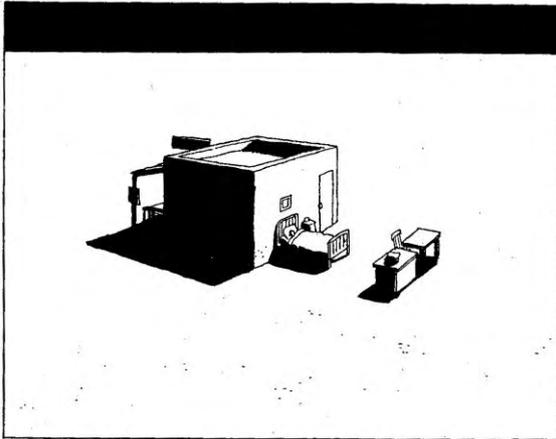
la salle de spectacle (le monde du théâtre présente encore un nouveau monde : celui de la fiction de la pièce jouée sur scène).

Mais pour parler de *mondes possibles* au sujet de ceux proposés par Mathieu, il faut à la suite de Saul Kripke<sup>77</sup>, selon un texte de Marie-Laure Ryan, concevoir que « la réalité - la somme de l'imaginable - est un univers qui consiste en une pluralité de mondes possibles. L'un de ces mondes est non seulement possible mais encore actuel. Un monde est possible s'il est relié au monde actuel par une relation dite d'accessibilité »<sup>78</sup>. Il faut voir comment cette relation d'accessibilité se définit. Marie-Laure Ryan poursuit justement ainsi :

---

<sup>77</sup> Saul Kripke est connu pour la conceptualisation du « modèle de Kripke » qui étudie la sémantique sur la base d'une logique qui envisage l'univers non comme un unique ensemble mais comme un univers qui se subdivise en « mondes » entre lesquels existe une relation d'accessibilité.

<sup>78</sup> Ryan, Marie-Laure, « Atelier de théorie littéraire : Des mondes possibles aux univers parallèles » sur le site *Fabula* : [http://www.fabula.org/atelier.php?Des\\_mondes\\_possibles\\_aux\\_univers\\_parall%26grave%3Bles](http://www.fabula.org/atelier.php?Des_mondes_possibles_aux_univers_parall%26grave%3Bles), le 4 mai 2006.



### Figure 17

« Dans les interprétations classiques du modèle de Kripke, ce qui rend un monde accessible est le respect des lois de la logique : non-contradiction et milieu exclu. Les objets qui se situent au-delà des relations d'accessibilité logique ne sont pas des mondes, ce sont comme des collections disjointes de propositions. Mais l'adhérence stricte à la logique est une condition trop draconienne en ce qui concerne les mondes fictionnels. Il existe des textes qui enfreignent la logique mais qui présentent tout de même des mondes imaginables. Parmi ces textes : les récits de voyage dans le temps qui créent des boucles causales; la métalepse, qui permet aux personnages de transgresser les frontières ontologiques et d'accumuler des propriétés contradictoires (à la fois fictionnels et réels) ; les mondes où le passé est soudainement changé; ou encore les mondes où l'espace est impossible. »

Ce qui est remarquable c'est que les exemples de textes qui « enfreignent la logique mais qui présentent tout de même des mondes imaginables » correspondent particulièrement bien aux œuvres de Mathieu. *Le Processus* propose le récit d'un « voyage dans le temps » puisque Julius, en s'échappant des cases, retombe dans une case du début de l'histoire provoquant des « boucles causales » et un récit où « le passé est soudainement changé ». Aussi, toute la série des Julius mais plus particulièrement *L'Origine* et la *Qu...* sont des « métalepses » : la barrière diégétique est franchie par le personnage et parfois l'auteur « entre lui-même dans l'univers de sa fiction »<sup>79</sup>. Enfin, le monde de *La 2,333... dimension* ou celui du *Dessin*, sont des mondes où « l'espace est impossible » : le premier propose « une espèce spéciale d'espace entre la deuxième et la troisième dimension »<sup>80</sup> où un point de fuite est manquant, le second illustre un monde où les détails sont « sans limites », un monde « infini »<sup>81</sup> alors qu'il s'agit d'un dessin plat sur une feuille de papier. Ce type de récits qui « enfreignent la logique » sont à considérer selon Marie-Laure Ryan, comme des

---

<sup>79</sup> Ce qui correspond à la métalepse « de l'auteur » selon la rhétorique classique d'après Gérard Genette dans *Métalepse*, Paris, Seuil, 2004, p. 10. Plus généralement, la métalepse correspond aux « diverses façons dont le récit de fiction peut enjamber ses propres seuils, internes ou externes : entre l'acte narratif et le récit qu'il produit, entre celui-ci et les récits second qu'il enchâsse, et ainsi de suite. » (Genette, *Ibid.*, quatrième de couverture). On voit plus précisément encore comme les bandes dessinées de Mathieu remplies de mises en abyme et de spéculations en tout genre, sont tissées de métalepses.

<sup>80</sup> *Op.cit.*, case 4, p. 22.

<sup>81</sup> *Op.cit.*, p. 18.

mondes possibles car « il y a des gouffres où la logique est transgressée, mais ces gouffres sont clairement délimités », ainsi « le lecteur peut appliquer le principe de l'écart minimal pour les régions du texte » qui ne correspondent pas à ces gouffres. Elle précise que « c'est l'équivalent littéraire des peintures d'Escher ou de Magritte. »<sup>82</sup> On peut noter que le surréalisme dans la série des Julius a justement été étudié par Dany Rasemont<sup>83</sup>. Les mondes fictionnels créés par Mathieu sont donc à considérer comme des mondes possibles comme nous le suggéraient les mises en abyme.

L'une des raisons d'être de cette théorie des « mondes possibles » dans l'œuvre de Mathieu est de « comprendre le monde comme ambiguïté, avoir à affronter, au lieu d'une seule vérité absolue, un tas de vérités relatives qui se contredisent [...], posséder donc comme seule certitude la *sagesse de l'incertitude* [...] »<sup>84</sup>. Lorsque Julius est confronté dans *L'Origine* à Igor Ouffe qui lui révèle qu'autour de son monde en deux dimensions « il existe un monde englobant [...] un monde tri-dimensionnel »<sup>85</sup> qu'il ne peut percevoir, « un monde avec l'épaisseur en plus », cela n'est pas sans rappeler l'allégorie de la caverne de Platon<sup>86</sup>. Dans celle-ci la société des hommes est comparée à une société de spectateurs passifs (des prisonniers assis et enchaînés) placés dans un lieu clos (la grotte sombre éclairée par un feu disposé derrière les prisonniers). Ce lieu donne l'illusion d'être le monde entier. Des ombres d'objets divers que portent sur leur tête des hommes cheminant derrière les prisonniers, dissimulés par un muret « du genre de ces cloisons qu'on trouve chez les montreurs de marionnettes, et qu'ils érigent pour les séparer des gens »<sup>87</sup> sont projetées sur les parois de la caverne. Pour les prisonniers, le monde n'est rien d'autre que ce théâtre d'ombres apparemment fortuit, qui les illusionne :

---

<sup>82</sup> *Op.cit.*

<sup>83</sup> *Op.cit.*

<sup>84</sup> Kundera, Milan, *L'Art du roman*, Paris, Gallimard, 1986, p. 17-18.

<sup>85</sup> *Op.cit.*, pl. 36.

<sup>86</sup> Platon, *la République*, livre VII, 514a-517d.

<sup>87</sup> *Ibid.*, 514b.

« De tels hommes considéraient que le vrai n'est absolument rien d'autre que les ombres des objets fabriqués. »<sup>88</sup>

Le monde perçu par les prisonniers est un monde en deux dimensions englobé par « un monde tri-dimensionnel ». Chez Platon comme chez Mathieu, le récit vise à faire prendre conscience que la vie sensible est un esclavage, auquel la philosophie peut permettre d'échapper. Si l'on sort de la caverne ou que l'on se retrouve confronté à une autre vision du monde ou à un autre « monde possible », et que l'on se tourne vers les réalités vraies chères à Platon, alors on peut se libérer de l'esclavage d'une vision unique dirigée par la perception sensible. Selon Jean-François Balaudé<sup>89</sup>, cette allégorie platonicienne est l'une des origines antiques, fondatrices du *theatrum mundi*. Puisque Platon compare lui-même la danse pariétale des ombres à un théâtre d'ombres et que l'allégorie a pour but d'élargir le regard du spectateur vers une vision plus large et philosophique du monde, l'allégorie et ses significations ont pu être à l'origine du *theatrum mundi*. En tout cas, Platon, une partie du théâtre baroque, certains penseurs de la théorie des « mondes possibles » et Mathieu ont en commun de suggérer un univers pouvant s'élargir au-delà du perceptible et se subdiviser en une multitude de mondes. Ces penseurs et domaines de pensées ont en commun de faire réfléchir le spectateur (ou le lecteur) sur son rôle et sa façon d'appréhender le spectacle de la vie.

Dès lors qu'on émet l'hypothèse de « mondes possibles », une question apparaît dans l'œuvre de Mathieu, comme à l'âge baroque quand la thèse de la pluralité des mondes est proposée (les liens entre l'œuvre que nous étudions et le baroque sont étonnamment nombreux) : c'est la question de Dieu. A l'époque baroque, la thèse apparaît à la suite de grandes découvertes dans deux domaines. D'une part au niveau géographique, de nouvelles populations en Amérique centrale et du sud sont découvertes, on découvre que l'Europe n'est pas le centre de la terre. D'autre part au niveau scientifique, la révolution copernicienne propose un nouveau système pour penser l'astronomie : l'héliocentrisme

---

<sup>88</sup> *Ibid.*, 515c.

<sup>89</sup> Balaudé, Jean-François, « *Theatrum mundi* : les sources antiques d'une métaphore baroque », dans *Le Théâtre Dans Le Théâtre - L Illusion Comique De Pierre Corneille*, dirigé par Catherine Treilhou-Balaudé, CNDP, 2009, p.6-13,

remplace le géocentrisme de Ptolémée, la Terre n'est plus le centre immobile de l'univers<sup>90</sup>. Cette remarque rappelle la représentation de l'univers où plusieurs mondes gravitent les uns autour des autres dans *La 2,333<sup>ème</sup> dimension* (fig.16). Mathieu qui s'intéresse aux théories astrophysiques ne cesse de parler d'univers infinis (cf. dans *L'Ascension, Les Sous-Sols du Révolu, Mémoire morte, Le Dessin, La 2,333<sup>ème</sup> dimension, L'Origine, Le Processus, et Dieu en personne*), cette pensée d'un univers infini est apparue à partir de Copernic. Puisque la Terre n'est plus le centre immobile autour duquel gravitent les éléments du monde, puisque d'autres astres, d'autres mondes gravitent autour du Soleil dans un univers peut-être infini, le monde est alors à considérer comme une machine qui ne peut plus être expliquée par la Bible, mais davantage avec les lois physiques. Dans le domaine artistique, ces bouleversements s'illustrent notamment par la représentation d'un monde dans un autre par la figure du « théâtre dans le théâtre ». La mise en abyme est exploitée pour figurer bien souvent, les tourments d'un homme démuné sur la scène de l'univers. L'étude des significations des mises en abyme nous ont montrés précédemment que Mathieu emploie l'outil dans le même but. Mais

« à l'âge baroque, l'homme pouvait bien se sentir démuné sur la scène de l'univers : la conscience d'une divinité supérieure lui évitait les angoisses métaphysiques de l'homme du XX<sup>ème</sup> siècle. En outre, il puisait dans son moi les forces nécessaires à son élan vital. Le triomphe de Genest<sup>91</sup>, qui a donné un sens à son rôle dans le monde en le dépassant pour devenir acteur de Dieu, symbolise remarquablement ce point de vue. En même temps l'exemple de l'acteur Genest souligne l'une des perspectives dans lesquelles s'inscrit le succès du théâtre dans le théâtre sur la scène française du XVII<sup>ème</sup> siècle. Etant la transposition scénique de la thématique du *theatrum mundi*, la technique du théâtre dans le théâtre met tout particulièrement en valeur les thèmes de la confusion

---

<sup>90</sup> Notons aussi qu'à la suite de la révolution copernicienne, le temps n'est plus perçu de façon linéaire mais selon une conception cyclique, avec le mythe de l'éternel retour, des résonances avec *Le Processus* sont là aussi intrigantes.

<sup>91</sup> Je rappelle que Genest est un personnage de la pièce de Rotrou : *Le Véritable saint Genest* dont nous avons parlé au sujet de la fonction d'*inverseur sémantique* de la mise en abyme. Il fait partie d'une troupe de comédiens qui se prépare pour une représentation. L'empereur romain (Dioclétien) et sa fille vont donc assister au "spectacle" du martyr de Adrian. Pendant les répétitions, un miracle se produit. Genest est touché par la grâce divine et se convertit au christianisme.

entre *être* et *paraître*, entre vivre et tenir un rôle, entre la réalité et le jeu, thèmes privilégiés aussi bien par la tradition humaniste que par la tradition religieuse. »<sup>92</sup>

Mathieu fait poser les mêmes questions métaphysiques à ses personnages que le faisait le théâtre baroque. Ses personnages se posent des questions sur leur existence, sur leur liberté, sur le rôle qu'ils doivent jouer, eux qui sont enfermés dans des mondes parallèles et qui ne peuvent sortir de la fiction. Lorsque ces mondes parallèles sont représentés dans *La 2,333<sup>ème</sup> dimension*, la question de Dieu apparaît immédiatement (fig.19). Ces questions de mises en abyme sont les questions que le lecteur est invité à se poser. Mais, sans la « conscience d'une divinité supérieure », « les angoisses métaphysiques » ne sont pas « évitées » et l'œuvre prend l'aspect d'une bande dessinée fort pessimiste. La thèse des mondes possibles et l'agnosticisme de Mathieu ne l'empêchent pas cependant d'aborder la question du créateur, qu'il soit demiurge (dans absolument tous ses livres) ou qu'il soit Dieu (dans *La 2,333<sup>ème</sup> dimension*), ou même de disserter sur la question tout le long de *Dieu en personne*. L'une des raisons de cette question centrale est corolaire de la proposition de personnages enfermés dans des fictions. Si le personnage, et de façon analogique le lecteur, est une fiction (« confusion entre *être* et *paraître* »), alors il faut nécessairement la présence d'un auteur. Le monde théâtral de Mathieu est dirigé par Mathieu. La question majeure qui ressort de toute l'étude des mises en abyme de Mathieu confrontées à la théâtralité de sa bande dessinée est donc celle du libre-arbitre : que penser en effet du libre-arbitre de l'homme si celui-ci vit dans un monde comparable à une scène de théâtre où « l'auteur a très bien pu tout prévoir »<sup>93</sup> ?

---

<sup>92</sup> Forestier, *Op.cit.*, p. 344-345.

<sup>93</sup> Mathieu, *L'Origine*, *Op.cit.*, case 5, pl. 29.

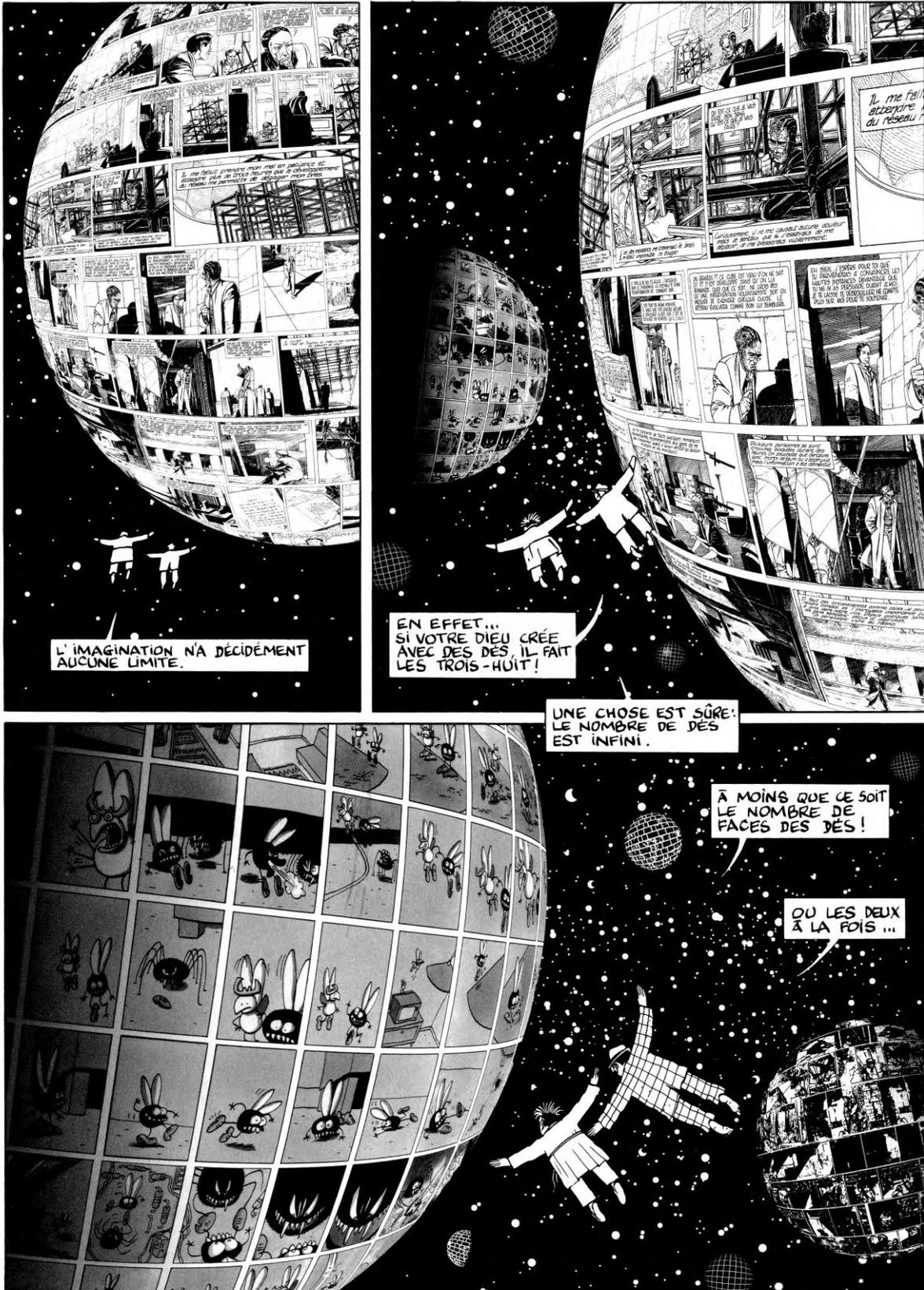


Figure 18

L'étude des fonctions narratives des mises en abyme dans l'œuvre de Mathieu dans un premier temps, et celle des fonctions réflexives dans un second temps, nous ont apporté beaucoup d'éléments pour comprendre l'œuvre. Par l'emploi d'outils aussi divers que la mise en abyme de type I *prospective* et *rétro-prospective*, la mise en abyme de type II qui propose l'infini par la circularité ou l'instantanéité, ou encore la mise en abyme de type III, l'auteur a su suggérer la confusion entre le réel et la fiction, entre le réel et un monde théâtralisé. L'hypothèse d'un *monde-théâtre* est donc formulée par la confrontation de la théâtralité et l'emploi de la mise en abyme. Mathieu a aussi suggéré que des mondes possibles, nombreux ou infinis, peuvent exister parallèlement à d'autres ou être *emboîtés* les uns dans les autres. Tous ces mécanismes de la mise en abyme se sont aussi révélés efficaces pour structurer et orienter le récit. Les fonctions narratives de la mise en abyme employées par Mathieu étaient déjà exploitées dans le théâtre baroque et quand Mathieu les utilise, il le fait souvent par l'expression d'une séquence théâtrale. Le théâtre est en effet la clé de voûte du récit chez Mathieu mais plus encore, l'étude de son œuvre effectuée à travers ce prisme fait jaillir des éléments de l'œuvre qui ne tiennent pas particulièrement et exclusivement du théâtre et qu'il faut mettre en relation avec d'autres éléments. C'est le cas de la théorie des *mondes possibles*, de la question du libre-arbitre et de celle de Dieu. Le théâtre a fait jaillir cette coprésence particulière dans l'œuvre de l'acteur et du spectateur (du personnage et du lecteur), il suggère également, si on le confronte à la mise en abyme, la présence d'un dramaturge, d'un auteur de ce *monde-théâtre*. Nous étudierons donc la présence du demiurge dans l'œuvre. Cette question sera confrontée à celle qu'a fait émerger l'étude des mises en abyme : celle de la présence du lecteur dans l'œuvre et de sa signification.

### III. / LA PLACE DE L'HOMME DANS UN MONDE-THEATRE

La lecture de l'œuvre de Mathieu à travers le prisme du théâtre et ses outils nous a amené à des questions qui, si elles ne ressortissent pas exclusivement au théâtre, sont malgré tout posées à travers sa représentation ou sa métaphore. La mise en abyme ayant projeté le théâtre dans le monde réel, le lecteur est amené à se poser les mêmes questions que les personnages dans un monde qui est un *monde possible* comparable à celui du lecteur. Nous avons dégagé trois grandes questions : celle du statut du personnage (est-il acteur ou spectateur ?), celle du démiurge (Dieu, créateur ou auteur) et celle du lecteur. Ces trois instances sont présentes de façon explicite dans le théâtre de Mathieu. Dans cette partie nous essayons de comprendre la raison de leur présence par l'étude de leur représentation.

Nous nous intéressons dans un premier temps au statut du personnage en étudiant son double rôle d'acteur et de spectateur. L'analyse de *La Qu...* est pertinente sur ce point et suffit à résumer la position de Mathieu par rapport à la liberté du personnage, et donc de l'Homme, dans toute son œuvre. Des rapprochements sont faits avec *La 2,333<sup>ème</sup> dimension*, *L'Origine* et *Mémoire morte*. Nous dégageons trois points qui peuvent sembler contradictoires: l'homme-pantin qui correspond à un personnage représenté comme captif de ce qui lui arrive, l'homme libre qui montre un personnage qui semble pouvoir prendre des libertés avec son monde (en sortant des cases par exemple), et enfin la destinée qui suppose un déterminisme non anodin. La confrontation entre ces trois points révélera la liberté que l'œuvre entend donner aux personnages.

Dans un second temps sont étudiés de façon parallèle, la présence de l'auteur et de Dieu. Nous nous intéressons au rôle que le démiurge possède dans le théâtre de Mathieu, parfois représenté comme un acteur, parfois comme un spectateur. La confrontation entre les différentes représentations du démiurge nous permettra de comprendre les différents questionnements que l'œuvre pose sur Dieu. Un Dieu qui peut manipuler complètement ses créatures mais qui parfois est surpris par les événements.

### III. 1. L'Homme, acteur ou spectateur ?

#### A. L'Homme-pantin ou le théâtre de marionnettes

La façon singulière selon laquelle s'exprime la théâtralité dans *La Qu...* va nous permettre d'étudier quelle liberté Mathieu donne à ses personnages. Cet album est le second de la série des Julius et tout se passe comme si Mathieu détruisait l'histoire et la mise en scène qu'il avait établi pour créer l'univers de son précédent album. En effet, le narrateur explique à la première page (fig.19) :

« Il y eut une énorme explosion de lumière qui fit voler en éclats le monde. Tous les objets s'accéléchèrent, tout en s'éloignant les uns des autres ».

Mathieu détruit tout passé supposé, il détruit l'ancien monde pour créer un nouveau *monde possible*. Un monde autonome qui débute par la création d'un univers et se termine par sa destruction (le monde s'écroule et Julius se réveille ou se rendort).

Avec la première page Mathieu pose les éléments qui vont lui permettre de constituer un décor mais ne les a pas encore rassemblés. Dès la page suivante les objets qui semblaient visuellement immobiles à la première page se mettent en mouvement. Paradoxalement, le texte parlait déjà du mouvement des objets à la première page, mais le mouvement n'est illustré graphiquement qu'à la deuxième page (fig.20). Le « glissement d'un objet d'un fonctionnement à un autre » est visible ici : les objets en suspension qui ne sont que des débris prennent la fonction d'une table sur laquelle Julius pose une bouteille, un verre et sa mallette, ou d'une chaise sur laquelle Julius s'assied. Une enclume et une plume chutant à la même vitesse sont là pour montrer aux personnages qu'ils sont dans le vide. Le fait que rien ne semblait exister avant l'ouverture du livre mais que les personnages se connaissent, et

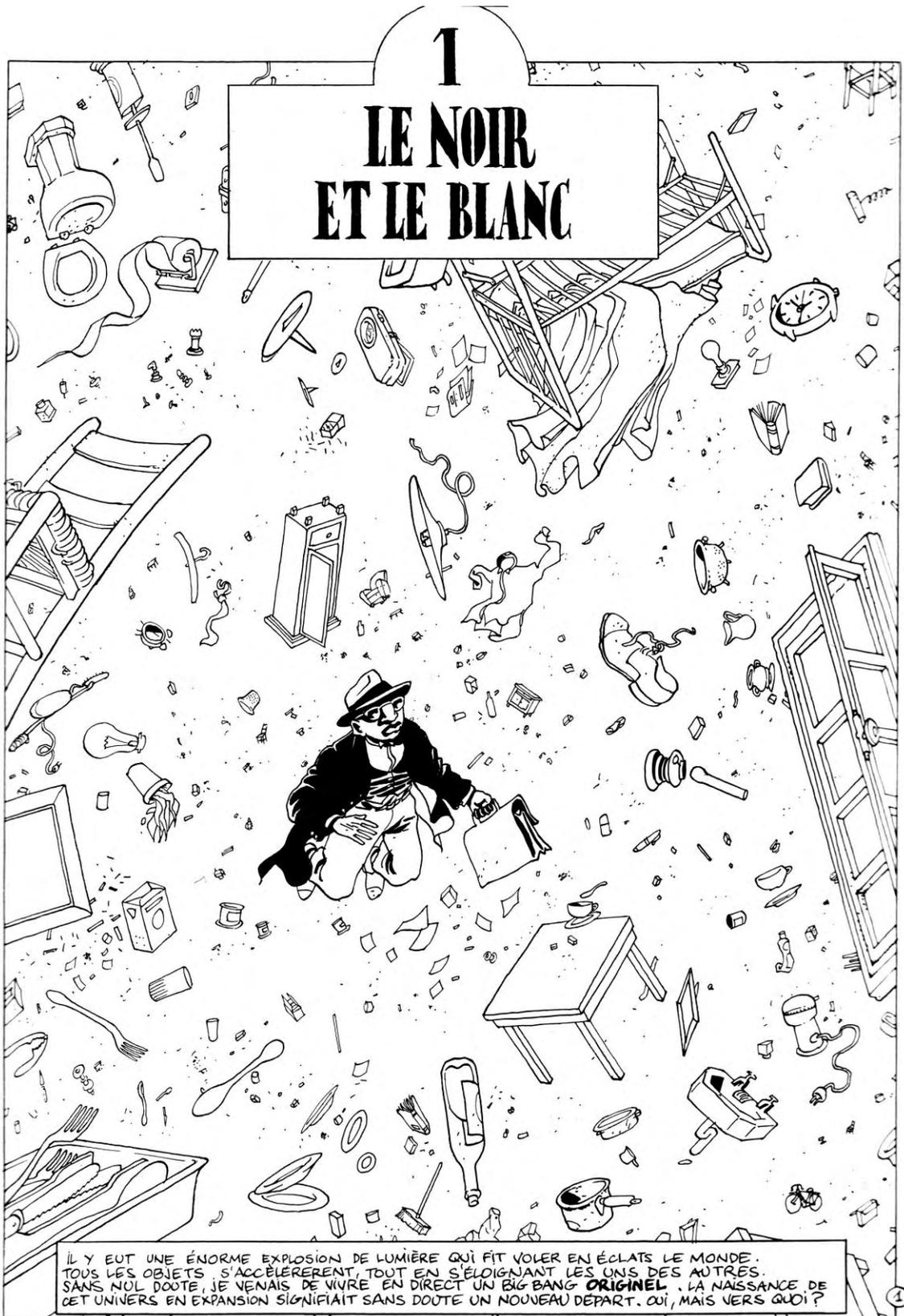


Figure 19

qu'ils chutent dans « le vide le plus absolu »<sup>94</sup> constitue une « atteinte textuelle ou scénique à la logique courante du " bon sens " »<sup>95</sup>. Cette séquence est donc à lire sous l'égide de la théâtralité, ce qui peut nous donner des indices de lecture quand au statut des comédiens.

Le mouvement et la vitesse sont illustrés à la deuxième page par de longs traits noirs.

Ils sont d'épaisseur invariable, aussi épais que le trait qui trace le contour des objets et des personnages, ils sont droits et ne sont pas doublés (il ne s'agit pas de larges bandes transparentes ni de grandes traces traversant tout le fond de la case pour exprimer le mouvement à la manière des mangas). Ces traits sont d'abord situés sous les personnages à la planche 2 (fig.20) pour figurer une attraction vers le haut correspondant à la mise en abyme d'une énonciation qui commence<sup>96</sup>. Ils sont ensuite placés au dessus des personnages qui se retournent et chutent vers le bas. On a alors l'image de personnages reliés au « ciel » par des traits à la planche 3. Enfin ces traits disparaissent complètement lorsqu'à la planche 4, le créateur apparaît dans la page sous la forme d'une photographie.



Figure 20

Ces remarques tendent d'abord à affirmer que ces traits ont une matérialité, puisqu'ils ont le même statut graphique que les objets et les personnages. En revanche ces traits sont tous identiques entre eux, ont la même direction et s'accrochent tous à un autre élément graphique (décor, personnage). Dans un dessin, des traits qui perdent leur statut

<sup>94</sup> *La Qu...*, c.6, pl.3.

<sup>95</sup> Je reprends les notions d'Anne Ubersfeld dans *Lire le théâtre*, qui nous ont permis de définir la théâtralité en première partie.

<sup>96</sup> Comme on l'a vu dans la partie II, au sujet des mises en abyme *prospectives*, Mathieu met en abyme un récit qui débute par l'expression contraire d'une chute. Puisque la chute finale de l'histoire est figurée par la chute des personnages, le début du récit est figuré par une attraction vers le haut subie par les personnages.

exclusivement symbolique de marque de vitesse pour obtenir une matérialité fictive doivent être considérés comme des objets participants à la fiction. À quel objet peuvent ressembler ces traits ?

Puisqu'ils sont tous identiques et reliés aux personnages, ces traits peuvent être considérés comme des ficelles qui portent des pantins, comme l'atteste aisément la figure 21. Mais les traits gardent en même temps leur valeur de marque de vitesse puisque, rappelons-le, les personnages chutent, ils ont donc un double statut. Les ficelles doivent théoriquement relier les pantins à leur manipulateur. Justement, à la planche 4 (fig.22), Julius et son voisin sont attirés vers leur créateur. Mais on l'a dit, les traits ont disparu, les pantins ne sont pas reliés au marionnettiste. Le double statut des traits est en cause dans ce paradoxe : puisqu'ils figurent le mouvement des personnages du haut vers le bas en même temps qu'ils figurent des ficelles reliant ces derniers à un auteur situé sous eux, les traits devraient théoriquement se situer à la fois au-dessus et en-dessous des personnages.

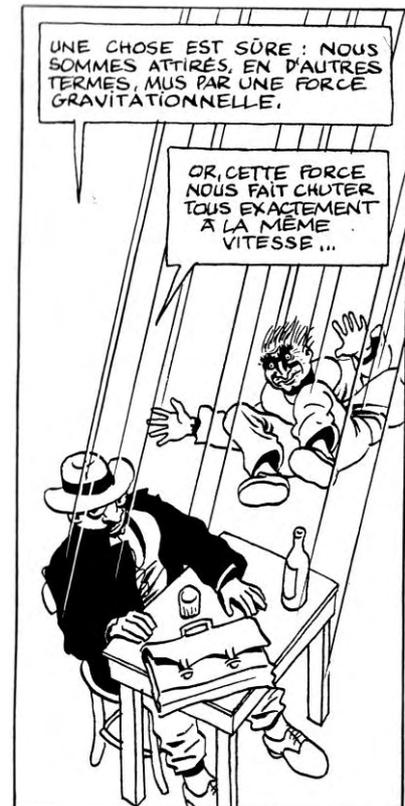


Figure 21

Puisque le paradoxe existe Mathieu choisit de supprimer les traits. L'absence de ces traits désigne le paradoxe et confirme l'hypothèse selon laquelle les traits sont des ficelles. Cette séquence est donc une métaphore du théâtre de marionnettes. Le créateur s'amuse en l'espace de quatre planches, à envoyer ses créatures en l'air pour les laisser retomber à la planche 5 dans sa tasse de café. Ce geste affirme à quel point les personnages sont manipulés et privés de toute liberté de mouvement. La manipulation de Julius semble se poursuivre par une métaphore du théâtre de marionnettes qui s'étend à la séquence suivante.



Figure 22

Aux planches 9, 10 et 11, les contrôleurs d'espace vital viennent prendre des mesures chez Julius à peine réveillé (la séquence que nous venons d'étudier était un rêve de Julius). Ils tendent alors des rubans aux quatre coins de la pièce nouvellement constituée graphiquement par l'auteur et relient ainsi les objets mis en scène, de la même manière qu'ils l'étaient dans la séquence précédente. Julius va bientôt être relié à ces rubans dans sa chute à la planche 11. Il prend alors la même valeur que les objets alentour. La figure 24 désigne clairement un pantin articulé, tiré par des ficelles.



Figure 23

Julius a donc la liberté d'une marionnette. En cela, *La Qu...* suggère que le libre-arbitre n'existe pas.

Pourtant la séquence centrale du théâtre propose une ambiguïté puisque Julius, s'il est spectateur, est aussi acteur de la pièce (voir texte fig.25). Peut-il alors se débrouiller au milieu de tous ses fils pour insuffler le mouvement qu'il désire à son corps de pantin ? A-t-il la possibilité de réagir face à ce qu'on veut lui imposer ? Cette question suggère un parallèle qui pourra éclairer notre lecture de la séquence centrale de *La Qu...* Dans *les Lois*<sup>97</sup>, Platon compare lui aussi l'Homme à une marionnette. Comme l'explique Jean-François Balaudé dans *Le Théâtre dans le théâtre, L'illusion comique de Pierre Corneille*<sup>98</sup>, au sujet de l'Homme tel que l'envisage Platon :

« il est mû par plusieurs fils d'airain, qui commandent ses mouvements sans qu'il les dirige à proprement parler, mais il dispose d'un fil d'or, celui de l'intelligence, qu'il peut apprendre à mouvoir. »

Ainsi l'Homme peut travailler « à faire de ce fil d'or le maître, de sorte que les tractions des autres fils s'harmonisent avec la sienne. »

Une fois établi que l'Homme est montré comme une marionnette par Mathieu, on peut se demander si l'auteur propose une liberté proche de celle proposée par Platon lorsque Julius réagit face à ce que veut lui imposer une troupe de scénaristes dans la séquence centrale du théâtre dans *La Qu...*

---

<sup>97</sup> Platon, *Lois*, I, 644d-645c, et VII, 803c-804b.

<sup>98</sup> *Op.cit.*, p. 8.

## B. L'Homme libre ?

Dans *La Qu...*, lorsque Julius s'endort dans une auberge pour rêver du théâtre, il pénètre dans le « théâtre des opérations » (fig. 24 et 25). Cette appellation non anodine précise l'importance de cette séquence autour de laquelle s'articule tout le livre et où va s'opérer une *inversion sémantique*<sup>99</sup>. Mais plus particulièrement, il fait référence au vocabulaire militaire dans lequel il désigne la zone où se déroule un conflit militaire ou une opération d'envergure. La salle du « théâtre des opérations » est effectivement le lieu où un conflit a lieu entre deux groupes sociaux : « les auteurs » et « l'acteur-spectateur, pris au piège » (fig.25). Il semble qu'une opération d'envergure est à l'œuvre dans cette séquence où Julius tente de travailler son « fil d'or, celui de l'intelligence », de sorte que « les tractions des autres fils s'harmonisent avec la sienne ». Julius prend en effet une liberté par rapport à ce qu'on lui impose de faire. Il construit sa propre phrase face à des « auteurs » qui lui ont destiné un texte inébranlable : Julius doit répondre « oui » à chacune des questions que les scénaristes lui posent. Mais le personnage prend conscience de son rôle d'acteur dans une mission qui le dépasse et demande :

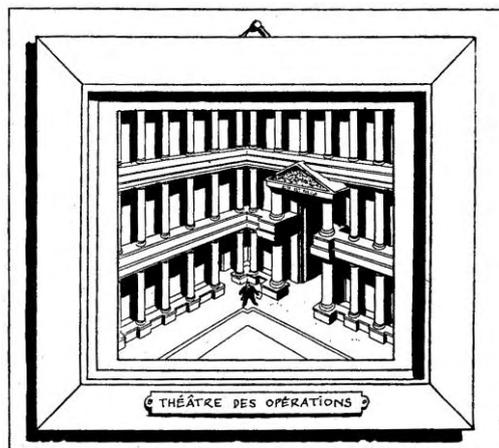


Figure 24

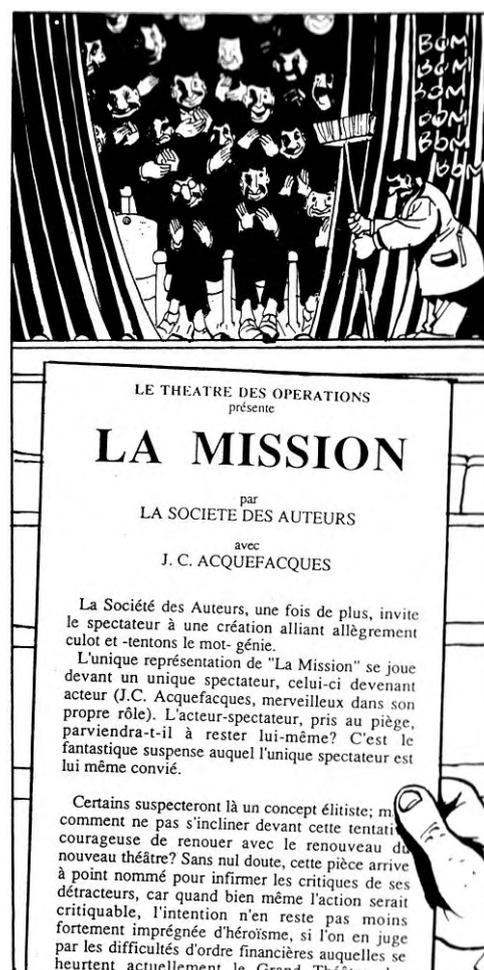


Figure 25

<sup>99</sup> Cf. partie II.

« pourquoi moi ? »<sup>100</sup> Et il souhaite des réponses. Par cette action, il s'érige contre les auteurs, qu'il s'agisse de ceux présents sur scène ou de Marc-Antoine Mathieu, et il dérègle « tout le processus ! L'histoire ! L'intrigue ! Le mystère ! »<sup>101</sup>. Plus encore il s'affirme libéré de la fiction. Ce bouleversement va construire le scénario, ainsi, à cet endroit plus qu'ailleurs, Julius est acteur parce qu'il prend réellement part à l'action et cesse d'être une marionnette. Julius se fait l'acteur d'un théâtre d'improvisation alors qu'il se situe dans un théâtre où le comédien est privé de toute liberté. Le choix de représenter un théâtre aussi rigoureux qui impose un texte au comédien de façon aussi définitive, est un choix significatif.

Tout l'album montre un personnage de fiction sous surveillance. Le contexte est réellement oppressant : « quelles sont encore les possibilités de l'homme dans un monde où les déterminations extérieures sont devenues si écrasantes que les mobiles intérieurs ne pèsent plus rien ? »<sup>102</sup>. Cette citation de Milan Kundera au sujet de la question que pose l'œuvre de Kafka s'applique parfaitement à l'œuvre de Mathieu qui doit beaucoup au romancier tchèque<sup>103</sup>. La bureaucratie écrasante, les foules étouffantes, l'obsession de la ponctualité sont, comme chez Kafka, des motifs d'angoisses sociales et d'effacement de la personnalité.

Dans *Mémoire Morte* notamment, Mathieu dresse le portrait d'une société où les foules étouffantes laissent le contrôle de leur Cité à un être virtuel. Le « ROM », comme il est nommé, rappelle à chaque citoyen ses rendez-vous par le biais d'une boîte noire (comparable à un téléphone portable) et dicte à chacun ce qu'il doit faire. On apprend que cet ordinateur a été conçu pour aider les hommes. Les dirigeants de la Cité lui donnaient au départ des informations qu'il analysait avant de donner des « réponses pratiques, disons matérielles »<sup>104</sup>. L'ordinateur a fini par prendre son autonomie et cela se concrétise par l'apparition de murs cloisonnant les rues de la Cité (on ne connaît pas l'explication concrète

---

<sup>100</sup> *Op.cit.*, c. 1, pl. 28.

<sup>101</sup> *Ibid.*, c. 1, pl. 29.

<sup>102</sup> *Op.cit.*, p. 38-39.

<sup>103</sup> L'influence de Kafka s'insinue jusque dans le nom de Julius Corentin : « Acquefacques » correspond à « Kafka » à l'envers.

<sup>104</sup> *Op.cit.*, c.5, p. 53.

de leur apparition mais on sait que le ROM a laissé ces murs se construire). Cet événement est celui qui embraye l'histoire. Une fois son autonomie acquise, le ROM est celui qui décide, tout au long de l'histoire, c'est lui, par le biais des boîtes noires qui dirigent les hommes. L'absence de prise de décision de la part des hommes provoque leur perte de mémoire, et donc de langage, de création et de liberté. Comme le conclue l'album : « Sans langage, y a-t-il une liberté ? »<sup>105</sup>.

Comparer la série des Julius à *Mémoire morte* permet de constater que dans chaque album de Mathieu le personnage est prisonnier d'un contexte, d'un monde aliénant. C'est dans un tel contexte que le personnage principal de *Mémoire morte*, Firmin Houffe<sup>106</sup>, réagit face au pouvoir en éteignant l'ordinateur qui contrôle la Cité. Firmin Houffe se révèle être un personnage plus libre que Julius puisqu'il stoppe la décadence du peuple de la Cité et le libère. Son libre-arbitre s'exprime donc pleinement. Et il s'exprime d'autant plus clairement que le contexte est sombre. Rappelons aussi que les personnages de Mathieu sont enfermés dans la fiction, même s'ils semblent vouloir s'échapper des cases : dans *Le Processus* souvenons-nous, le récit enferme le personnage dans un scénario qui se répète pour l'éternité. Le contexte est donc fortement défavorable à sa liberté. Ce rapport au contexte permet de comprendre le choix de représenter un théâtre qui ne tolère aucune improvisation. Il nous permet également d'estomper l'ambiguïté suggérée quant au libre-arbitre du personnage. Le personnage n'est pas libre comme l'a déjà établi la première séquence du livre, il prend cependant une liberté par rapport à un scénario immuable. Mathieu semble concevoir la vie comme un scénario qui ne tolère pas beaucoup de correction mais c'est par rapport à ce contexte que l'Homme peut prendre la liberté d'interpréter son rôle de façon inédite, dans le monde-théâtre. Cette lecture peut trouver une résonance dans les propos de l'auteur lorsqu'il dit que « la liberté n'est certes pas

---

<sup>105</sup> *Ibid.*, p. 64.

<sup>106</sup> Il ressemble un peu à Julius. A l'origine le scénario de *Mémoire morte* était prévu pour faire partie de la série des Julius et devait s'intituler *La Complication*. Les deux personnages, le contexte et leur comportement sont donc à rapprocher car si *Mémoire morte* n'a pas été une histoire vécue par Julius, c'est surtout parce qu'il ne « relevait pas vraiment de la logique de la rêverie », comme l'explique l'auteur dans *Artistes de bande dessinée* (*Op.cit.*, p. 53).

antinomique de l'idée de contrainte » et qu'il explique : « personnellement je n'ai jamais autant déliré que dans les écoles de curés où je me sentais enfermé... »<sup>107</sup>.

Ainsi, Julius ne joue-t-il pas dans la pièce le rôle qu'on attend de lui. Le programme l'avait pourtant averti : « L'acteur-spectateur parviendra-t-il à rester lui-même ? »(fig.25). Rétrospectivement, on peut interpréter cette phrase ainsi : pour « rester lui-même », Julius doit jouer son rôle tel qu'on lui demande, sans poser de questions, sa nature même le lui impose. Cette remarque rapproche encore l'œuvre de Mathieu d'une certaine conception antique du *theatrum mundi* selon laquelle « il faut jouer son rôle le mieux possible, en accordant son jeu à son personnage, mais la nature du rôle est sans importance »<sup>108</sup>. Dans l'un des textes fondateurs de la métaphore du monde comme théâtre, Epictète explique aussi :

« Rappelle-toi que tu es l'acteur d'un drame qui est tel que le veut son auteur : ton rôle sera court s'il veut qu'il soit court, long s'il veut qu'il soit long. S'il veut que tu joues un mendiant, c'est afin que tu joues ce rôle avec talent. Et aussi s'il veut que tu joues un boiteux, un haut responsable, un simple particulier. Car ce qui te revient, c'est de bien jouer le personnage qu'il t'a confié.»<sup>109</sup>

La liberté de l'Homme tiendrait donc simplement en sa possibilité de jouer son rôle avec vertu même s'il ne peut pas choisir qui il est et qui il sera. La liberté que Mathieu semble donner à l'Homme se précise. Dans un monde-théâtre, l'Homme est un comédien qui peut choisir d'interpréter son rôle de façon inédite, comme le fait Julius dans la séquence du théâtre, mais il ne peut pas modifier sa condition ni le trajet qui est prévu pour lui. Il est en quelque sorte un acteur, spectateur de ce qui lui arrive. Cette lecture trouve sa confirmation par le rôle de spectateur que tient Julius.

---

<sup>107</sup> Dans *Artistes de bande dessinée*, *Op.cit.*, p.50.

<sup>108</sup> Balaudé, Jean-François, *op.cit.*, p.8.

<sup>109</sup> Epictète, *Manuel d'Epictète*, XVII. Cette référence est issue de l'ouvrage de Catherine Treilhou-Balaudé, *Le Théâtre Dans Le Théâtre – L'Illusion Comique De Pierre Corneille*, DVD, CNDP, 2009, p.9.

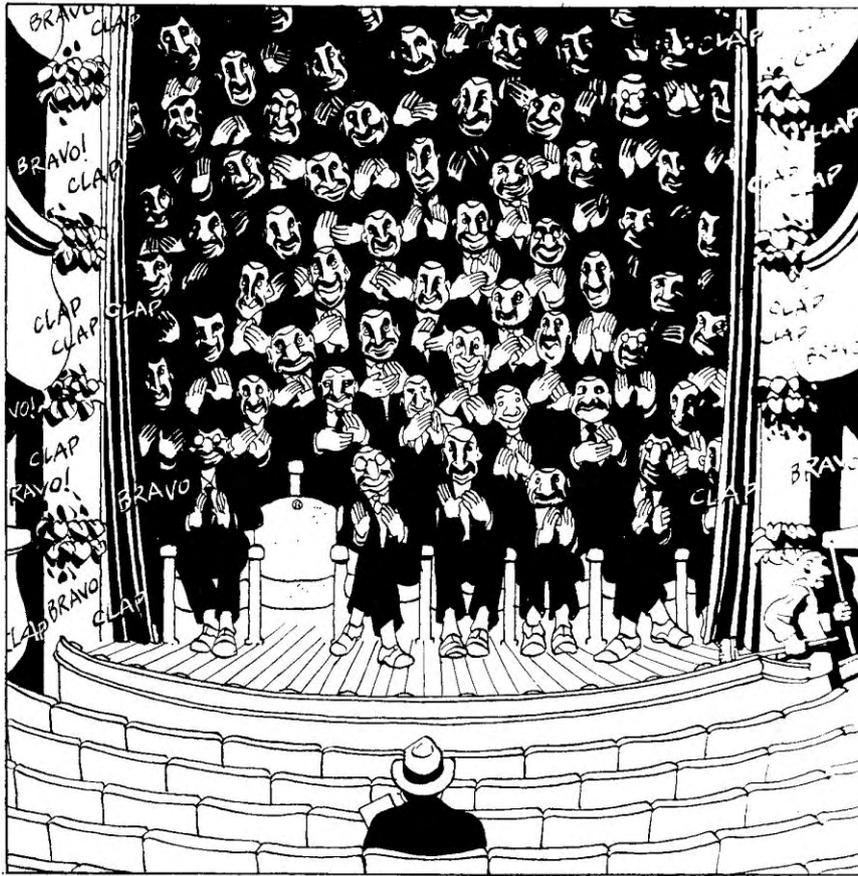


Figure 26

La séquence centrale de *La Qu...* insiste sur le fait que Julius est spectateur. Elle débute en effet par l'arrivée de Julius dans la salle de théâtre à l'italienne (fig.27) montrée du point de vue d'un membre du public se dirigeant vers son siège pour admirer le spectacle. Julius lit ensuite le programme du théâtre qui en est en même temps la critique (« J.C. Acquefacques, merveilleux dans son propre rôle » (fig.25), depuis son siège face à la scène, enfin le spectacle est montré depuis la salle et non depuis la scène, comme dans *Dieu en personne*. Julius fait donc avant tout partie des spectateurs, même si on lui donne un rôle à jouer. La figure 26 montre clairement l'interdépendance des deux côtés de la scène<sup>110</sup> : les places libres dans la salle pourraient accueillir les acteurs qui sont sur scène tandis que sur scène, la place libre pourrait être occupée par Julius, d'autant que cette dernière est numérotée 56 comme celle qui a été réservée pour Julius dans la salle (fig.27).

<sup>110</sup> Nous reviendrons sur l'analyse de cette figure lors de l'étude de la représentation du démiurge. Voir *infra* p. 100.



Figure 27

### C. Le destin

Il faut aussi lire le double rôle de Julius en rapport avec tout l'ouvrage qui est une métaphore du récit. Puisque Julius est un personnage de fiction et que l'auteur ou « les auteurs » en font ce qu'ils veulent, celui-ci a beau vouloir réagir contre le récit, son geste demeure une volonté de l'auteur. Cette interprétation est celle qu'on ne pourrait avoir théoriquement qu'en dehors de la diégèse. Mais Mathieu signifie non seulement la présence de l'auteur au sein du récit, mais encore, il montre que toutes les actions du personnage sont prévues par celui-ci. A la fin de l'album en effet, Julius arrive au bout du monde, comprenons au bout de l'histoire, et un enregistrement prévoit sa ponctualité en le félicitant : « et bravo pour votre ponctualité »<sup>111</sup>. Lors de la réalisation de l'enregistrement, l'auteur semblait au courant de la future ponctualité du héros. Plus encore, l'auteur a prévu le moment exact où Julius s'adresse au phonographe (ne sachant pas encore qu'il s'agit d'un message enregistré) et lui répond :

« Ha ! Ha ! Ha ! Monsieur Acquefacques ! Vous oubliez que ceci est un enregistrement, et ne peut donc prétendre répondre à vos questions !... »<sup>112</sup>.

L'auteur sait donc tout ce qui va se passer, les questions que peut poser Julius sont prévues. Un élément plus discret oriente la lecture vers cette vision déterministe dès la première séquence du livre.

Un ouvrage intitulé *La théorie du chaos* est présent sur la table de travail du dessinateur à la planche 5 (fig.28). Or cette théorie présuppose deux choses qui sont corolaires l'une de l'autre. Elle explique en partie qu'une erreur très faible sur un paramètre (comme celui de Julius qui « triche » sur les mesures des contrôleurs d'espace vital) peut avoir une influence importante sur la situation à une date ultérieure<sup>113</sup> (à partir de sa « tricherie » Julius va

---

<sup>111</sup> *Op.cit.*, c. 1, pl. 41.

<sup>112</sup> *Ibid.*, c. 6, pl. 42.

<sup>113</sup> C'est le célèbre « effet papillon » imaginé par Edward Lorenz en 1972 pour une conférence retranscrite dans *Un battement d'aile de papillon au Brésil peut-il déclencher une tornade au Texas ?*, Paris, Alliage, 1995. La métaphore est souvent interprétée à tort de façon directement causale : le battement d'aile d'un papillon ne déclenche pas une tempête. Il serait plus juste de dire que le battement d'ailes du papillon "induit" la tornade,

passer en procès, puis traverser le Rien, puis vivre des aventures extraordinaires avant d'ébranler à la fin de l'album le monde dans lequel il vit, en le noyant dans une troublante quadrichromie). Ceci noté, on remarque que tous les albums de la série des Julius sont enclenchés par un « léger bouleversement » qui a une influence importante dans la suite de l'album, provoquant à chaque fois un grand tohu-bohu dans l'univers du personnage. Le plus notable des albums de Mathieu à ce sujet est *Le Processus* :

« Prenez une horloge. [...] S'il intervient le moindre incident ou la plus subtile des variations, l'équilibre est rompu. C'est ce qui arriva [...] Le ressort spiral se vrilla de façon infime... ceci entraîna un minuscule dérèglement des phases de ce même ressort [...] Quelle influence pouvait avoir la minuscule variation d'un ressort spiral sur la destinée de J.C. Acquefacques ? C'est là toute l'histoire du Processus » (fig.29).

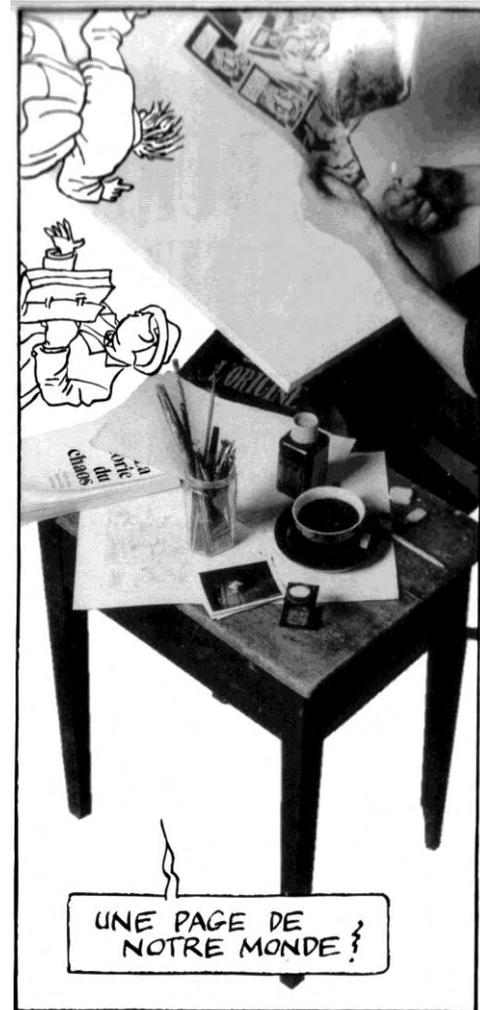


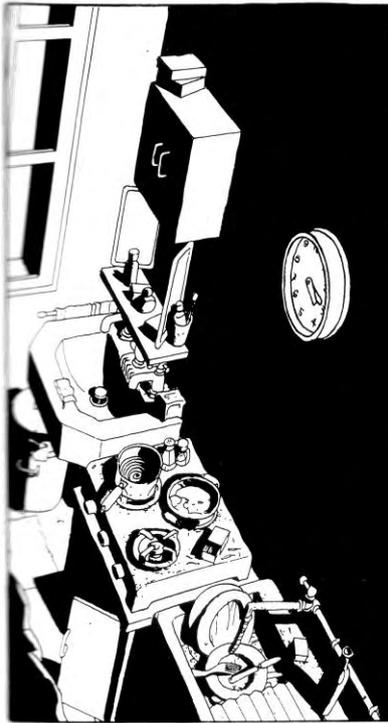
Figure 28

Le second élément que nous apporte la théorie du chaos est sa philosophie déterministe dont Laplace s'est fait le champion. Celui-ci affirme en effet en 1814 :

« Nous devons envisager l'état présent de l'univers comme l'effet de son état antérieur, et comme la cause de celui qui va suivre. Une intelligence qui, pour un instant donné, connaîtrait toutes les forces dont la nature est animée et la situation respective des êtres qui la composent, si d'ailleurs elle était assez vaste pour soumettre ces données à l'analyse, embrasserait dans la même formule les

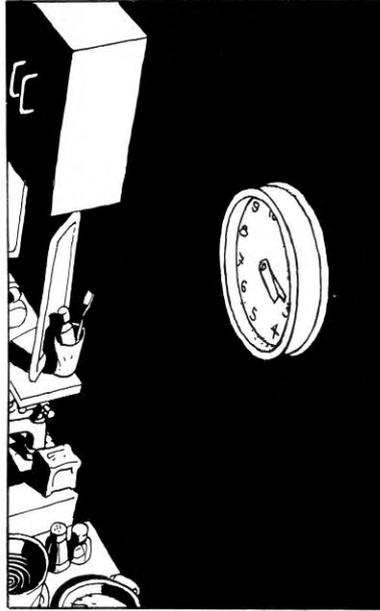
---

il ne la provoque pas directement. Elle est provoquée par des conditions locales, qui sont elles-mêmes "liées" à d'autres, etc. Les conditions d'apparition de la tornade sont indirectement liées au battement d'ailes du papillon (ainsi qu'à une multitude d'autres effets), la métaphore a été employée pour mettre en avant le phénomène de sensibilité d'un système aux conditions initiales.

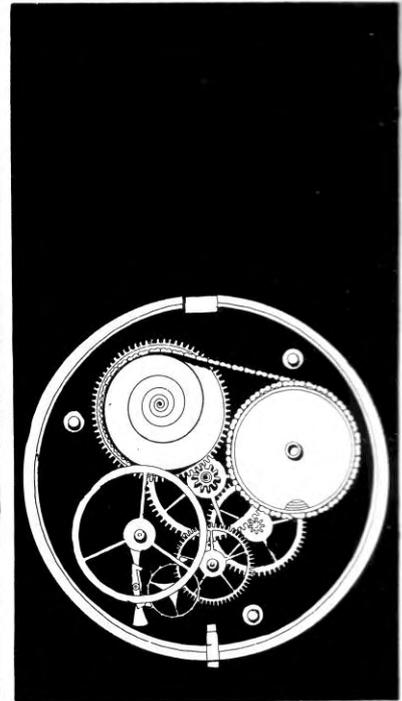


LA BONNE MARCHÉ DU MONDE PEUT TENIR À TRÈS PEU DE CHOSSES. IL EN VA DE MÊME POUR LA BONNE MARCHÉ DU TEMPS ...

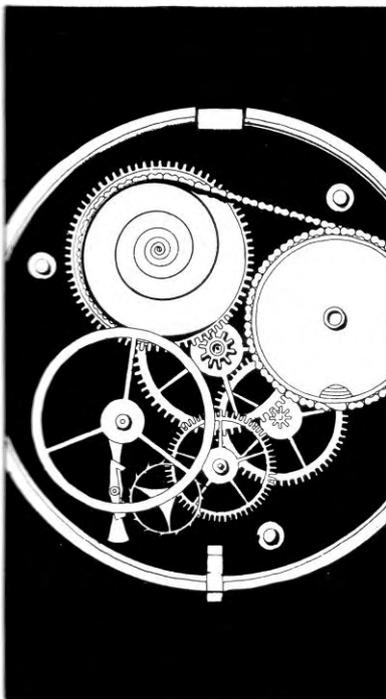
# 0 PROLOGUE



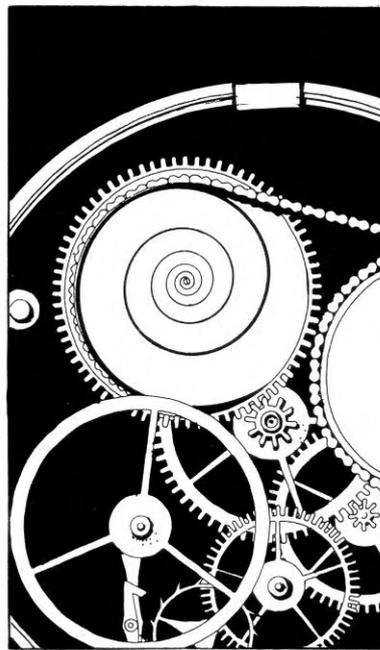
PRENEZ UNE HORLOGE ...



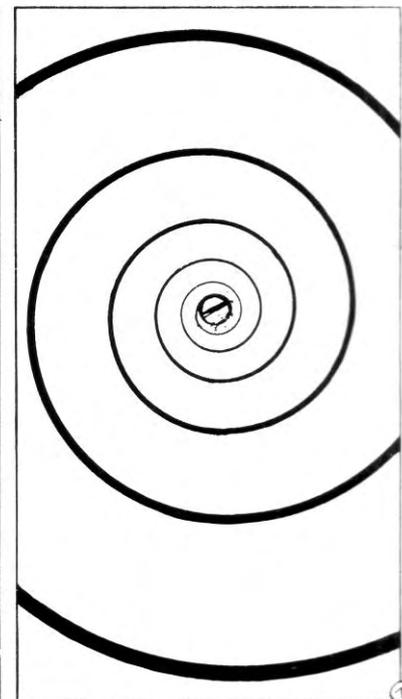
...TOUS SES ROUAGES, SES ROUES DENTÉES, SES PIGNONS, AXES, GOUPILLES, PIVOTS, CONTRE-PIVOTS S'AGENCENT À LA PERFECTION DANS UN MOUVEMENT JUSTE ET RIGOUREUX ...



...MAIS S'IL INTERVIENT LE MOINDRE INCIDENT OU LA PLUS SUBTILE DES VARIATIONS, L'ÉQUILIBRE EST ROMPU. C'EST CE QUI ARRIVA UNE NUIT DANS L'HORLOGE DE J.C. ACQUEFACQUES;



LE RESSORT SPIRAL SE VRILLA DE FAÇON INFIME ... CECI ENTRAÎNA UN MINUSCULE DÉRÈGLEMENT DES PHASES DE CE MÊME RESSORT, CE QUI EUT POUR EFFET DE FAUSSER TRÈS LÉGÈREMENT LE MOUVEMENT DU BALANCIER ... ET L'HORLOGE SE MIT À AVANCER.



QUELLE INFLUENCE POUVAIT AVOIR LA MINUSCULE VARIATION D'UN RESSORT SPIRAL SUR LA DESTINÉE DE J.C. ACQUEFACQUES? C'EST LÀ TOUTE L'HISTOIRE DU PROCESSUS.

Figure 29

mouvements des plus grands corps de l'univers et ceux du plus léger atome : rien ne serait incertain pour elle, et l'avenir, comme le passé, serait présent à ses yeux. »<sup>114</sup>

Tous les phénomènes de mécanique céleste ou atomique, de même que les pensées seraient donc résultantes d'actes, de phénomènes et de pensées antécédents, les phénomènes et pensées futures quant à eux, se constitueraient à partir de ceux qui leur sont antécédents. Tout l'univers se construirait donc selon un mécanisme de cause à effet dans lequel le libre-arbitre ne semble réellement pouvoir interférer puisque tout est prévisible pourvu qu'une intelligence soit « assez vaste » pour connaître « toutes les forces dont la nature est animée et la situation respective des êtres qui la composent » afin de « soumettre ces données à l'analyse ». Le scénario de l'univers peut donc être considéré comme écrit à l'avance. C'est ce que prétend *L'Origine* où le destin de Julius est écrit dans un livre et où on proclame au sujet de scénario : « C'est une prophétie » (c.4, pl. 19) ; « il avait prévu ce que vous venez de dire et ce que je suis en train de dire » (c.4, pl. 29) ; « Il était prévu que vous veniez ici » (c.4, pl.33) ; « jusqu'ici tout a été prévu ! C'est formidable ! » (c. 3, pl. 35) ; et enfin « la seule façon de finir cette histoire c'est de l'achever... et cela aussi était prévu » (c.3, pl.42). Le verbe « prévoir » se répète comme une antienne. Le destin du personnage le dépasse, il ne fait que subir la grande mécanique causale des événements qui lui arrivent et qui étaient prévus. Comment alors ne pas lire à partir de ce premier tome, la puissance de la destinée sur les personnages du second album *La Qu...* ? Et si *La théorie du chaos* s'étale discrètement sur le bureau de l'auteur au début de l'ouvrage, un nouvel indice insiste sur cet aspect dans la séquence du théâtre.

Le lecteur attentif aura en effet remarqué la présence de l'inscription « Acta est fabula » répétée deux fois : sur le frontispice du théâtre et au dessus de la scène. Cette formule latine signifie « la pièce est jouée » et on la lit avant que ne démarre la pièce, comme si ce qui allait se passer était écrit d'avance. Ainsi, même la petite révolte de Julius ne lui appartient pas, elle était aussi prévue. L'expression latine est plus lourde de sens que ne le laisse transparaître cette traduction et, si elle est issue du théâtre romain, son emploi s'est vite étendu à d'autres domaines. Elle peut en effet connoter une certaine fatalité. Elle signifie que le destin est écrit et qu'on ne peut rien y faire. Le monde est un théâtre où tout est écrit

---

<sup>114</sup> Laplace, Pierre-Simon, *Essai philosophique sur les probabilités*, Paris, Gauthier-Villars, 1921, p. 3-4.

d'avance. Le dernier album de la série vient confirmer cette lecture : dans *La 2,333<sup>ème</sup> dimension* Julius affirme « Tout est écrit, Hilarion »<sup>115</sup>.

A partir de ces analyses, ce que nous avons retenu comme une prise de liberté de la part du personnage, lorsqu'il demande « pourquoi moi ? », peut être considéré comme un événement prévu, écrit à l'avance par l'auteur, ou comme une réaction dépendante des événements passés prévus par le scénariste. Et ceci même si on se place au sein de la diégèse. On pourrait alors penser que le libre-arbitre est finalement totalement inexistant selon ce que nous dit l'œuvre de Mathieu. C'est une lecture possible de l'œuvre. Mais on ne peut ignorer certaines analyses établies en seconde partie qui, confrontées à celles que nous venons de réaliser, peuvent nous permettre de faire jaillir d'autres significations.

On a vu qu'il fallait lire *L'Origine* en se plaçant dans la diégèse pour effacer la contradiction temporelle pointée par Dällenbach dans la mise en abyme de type III. Effacer ce paradoxe nous a permis d'apprécier la signification de cette mise en abyme. Cette posture nous porte à considérer la temporalité « telle qu'elle existe dans la littérature, c'est-à-dire comme un texte accompli qui se laisse découvrir, et non comme une succession d'événements ». Ainsi tout se passe comme si tous les événements existaient déjà mais se découvraient au fil de la lecture». Cette façon de concevoir *L'Origine* qui est un *monde possible*, qui peut être confondu avec le monde « réel », confrontée aux analyses que nous venons de faire, nous propose de considérer la vie comme un livre écrit où les événements se laissent découvrir. L'Homme, comme Julius<sup>116</sup>, n'a en effet pas la capacité, comme l'a précisé Laplace, de reconstituer le réseau inextricable de facteurs qui pourraient lui permettre de déterminer, selon la théorie du chaos, les événements à venir. C'est de cette incapacité à déterminer un avenir qu'il ne peut modifier, que l'Homme peut trouver de la liberté dans ses actes qui ne lui « paraissent » alors pas dictés. Ainsi comme nous le dit le voisin de Julius dans *La 2,333<sup>ème</sup> dimension* où le mode d'emploi de ce que Julius doit accomplir a été égaré :

---

<sup>115</sup> *Op.cit.*, c. 3, p. 36.

<sup>116</sup> Julius ne parvient pas en effet à déterminer, même en recevant une page de son avenir, ce qui va lui arriver dans *L'Origine*. De même dans *Le Processus*, alors que son double du futur le prévient des dangers du processus, ce premier ne peut concevoir ce qui va se passer et ne parvient pas à enrayer la belle mécanique causale.

« songez plutôt que sans mode d'emploi, la vie, c'est l'aventure ! ». Si le mode d'emploi existe, ne pas le connaître permet d'accéder à une liberté, même si Julius précise quatre cases plus loin qu'il s'agit d'une « illusion de liberté » (fig.30).

On peut selon cette lecture de l'œuvre de Mathieu comparer l'Homme à un lecteur et la vie à un texte. Le rôle de l'Homme et sa liberté peuvent alors être éclaircis par les propos d'Umberto Eco au sujet du rôle du lecteur dans un récit. Dans *Lector in fabula*, Eco dit qu'« un texte, d'une façon plus manifeste que tout autre message, requiert des mouvements coopératifs actifs et conscients de la part du lecteur »<sup>117</sup>, il est « un tissu d'espaces blancs, d'interstices à remplir, et celui qu'il l'a émis prévoyait qu'ils seraient remplis et les a laissés en blanc ».<sup>118</sup> En d'autres termes, le lecteur a un rôle actif dans l'élaboration d'un texte. C'est selon sa façon de l'interpréter que le texte prendra tel ou tel sens. Selon la nature du texte, la liberté offerte au lecteur est plus ou moins importante<sup>119</sup> mais toujours, « un texte est un produit dont le sort interprétatif doit faire partie de son propre mécanisme génératif »<sup>120</sup>. Eco explique ces propos : « générer un texte signifie mettre en œuvre une stratégie dont font partie les prévisions des mouvements de l'autre »<sup>121</sup>.

En quelque sorte, la lecture qui sera faite du texte par le lecteur doit être prévue (dans la mesure du possible) par l'auteur, de la même manière que la causalité peut permettre de prévoir les événements à venir. Si on compare l'Homme à un lecteur, sa liberté résiderait donc dans la façon dont il lit le livre de la vie. Il ne peut modifier les événements écrits mais peut les lire de façon singulière.

---

<sup>117</sup> Eco, Umberto, *Lector in Fabula*, Paris, Grasset, 1985, p. 62. Notons que l'auteur se base sur les théories de l'information (ou contre) pour étudier le rôle du lecteur dans le récit mais choisit de ne s'intéresser qu'aux textes écrits. Ainsi, les trois éléments *émetteur*, *message* et *destinataire* sont remplacés par *auteur*, *texte* et *lecteur*. Nous considérons ici que les bandes dessinées étudiées sont des textes, et que les propos d'Umberto Eco peuvent en partie éclairer le rôle du lecteur.

<sup>118</sup> *Ibid.*, p.63.

<sup>119</sup> Eco distingue en effet les textes « ouverts » des textes « fermés » (p.69). Ces deux catégories n'ont évidemment pas de frontières bien distinctes et selon les références et les compétences du lecteur, un texte pourra appartenir à l'une ou l'autre catégorie. Les textes « ouverts » semblent *a priori* offrir plus de liberté d'interprétation de la part du lecteur.

<sup>120</sup> *Ibid.*, p.65 (en italique dans le texte).

<sup>121</sup> *Ibid.*



Figure 30

L'Homme est montré comme une marionnette dans l'œuvre de Mathieu. Une marionnette dans le théâtre d'un monde que la mécanique causale gouverne. Tout dans l'univers peut se comprendre selon un principe de causalité, « tout est écrit » affirment Julius et *L'Origine*. Tout est « prévisible » en théorie mais le personnage, comme l'Homme, ne peut parvenir à déterminer l'avenir, il n'en a jamais la capacité. Ainsi l'Homme peut-il connaître l'apparence d'une liberté, ainsi Julius peut-il donner le sentiment d'exprimer pleinement son libre-arbitre quand il réagit contre le scénario dans *La Qu...* Mais Julius comprend vite qu'il s'agit d'une « illusion ». Cette illusion permet de croire que l'Homme a une liberté quant à la façon dont il peut jouer son rôle dans une pièce écrite à l'avance qu'il ne découvre qu'au fur et à mesure. Ainsi l'Homme peut-il, comme Julius, croire qu'il a la liberté de « rester lui-même » (fig.25)<sup>122</sup> ou non.

Cela étant dit, si le scénario est écrit, et si un créateur est toujours présent dans l'œuvre de Mathieu, faut-il penser que son œuvre suggère l'existence d'un Dieu qui nous observerait et écrirait l'histoire ? Comment comprendre la présence du démiurge dans son œuvre ?

### **III. 2. Le démiurge**

La question du démiurge est présente de façon explicite dans six ouvrages de Mathieu : *L'Origine*, *La Qu...*, *La 2,333<sup>ème</sup> dimension*, *Mémoire morte*, *Le Dessin* et dans *Dieu en personne*. On la trouve aussi de façon implicite dans *Le Processus*. Il faut préciser ce qu'on entend par démiurge : s'agit-il de Dieu ou de l'auteur ?

---

<sup>122</sup> Voir *supra* p.68.

## A. Un Dieu auteur ?

Lorsque l'auteur se représente au début de *La Qu...*, il affirme son pouvoir de manipulateur, il peut faire ce qu'il veut avec des personnages pantins. Il est parallèlement présenté dans la diégèse, comme le créateur de l'univers des personnages : « je ne serais pas étonné qu'il s'agisse de **notre** dessinateur... » (fig.22)<sup>123</sup>. Comme le monde de cet album se crée à la première page et se termine dans une chute finale, puisqu'il paraît autonome, le créateur de ce monde est à assimiler dans la diégèse à l'équivalent du Dieu des personnages.

De même dans *L'Origine*, les personnages sont présentés comme des créatures qui recherchent les conditions qui leur ont donné vie et le directeur des recherches explique :

« Notre monde est le reflet, la projection émanant d'une entité vivant dans ce monde tri-dimensionnel... Certains grands penseurs affirment que toutes ces recherches et découvertes que nous effectuons sont illusoires car elles-mêmes seraient prévues et feraient partie du projet... projet voulu par cette « entité créatrice »<sup>124</sup>.

L'« entité créatrice » est l'équivalent d'un Dieu puisqu'il crée l'univers des personnages et le détruit à la fin. Cette entité est représentée dans cet album également : il s'agit de l'auteur de la BD : Marc-Antoine Mathieu. Pour les personnages Mathieu est le Dieu de leur univers.

Dans *Le Dessin*, le démiurge n'est pas représenté dans le monde créé, il n'existe pas de personnage qui prenne conscience que son monde a été dessinée par une « entité créatrice », en cela rien à l'intérieur du dessin ne proclame l'existence d'un Dieu. En revanche, un spectateur, Emile, prend conscience, depuis un autre monde, celui de la bande dessinée que nous lisons, que le dessin est un *monde possible* de la même manière que le sien. Il ne cesse de chercher à percer le mystère du dessin, il veut comprendre ce qu'a voulu dire son créateur. Or ce monde est, pour Emile, un monde similaire au sien : des rues, des maisons, des visages, des étoiles sont représentés à l'infini. C'est pour cette raison qu'à la page 22, le narrateur explique :

---

<sup>123</sup> Voir *supra* p.65.

<sup>124</sup> *Op.cit.*, c.1-2, pl.37.

« Des semaines, des mois passèrent. Emile ne sortait plus. Il lui suffisait d'entrer dans le dessin pour aller à la rencontre du monde».

Ce monde peut également être considéré comme un monde jumeau de celui d'Emile par le lecteur puisqu'Emile est lui aussi un dessin. Lorsqu'Emile cherche à comprendre le créateur du dessin, il cherche à comprendre son créateur. Il s'engage dans cette quête avant tout pour comprendre son existence. Il veut percer le mystère du dessin pour aller à la rencontre de son dessinateur. Ainsi, l'existence du dessin à l'intérieur de cette bande dessinée, et la question de son créateur, suggèrent-elles une comparaison entre l'auteur et Dieu.

Dans ces trois livres, la question de Dieu n'est pas directe, elle se lit à travers la figure de l'auteur. La question de l'auteur ne concerne donc pas uniquement la création de la bande dessinée, contrairement à ce qu'ont pu affirmer Dany Rasemont ou Laurent Gerbier<sup>125</sup>, elle est aussi une métaphore de Dieu.

Dans *La 2,333<sup>ème</sup> dimension* et dans *Dieu en personne* en revanche, la question de Dieu est abordée directement par les personnages. On prétend dans le premier qu'il ne joue pas aux dés, que « tout est écrit », la vie est comparée à un scénario (fig.30)<sup>126</sup>, Dieu est donc comparé à un auteur. Si Mathieu n'est pas représenté, l'allusion à Dieu le concerne évidemment car le scénario qui est lu, celui dont parlent les personnages, c'est Mathieu qui l'a écrit, et les personnages le savent. En effet, les personnages planent à proximité du *monde possible* de *L'Origine* à la page 41 (fig.15)<sup>127</sup> et le considèrent comme leur monde (même s'il « s'agit d'une autre histoire »), or ce monde est le premier tome créé par Mathieu où il s'y est représenté, donc le Dieu fondateur dont parlent les personnages dans *La 2,333<sup>ème</sup> dimension* est nécessairement Mathieu.

Dans *Dieu en personne* Dieu est qualifié de « piètre metteur en scène » à la page 29, on lui demande ironiquement s'il veut récupérer ses droits d'auteur à la page 48. Il est donc là

---

<sup>125</sup> Dany Rasemont dans, *Julius Corentin Acquefaques, par delà la bande et le dessin*, Louvain-la-Neuve, Grit, coll. « Texte-Image », 1999, 156 p, et Laurent Gerbier dans « Les pièges de l'analogie » dans *9<sup>ème</sup> Art*, n°4, dirigé par Thierry Groensteen, 1999, p.71-77.

<sup>126</sup> Voir *supra* p.80.

<sup>127</sup> Voir *supra* p.50.

aussi comparé à un auteur. Mais une différence essentielle est à noter dans ce livre : si Dieu est un auteur, il n'est pas l'auteur du livre que nous lisons. Il est en revanche le créateur des hommes, des femmes et de l'univers créés dans le livre. Il est le Dieu de l'univers créé par Mathieu.

La figure de l'auteur peut être lue comme une métaphore de Dieu dans les livres de Mathieu. Symétriquement, Dieu peut être comparé à un auteur. Mais dans *Mémoire Morte*, l'allusion à Dieu ne passe pas par la figure de l'auteur. Le ROM, l'être virtuel qui gouverne la Cité, est l'égal d'un Dieu. C'est par la représentation de cet ordinateur géant que la question de Dieu est proposée. Le ROM a un savoir illimité, il construit la Cité et dirige les hommes. Il connaît les personnages, il est la projection virtuelle de chacun d'eux parce qu'il a collecté une foule d'informations sur chaque habitant de la Cité à tel point qu'il remplace leur mémoire et peut prédire leurs actions. On peut donc estimer que le ROM est comparable à un dieu mais un dieu particulier car il n'est pas à l'origine de la création et n'a pas créé les personnages. Il faut noter cependant que son rôle n'est pas anodin dans la création de l'histoire que nous lisons. Le ROM a décidé de laisser des murs se construire dans la Cité. L'apparition de ces murs cloisonnant les rues est l'évènement qui embraye l'histoire. Cet ordinateur créatif a presque un rôle d'auteur puisqu'il est à l'origine de l'histoire et dicte aux personnages ce qu'ils doivent accomplir. Il est donc à la fois à l'image de Dieu et d'un auteur. Mais ce ROM a un statut vraiment particulier car s'il peut être assimilé au Dieu de la Cité pendant une bonne partie de l'album, on ne peut le considérer comme tel lorsqu'il est débranché à la fin de l'histoire par Firmin Houffe, le personnage principal. On ne peut pas non plus le considérer comme démiurge lorsqu'il n'est encore qu'un ordinateur collectant des données que les hommes lui transfèrent. Avant de prendre son autonomie, l'ordinateur est davantage à considérer comme un spectateur : on lui fournit des données, il participe au spectacle d'une Cité en expansion mais ce n'est pas lui qui dirige les opérations. En revanche, le ROM doit analyser les données et livrer des « réponses pratiques, disons matérielles » aux hommes. Cela ne fait pas de lui un auteur ni un dieu. Son statut est davantage comparable à celui de Julius, acteur-spectateur qui doit répondre « oui » de façon « pratique » aux auteurs dans *La Qu...*

Ces précisions ont permis de constater que la question de Dieu, abordée de façon explicite ou implicite, est toujours proposée par le biais de la figure de l'auteur. Dans le cas de *Mémoire Morte*, un être virtuel sert de passerelle entre l'auteur et Dieu puisqu'il est à l'image de l'un comme de l'autre. Mais le rôle de ce Dieu varie : il semble parfois être acteur, manipulateur, parfois être spectateur.

### B. Un Dieu acteur ?

L'œuvre de Mathieu suggère que notre monde est un *monde-théâtre* dont le Dieu (s'il existe) est comparable à un auteur. Si Mathieu ne croit pas en Dieu, il réfléchit sur le rôle que Dieu aurait s'il existait. On a vu à travers quelles figures Dieu est représenté, maintenant la question qui se pose et celle de son rôle. Cette question est implicite dans tous les ouvrages où Dieu est en question, sauf dans *La 2,333<sup>ème</sup> dimension* et dans *Dieu en personne* où elle est explicite. Dans ce dernier livre, juste après la séquence du théâtre, le juge se demande : « Alors ? Dieu acteur ? Dieu spectateur ? »<sup>128</sup>. C'est la question que nous nous posons ici à travers l'étude des œuvres citées.

Dans *Dieu en personne*, Dieu, celui qui fait des prodiges, celui qui anime les jeux télévisés ou qui défile dans la « dédémobile »<sup>129</sup>, celui qui agit, se révèle être un acteur. Il est un acteur dans deux sens : d'une part il agit, d'autre part il se révèle à la fin de l'album, être un comédien. En cela, tout le livre est une mise en scène du retour de Dieu, il montre que « tout le monde joue la comédie », que « le monde entier est un théâtre » et « tous, hommes et femmes, n'en sont que les acteurs ». Le livre de Mathieu rejoint en quelque sorte les propos de *Comme il vous plaira* de Shakespeare (même si Shakespeare ne place pas Dieu dans le monde). Même Dieu n'est qu'un personnage joué. Il est une invention humaine :

« J'ai été inventé par une petite maison de production qui cherchait un concept nouveau et vendeur... »<sup>130</sup>.

---

<sup>128</sup> *Op.cit.*, c.1, p.69.

<sup>129</sup> *Ibid.*, c.2, p. 33.

<sup>130</sup> *Ibid.*, c.2, p.117.

Ce dieu est un démiurge qui modifie l'histoire et qui par sa seule présence et ses réponses aux questions lors du procès, est un dieu acteur. Mais c'est un acteur asservi, qui fait ce qu'on lui demande, qui joue le rôle que les hommes lui demandent de jouer. On a alors



Figure 31

l'image d'un Dieu qui fonctionne davantage comme un révélateur, comme un miroir pour l'Homme : son rôle n'est pas d'intervenir dans le cours des événements de façon directe mais de réfléchir à l'Homme ses propres questions. Lors du procès, lorsque l'Homme cherche à connaître la vérité, on assiste au dialogue suivant :

*Dieu* : « La recherche de la vérité vaut mieux que sa possession »

*Le procureur* : « Mouais... c'est facile de penser ça quand on est Dieu »

*Dieu* : « C'est un Homme qui a écrit ça »<sup>131</sup>.

Dans *Dieu en personne*, Dieu n'apporte aucune réponse mais permet aux hommes de se poser des questions.

Le démiurge de *L'Origine* n'a pas le même comportement. Il révèle aux personnages leur mode de création. Il fait prendre conscience aux personnages qu'ils sont dans une BD qui est un *monde possible* créé depuis un « monde tri-dimensionnel »<sup>132</sup> enchâssant. Les personnages voient leur Dieu par le biais d'une représentation similaire à la leur (ils lisent une page de BD où est dessiné Mathieu). Alors même qu'ils viennent de recevoir la preuve de l'existence de leur Dieu, celui-ci détruit les personnages, et leur monde, en brûlant la page (fig.31). L'histoire s'achève selon le bon vouloir d'un auteur omnipotent. Cette création suggère un Dieu manipulateur. S'il existe, il peut très bien, étant donné ses pouvoirs de création et son autorité absolue, nous réserver le même rôle que celui qu'un auteur peut destiner à ses personnages. Il peut, comme dans *La Qu...*, nous propulser dans les airs pour nous faire retomber dans le vide le plus absolu. « Les auteurs » dans la séquence théâtrale de *La Qu...* précisent ce rôle manipulateur : ils sont acteurs sur scène et exigent de Julius qu'il réponde « oui » à toutes leurs questions. Quand celui-ci nie leur volonté en posant une question, les « auteurs », image du Dieu créateur, n'apprécient pas du tout (fig.32).

Ces deux livres suggèrent un Dieu acteur, pleinement conscient de ses possibilités et qui s'en amuse. En revanche, l'image de Dieu suggérée par la figure du ROM dans *Mémoire Morte* est un peu différente. Si le ROM est conscient de sa supériorité par rapport aux habitants d'une

---

<sup>131</sup> *Ibid.*, p.49.

<sup>132</sup> *Op.cit.*, c3, pl.36.



« vous avez peu à peu délaissé la mémoire vive... Vous m'avez laissé m'en accaparer. J'ai ainsi été contraint d'imaginer à votre place... [...] Je suis votre régulateur ! Et cela, Dieu (!) sait que je ne l'ai pas voulu. Cela s'est fait tout seul, comme une mutation».<sup>134</sup>

Les créatures du monde de Julius ont été créées par leur Dieu, celles de la Cité se sont créées un Dieu. Ces dernières ne peuvent donc pas être considérées comme les victimes d'un Dieu qui les manipule au même titre que les marionnettes de *L'Origine et La Qu...* D'autre part, le ROM suggère à Firmin Houffe de le débrancher à la fin du livre parce qu'il est fatigué. Ce Dieu suscite plus de compassion que celui des deux albums dont nous venons de parler qui, au contraire, décide volontairement, et arbitrairement, d'anéantir sa création. Le Dieu manipulateur de *Mémoire Morte* espérait voir ses marionnettes se libérer et prendre sa place.

On a donc affaire à l'image d'un Dieu qui manipulerait l'Homme ou qui serait inventé par l'Homme. Dans les deux cas on a montré que l'œuvre de Mathieu propose un rôle d'acteur au démiurge. Cette proposition si on l'analyse de plus près, s'oppose à une autre proposition que nous avons déjà établie. La théorie du chaos joue un rôle essentiel dans l'élaboration des histoires de Mathieu. Or cette théorie explique que la causalité gouverne l'univers depuis l'éternité et pour toujours. Comment un dieu pourrait-il interagir dans cette mécanique ? Mathieu le remarque lui-même dans *Dieu en personne*, Dieu dit :

« si vous pouviez saisir le principe de causalité au-delà de votre horizon d'entendement, vous comprendriez qu'il ne peut y avoir de début puisqu'à toute chose il faut une cause. Nous serions donc dans un univers éternel, infini. Si vous acceptiez que quelque chose (plutôt que rien) ait toujours existé et existera toujours, alors vous n'auriez plus besoin de commencement ni de créateur... »<sup>135</sup>

Mathieu propose d'un côté un Dieu manipulateur qui contrôle tout, de l'autre il impose qu'il ne peut pas exister selon le principe de causalité. Ces deux propositions sont visibles

---

<sup>134</sup> *Op.cit.*, c.6, p.53 et c.3, p.54.

<sup>135</sup> *Op.cit.*, c. 2 et 3, p. 92.

simultanément dans les mêmes albums. Confronter ces deux idées peut enrichir notre lecture de l'œuvre.

Pour considérer que Dieu existe, Dieu doit avoir agi au moins une fois. Dans *Dieu en personne* l'avocat de la Défense propose cette approche : « Un Dieu créateur qui aurait ensuite laissé faire la nature »<sup>136</sup>.

Entendons par nature un univers régi par le principe de causalité, étant donné le développement apporté au sujet plus loin dans le livre. L'avocat précise ensuite :

« Notre client [Dieu] est donc hors du champ causal. Tout est mû par des causes, elles-mêmes mues par d'autres causes et ainsi de suite : vous pouvez ainsi remonter jusqu'à lui : le premier moteur »<sup>137</sup>.

Selon cette conception, Dieu aurait, comme un auteur, créé un univers puis se serait retiré puisque : « Dieu est hors du champ causal ». Selon cette théorie, Dieu est soit mort une fois la création mise en place, soit il n'agit plus et regarde les événements s'enchaîner selon le principe de cause à effet. On peut considérer que c'est ce que Mathieu propose quand il fait subir une légère variation des phases du ressort de l'horloge de Julius au début du *Processus*. Tout se passe comme si le démiurge créait un univers se constituant sur des bases solides et s'amusait à lancer l'histoire du monde qu'il venait de créer en dérégulant un paramètre. Après cela, il se retire et laisse faire la mécanique causale qui impose au récit de se répéter à l'infini.

### C. Dieu spectateur ?

L'image du Dieu qui filtre à travers la figure de l'auteur dans les albums de Mathieu peut subir diverses interprétations. Souvent le créateur est actif, il agit, il est présenté comme un acteur, mais il arrive qu'il soit montré dans une position d'observateur. Cela arrive dans deux albums : *Mémoire morte* et *La Qu...*

---

<sup>136</sup> *Ibid.*, c. 4, p. 53.

<sup>137</sup> *Ibid.*, c. 5, p. 69.

Le statut du ROM s'inverse au cours de son histoire. S'il est acteur lorsqu'il prend les décisions pour le gouvernement de la Cité, et s'il contrôle les faits et gestes des citoyens par le biais de boîtes noires (équivalent de téléphone portables), lorsqu'il est à la portée de Firmin Houffe, son statut s'inverse, il devient spectateur de ce qui va se passer. Le ROM suggère cependant au personnage l'action de l'éteindre, mais il ne sait pas si celui-ci va le faire. Le ROM est à l'image d'un Dieu qui a un doute sur ce qui va se passer. Il dit en effet : « Tout à l'heure... vous avez parlé de m'éteindre... c'était... sérieux ? »<sup>138</sup>.

De la même façon, les « auteurs » de la séquence théâtrale de *La Qu...* sont invités à changer de place comme le montre implicitement la figure 26<sup>139</sup>. Les Dieux créateurs du monde de la pièce deviendraient alors spectateurs. C'est ce qui se produit concrètement cinq cases plus loin, lorsqu'ils se trouvent être les témoins du changement de statut de Julius : celui-ci devient acteur et les auteurs ne font qu'assister au spectacle de sa prise de liberté lorsqu'il proclame « pourquoi moi ? ». Dieu semble à travers cette scène pouvoir être le spectateur du théâtre de ses créatures. Ces deux passages sont les seuls dans toute l'œuvre de Mathieu à montrer un démiurge surpris par sa création.

Cette rareté est importante à noter. Elle peut signifier que Mathieu préfère la position intellectuelle qui consiste à assimiler Dieu à un auteur qui a écrit le livre de la vie et sait exactement tout ce qui va se passer, à la position qui consiste à donner à Dieu le rôle de créateur initial qui ensuite serait devenu spectateur des événements. Dans ce cas, il aura préféré montrer plus souvent un auteur qui ne se surprend pas des péripéties de ses personnages.

Une autre explication peut éventuellement être admise en prenant en considération non pas les deux observations l'une après l'autre mais les deux ensemble. En considérant d'une part le fait que le démiurge puisse être surpris par sa création et d'autre part que cela se vérifie rarement dans l'œuvre de Mathieu. Le seul moyen pour que le démiurge puisse être surpris, et de façon très occasionnelle, par sa création est qu'il ait une connaissance non absolue

---

<sup>138</sup> *Op.cit*, c. 5 et 7 p.55.

<sup>139</sup> Voir *supra* p.72.

mais relative de tout ce qui va se produire. Il faut voir comment cette hypothèse peut se confronter au corpus.

Dans *Mémoire morte*, le ROM explique :

« j'ai déduit votre parcours " en creux " grâce aux données des gens que vous avez côtoyés, aux lieux que vous avez fréquentés, et mille autres petits détails (que vous ignorez...). Tout portait à penser que vous viendriez ici... J'avais également prévu que vous n'auriez pas totalement perdu la mémoire... et donc la parole... J'avais aussi prévu que vous désireriez garder cette... conversation... »<sup>140</sup>

Cette citation nous apprend que la présence de « l'entité créatrice » n'accepte pas le hasard. Tout est prévisible pour le démiurge à partir des éléments posés au départ. Le démiurge peut donc au sujet de l'univers qu'il crée, comme le concrétise parfaitement les prévisions du ROM, « envisager l'état présent de l'univers comme l'effet de son état antérieur, et comme la cause de celui qui va suivre ». Il a ainsi « une intelligence qui, pour un instant donné, connaît toutes les forces dont la nature est animée et la situation respective des êtres qui la composent », ainsi, « rien n'est incertain pour elle, et l'avenir, comme le passé, sont présents à ses yeux ». <sup>141</sup> Lorsque le démiurge est en question dans l'œuvre de Mathieu, la causalité et le déterminisme de Laplace sont toujours présents. Cette confrontation propose un dieu spectateur qui peut déduire tout ce qui se passe sans intervenir. Cette analyse propose une nouvelle lecture de l'œuvre de Mathieu. Elle explique comment Dieu peut ne pas être surpris constamment d'une création sur laquelle il n'intervient plus, une fois la chiquenaude originelle établie. Pour admettre maintenant le fait que malgré tout, de façon très rare, le démiurge peut être surpris par sa création, il ne faut pas prendre la théorie de Laplace comme une vérité absolue qui ne peut en aucun cas se contredire, mais plus comme un principe. Il faut prendre cette conception du fonctionnement du monde davantage comme une position intellectuelle que comme une exactitude. Ainsi, les prévisions du démiurge peuvent-elles être parfaitement justes dans la plus grande majorité des cas, mais connaître parfois de légères approximations entraînant la surprise.

---

<sup>140</sup> *Op.cit.* p 51.

<sup>141</sup> Laplace, Pierre-Simon, *Op.cit.*, p. 3-4.

On peut, à la suite de cette lecture et d'analyses précédentes, proposer une autre vision de l'apparition du démiurge dans l'œuvre. Celui-ci est le dessinateur dans *L'Origine* et dans *La Qu...*, un dessinateur qui, dans le premier, raconte l'histoire d'un récit et de sa création, et dans le second met en abyme l'énonciation et donc le fait de raconter. Si on prend cela en compte et qu'on se souvient avec Julius que « tout est écrit », si enfin, on se rappelle que l'Homme doit appréhender le monde comme une suite d'événements prédéterminés mais en train de se constituer, alors on peut penser que l'œuvre de Mathieu compare la création divine à un récit qui s'écrit. Dieu est un auteur en train d'écrire le récit du monde et à tout moment, même si le libre-arbitre des créatures n'existe pas, même si l'œuvre se construit de façon logique d'un événement à l'autre selon un principe de cause à effet, à tout moment le comportement de ses créatures peut le surprendre lors de l'écriture.

L'origine de la surprise rare (mais présente) de l'auteur dans l'œuvre de Mathieu peut être expliquée d'une dernière façon. Si le monde est un texte (ou une bande dessinée) et que l'Homme est un lecteur, comme on l'a suggéré plus tôt, alors la façon de lire le texte est prévue par l'auteur. Dieu prévoit la façon selon laquelle va être reçu le message. Mais il ne s'agit que d'une prévision et, à tout moment l'interprétation du lecteur peut paraître inattendue aux yeux du créateur. Notons cependant qu'en réalité l'interprétation du lecteur est, la plupart du temps, inattendue par l'auteur car un auteur ne peut jamais vraiment prévoir comment le lecteur interprétera son texte.

Le créateur est montré dans l'œuvre de Mathieu comme ayant la liberté de manipuler à son gré ses personnages mais ceux-ci peuvent le surprendre à tout moment. Dans ce cas, les rôles se renversent : Dieu devient spectateur des actions de ses créatures. Il est aussi montré comme un créateur qui peut avoir agi de façon primordiale et qui aurait ensuite laissé faire. Dans ce cas, soit Dieu n'existe plus, soit il se contente de prédire ce qui va se passer selon une logique déterministe. Enfin, on peut le comparer à un auteur qui crée les événements et leur déroulement mais qui peut se faire surprendre par la lecture que l'Homme peut en faire.

Dans le théâtre de Mathieu le dramaturge est représenté sur scène avec ses créatures. Cela permet de comparer l'auteur au Dieu du monde créé et parallèlement de comparer Dieu à un auteur. Ainsi, des questions sur l'existence de Dieu, confrontées à des réflexions sur le libre-arbitre de l'Homme sont présentes dans l'œuvre. Des questions sur la causalité sont aussi visibles. Le monde peut être considéré comme un théâtre où l'Homme est une marionnette manipulée par Dieu, on peut aussi le voir comme une pièce où l'Homme sans choisir son rôle peut trouver de la liberté dans son interprétation. La liberté peut aussi résider dans la découverte des événements que l'Homme peut avoir l'illusion de produire. Parallèlement Dieu peut être surpris par la découverte d'événements inattendus. Si Dieu est confronté à la causalité dans l'œuvre de Mathieu, on peut considérer qu'il n'est qu'un moteur initial qui serait ensuite devenu spectateur du déroulement des événements. Dieu pourrait prédire le déroulement des choses sans l'influencer. Mais à tout moment, la prédiction peut s'avérer fautive et l'Homme, comme Julius, peut surprendre son créateur. Enfin, si Dieu est un auteur, on peut considérer le monde comme un livre qu'il écrit. L'Homme en serait un lecteur qui ne peut modifier le texte mais qui peut l'interpréter de façon singulière. Dans ce cas, si « tout est écrit », l'Homme peut encore avoir une part de liberté. Toutes ces propositions sont confrontées à celle de la non-existence de Dieu dans *Dieu en personne*. La causalité peut être un principe étendu à l'infini, il n'y aurait dans ce cas aucune origine, aucune fin et pas de créateur. L'Homme n'est pas plus libre dans ce cas mais si tout est régi par la causalité, la liberté réside encore dans la découverte des événements. Selon l'œuvre de Mathieu, le libre-arbitre n'existe pas ou alors dans la seule mesure où l'Homme peut juger le déroulement des événements sans pouvoir le modifier.

## CONCLUSION

La lecture de l'œuvre de Mathieu réalisée à travers le prisme théâtral a fait jaillir de nombreuses questions fondamentales profondément ancrées dans l'œuvre. La confrontation entre plusieurs réseaux de significations, l'analyse comparée de différents extraits du corpus et le recours à des textes théoriques ont permis de pénétrer dans une étude précise du travail de l'auteur. Une œuvre comme celle de Mathieu impose en effet de faire appel à des sources littéraires, théâtrales et scientifiques pour être pleinement comprise. La représentation du théâtre sur la couverture de *La Qu...* s'est révélée être une piste de lecture, et nous avons rapidement compris que l'allusion, loin d'être superficielle, a fait appel à tout un réseau de sens.

Mais lors du raisonnement de nombreux paradoxes ont jaillit de manière à questionner la légitimité du propos et sa pertinence. La démarche originelle consistant à comparer la bande dessinée au théâtre pouvait déjà paraître discutable. La confrontation entre la théâtralité visant à distinguer le réel de la fiction, et l'emploi de la mise en abyme visant au contraire à les confondre, semblait elle aussi problématique. Enfin, la présence du lecteur, des personnages et de l'auteur dans l'œuvre, étant là pour mimer l'Homme et un éventuel créateur dans un *monde-théâtre*, posait des questions souvent ambivalentes sur le rôle de l'Homme et d'un Dieu éventuel. Ces paradoxes n'ont pas toujours été levés. En fait, la présence de ces paradoxes, plutôt que de soulever des incohérences, ont montré la richesse de l'œuvre de Mathieu. Dans la mesure où une œuvre peut exprimer des points de vue et des questionnements ambivalents, les paradoxes n'ont pas nécessairement vocation à être effacés.

Le premier problème, celui de comparer la bande dessinée au théâtre, s'est révélé être enrichissant car la démarche n'a pas eu pour vocation d'assimiler un art à un autre. Nous jugeons que la bande dessinée a tout à gagner à se voir confronter à d'autres disciplines. Comme l'équipe des cahiers de la bande dessinée avant nous, nous pensons qu'« une

recherche systématique sur les signes et les différences (générales ou particulières) qui relie et distingue les arts du récit et/ou de l'image ne peut qu'utilement compléter et nourrir la réflexion (qu'il faut aussi mener) sur l'être même de la bande dessinée, son essence, sa spécificité»<sup>142</sup>. Ce travail en témoigne puisque comparer l'œuvre de Mathieu au théâtre, plutôt que de nous conduire dans une impasse théorique, a enrichie notre analyse. Elle nous a permis de comprendre la volonté de Mathieu d'exprimer pleinement la matérialité de sa BD pour qu'elle affirme n'être, comme le théâtre, que représentation. Mais cette démarche nous a conduit au second paradoxe : celui de confronter cet aspect à celui de la mise en abyme. L'analyse des enjeux d'une telle confrontation s'est révélée riche de sens. Elle nous a permis de comprendre que Mathieu cherche à comparer le monde réel à une représentation. Cette conclusion nous a amené à étudier le rôle que Mathieu donne à l'Homme et au créateur par le biais de ses personnages et du démiurge représenté. Là encore les propositions se contredisent. Les représentations de Dieu et les rôles qu'il donne à ses personnages ne sont pas toujours similaires. Mais si c'était le cas on pourrait déduire ce qu'est le rôle de l'Homme selon Mathieu, on pourrait déduire s'il croit ou non en Dieu par l'étude de son œuvre, or ce n'est pas ce qui nous intéresse. Ce qui est justement intéressant c'est la diversité des propositions et le fait qu'elles peuvent se contredire. Cet aspect montre en effet quel rôle Mathieu donne à son œuvre : il ne s'agit pas d'un pamphlet pour ou contre l'existence de Dieu, pour ou contre le libre-arbitre, mais plutôt d'un support de réflexions. Avec Mathieu, les questions sont plus importantes que les réponses. Et le meilleur moyen d'approfondir la réflexion est de confronter des propositions contradictoires desquelles peuvent naître de nouvelles propositions.

C'est parce que l'œuvre de Mathieu est un support à la réflexion que l'analyse de son œuvre peut être réalisée selon de nombreux angles d'étude. Le choix du prisme théâtral s'est révélé efficace mais on aurait tout aussi bien pu étudier l'œuvre en profondeur selon une approche plus philosophique proche des conceptions de Schopenhauer sur le libre-arbitre par exemple. La réflexion peut également être orientée selon une étude plus poussée de la théorie du chaos ou celle des mondes possibles. Enfin, et ce ne sont que quelques

---

<sup>142</sup> Groensteen, Thierry, « L'amour des planches, bande dessinée et théâtre » dans *Les cahiers de la bande dessinée*, éd. Glénat, n°65, p. 39.

pistes découvertes au cours du travail, le rêve, la psychanalyse, le surréalisme, ou encore l'absurde sont autant d'axes de lecture pouvant orienter une étude approfondie sur l'œuvre de Mathieu.

# BIBLIOGRAPHIE

## I. / Corpus

### A. Corpus primaire

- MATHIEU, Marc-Antoine, *L'Origine*, Paris, éd. Delcourt, hors collection, 1990.
- MATHIEU, Marc-Antoine, *La Qu...*, Paris, éd. Delcourt, hors collection, 1991.
- MATHIEU, Marc-Antoine, *Le Processus*, Paris, éd. Delcourt, hors collection, 1993.
- MATHIEU, Marc-Antoine, *La 2,333 e dimension*, Paris, éd. Delcourt, hors collection, 2004.
- MATHIEU, Marc-Antoine, *Le dessin*, Paris, éd. Delcourt, hors collection, 2001.
- MATHIEU, Marc-Antoine, *Mémoire morte*, Paris, éd. Delcourt, hors collection, 2000.
- MATHIEU, Marc-Antoine, *Dieu en personne*, Paris, éd. Delcourt, hors collection, 2009.

### B. Corpus secondaire

- HERGE, *Les sept boules de cristal*, Paris, éd. Casterman, 1993.
- MATHIEU, Marc-Antoine, *L'épaisseur du miroir*, Paris, éd. Delcourt, hors collection, 1995.
- MATHIEU, Marc-Antoine, *L'ascension et autres récits*, Paris, éd. Delcourt, hors collection, 2005.
- MATHIEU, Marc-Antoine, *Les Sous-sols du Révolu*, Paris, éd. Louvre/Futuropolis, hors collection, 2006.

## II. / Ouvrages théoriques et critiques

### A. Livres

- BARCA, Pedro Calderón, *Le Grand Théâtre du monde, El Gran Teatro del mundo*, trad. F. Bonfils, éd. bilingue, Paris, GF Flammarion, 2003.
- BORGES, Jorge Luis, « Magies partielles du *Quichotte* », dans *Œuvres complètes*, Paris, Gallimard, 1993.
- DÄLLENBACH, Lucien, *Le Récit spéculaire: essai sur la mise en abyme*, Paris, Seuil, 1977.
- DAUPHINE, James, *Les structures symboliques dans le théâtre de Shakespeare*, Paris, Les Belles Lettres, 1983.
- DEMOCRITE, « Les Abdéritains, Démocrite, B CXVII. 84 » dans *Les Présocratiques*, éd. établi par J-P. Dumont avec la collaboration de D. Delattre et J-L Poirier, Paris, Gallimard, NRF, 1988.
- ECO, Umberto, *L'œuvre ouverte*, trad. C. Roux et A. Boucourechliev, Paris, Seuil, 1965.
- ECO, Umberto, *Lector in fabula*, trad. Myryem Bouzaher, Grasset, 1985.
- EPICTETE, *Manuel d'Epictète*, XVII.
- FORESTIER, Georges, *Le théâtre dans le théâtre: sur la scène française du XVIIe siècle*, Genève, éd. Droz, coll. « Titre courant », 1996.
- FOUCAULT, Michel, *Les Mots et les choses, une archéologie des sciences humaines*, Paris, Gallimard, 1966.
- GENETTE, Gérard, *Métalepse*, Paris, Seuil, 2004.
- GIDE, André, *Journal, 1889-1939*, Paris, Gallimard, coll. « Pléiade », 1948.
- GROENSTEEN Thierry, *La bande dessinée mode d'emploi*, éd. Les impressions nouvelles, coll. « Réflexions faites », 2007.
- KUNDERA, Milan, *L'Art du roman*, Paris, Gallimard, 1986.
- LAPLACE, Pierre-Simon, *Essai philosophique sur les probabilités*, Paris, Gauthier-Villars, 1921.
- LORENZ, Edward, *Un battement d'aile de papillon au Brésil peut-il déclencher une tornade au Texas ?*, Paris, Alliage, 1995.
- PAVIS, Patrice, « *Theatrum mundi* » dans *Dictionnaire du théâtre*, Paris, Armand Colin, 2002.
- PLATON, *Lois*, I, 644d-645c, et VII, 803c-804b.

- PLATON, *la République*, livre VII, 514a-517d.
- RASEMONT, Dany, *Julius Corentin Acquefaques, par delà la bande et le dessin*, Louvain-la-Neuve, Grit, coll. « Texte-Image », 1999
- RICARDOU, Jean, *Problèmes du nouveau roman*, Paris, Seuil, coll. « Tel Quel » 1967.
- RICARDOU, Jean, *Le Nouveau Roman*, Paris, Seuil, 1990.
- SHAKESPEARE, William, *Comme il vous plaira*, trad. Deprats Jean-Michel, Villeurbanne, TNP, 1988.
- UBERSFELD Anne, *Lire le théâtre*, Editions Sociales, 1977. VENET, Gisèle, *Temps et vision tragique*, 2<sup>ème</sup> éd. revue et corrigée, Presses Sorbonne Nouvelle, 2002.
- VENET Gisèle, *Temps et vision tragique*, Paris, 2<sup>ème</sup> éd. revue et corrigée, Presses Sorbonne Nouvelle, 2002.

## B. Articles

- GROENSTEEN, Thierry, « L'amour des planches, bande dessinée et théâtre » dans *Les cahiers de la bande dessinée*, éd. Glénat, n°65, 1985.
- FRESNAULT-DERUELLE, Pierre, « Du linéaire au tabulaire » dans *Communications*, Numéros 24-25, France, École pratique des hautes études, 1976.
- GROENSTEEN, Thierry, « Conversation avec Marc-Antoine Mathieu » dans *Artistes de bande dessinée*, L'an 2, coll. « essais », 2003.
- FUENTES, Carlos, « Cervantès ou la critique de la lecture », dans *Magazine littéraire*, n°358, 1997.
- TREILHOU-BALAUDE, Catherine, « Theatrum mundi : les sources antiques d'une métaphore baroque », dans *Le Théâtre Dans Le Théâtre - L Illusion Comique De Pierre Corneille*, Paris, CNDP, 2009.
- GERBIER, Laurent, « Les pièges de l'analogie » dans *9<sup>ème</sup> Art*, n°4, dirigé par Thierry Groensteen, 1999.

### C. Web

- SMITH, Gary, *Mise en abyme, théâtralité, distanciation et dénégarion dans Les Fausses confidences*, Université d'Arts et Sciences de Toronto (CHASS), 1997 :  
<http://www.chass.utoronto.ca/french/as-sa/ASSA-No3/Vol1.No3.Smith.pdf>.
- RYAN, Marie-Laure, « Atelier de théorie littéraire : Des mondes possibles aux univers parallèles », le 4 mai 2006, sur le site *Fabula* :  
[http://www.fabula.org/atelier.php?Des\\_mondes\\_possibles\\_aux\\_univers\\_parall%26egrave%3Bles](http://www.fabula.org/atelier.php?Des_mondes_possibles_aux_univers_parall%26egrave%3Bles).
- LAVOCAT, Françoise, « La théorie littéraire des mondes possibles », le 23 mai 2010, sur le site *Fabula* :  
[http://fabula.org/atelier.php?Th%26eacute%3Borie\\_litt%26eacute%3Braire\\_des\\_mondes\\_possibles](http://fabula.org/atelier.php?Th%26eacute%3Borie_litt%26eacute%3Braire_des_mondes_possibles).

## TABLE DES ILLUSTRATIONS

<b>Figure 1.</b> <i>La Qu...</i> , quatrième de couverture .....	3
<b>Figure 2.</b> <i>La Qu...</i> , couverture .....	3
<b>Figure 3.</b> <i>Dieu en personne</i> , p.64.....	9
<b>Figure 4.</b> <i>Dieu en personne</i> , p.62.....	12
<b>Figure 5.</b> <i>La Qu...</i> , pl.26.....	14
<b>Figure 6.</b> <i>La Qu...</i> , pl.29.....	14
<b>Figure 7.</b> <i>Les sept boules de cristal</i> , p.15.....	20
<b>Figure 8.</b> <i>La 2,333<sup>ème</sup> dimension</i> , p.49 .....	20
<b>Figure 9.</b> <i>La Qu...</i> , pl.2.....	29
<b>Figure 10.</b> <i>La Qu...</i> , pl.30.....	31
<b>Figure 11.</b> <i>L'Origine</i> , pl.29 .....	38
<b>Figure 12.</b> <i>Le Processus</i> , pl.46.....	42
<b>Figure 13.</b> <i>L'Origine</i> , pl.27 .....	44
<b>Figure 14.</b> <i>L'Origine</i> , pl.11 .....	46
<b>Figure 15.</b> <i>La 2,333<sup>ème</sup> dimension</i> , p.41 .....	50
<b>Figure 16.</b> <i>Le Dessin</i> , p.19.....	51
<b>Figure 17.</b> <i>La Qu...</i> , pl.25.....	53
<b>Figure 18.</b> <i>La 2,333<sup>ème</sup> dimension</i> , p.42 .....	58
<b>Figure 19.</b> <i>La Qu...</i> , pl.1.....	62
<b>Figure 20.</b> <i>La Qu...</i> , pl.2.....	63
<b>Figure 21.</b> <i>La Qu...</i> , pl.3.....	64
<b>Figure 22.</b> <i>La Qu...</i> , pl.4.....	65
<b>Figure 23.</b> <i>La Qu...</i> , pl.11.....	66
<b>Figure 24.</b> <i>La Qu...</i> , pl.25.....	68

<b>Figure 25.</b> <i>La Qu...</i> , pl.27.....	68
<b>Figure 26.</b> <i>La Qu...</i> , pl.27.....	72
<b>Figure 27.</b> <i>La Qu...</i> , pl.26.....	73
<b>Figure 28.</b> <i>La Qu...</i> , pl.5.....	75
<b>Figure 29.</b> <i>Le Processus</i> , pl.1.....	76
<b>Figure 30.</b> <i>La 2,333<sup>ème</sup> dimension...</i> , pl.36 .....	80
<b>Figure 31.</b> <i>L'Origine</i> , pl.42 .....	86
<b>Figure 32.</b> <i>La Qu...</i> , pl.28.....	88

## TABLE DES MATIERES

<b>INTRODUCTION</b> .....	2
<b>I. / LES REFERENCES ABONDANTES AU THEATRE</b> .....	7
I.1. Allusions directes au théâtre.....	8
I. 2. La théâtralité.....	16
<b>II. / LA MISE EN ABYME OU LE <i>MONDE-THEATRE</i></b> .....	23
II.1. Fonctions narratives de la mise en abyme.....	27
A. S'intéresser à la poétique du texte .....	27
B. Fonction de <i>dramomètre</i> .....	30
C. Fonction d' <i>inverseur sémantique</i> .....	34
D. Fonction <i>productrice et déterministe</i> .....	36
II.2. Fonctions réflexives de la mise en abyme.....	40
A. Fonction d' <i>autotélisme</i> et d'enfermement du personnage.....	40
B. Fonction de confusion entre monde réel et monde fictionnel .....	43
C. Un monde fictionnel parallèle au monde réel .....	49
<b>III. / LA PLACE DE L'HOMME DANS UN MONDE-THEATRE</b> .....	60
III. 1. L'Homme, acteur ou spectateur ?.....	61
A. L'Homme-pantin ou le théâtre de marionnettes.....	61
B. L'Homme libre ? .....	68
C. Le destin .....	74
III. 2. Le démiurge.....	81
A. Un Dieu auteur ? .....	82
B. Un Dieu acteur ?.....	85
C. Dieu spectateur ? .....	90

<b>CONCLUSION.....</b>	<b>95</b>
<b>TABLE DES ILLUSTRATIONS.....</b>	<b>98</b>
<b>BIBLIOGRAPHIE.....</b>	<b>98</b>
<b>TABLE DES MATIERES.....</b>	<b>104</b>