

ECOLE EUROPEENNE SUPERIEURE DE L'IMAGE – ANGOULÊME
UNIVERSITE DE POITIERS – UFR LETTRES ET LANGUES

MASTER II BANDE DESSINEE

Alberto Breccia,

adaptateur virtuose de textes
fantastiques

EMILIE FABRE

Année universitaire : 2010-2011



Sous la direction de Thierry Groensteen et Denis Mellier

SOMMAIRE

INTRODUCTION	4
CHAPITRE 1.	
DES RAPPORTS PRIVILÉGIÉS AVEC L'IMAGINAIRE FANTASTIQUE	
<u>I. La prépondérance du genre dans l'ensemble de l'œuvre d'Alberto Breccia</u>	8
<i>a) De l'humour à la bande dessinée d'aventure policière</i>	9
<i>b) « L'impact » Sherlock Time</i>	12
- Analyse d'un des épisodes de <i>Sherlock Time</i> , « Hagan juego »	16
<i>c) Une production foisonnante d'adaptations de textes fantastiques</i>	22
<u>II. Une sensibilité fantastique</u>	26
<i>a) Une même communauté de visions</i>	26
<i>b) Des adaptations fantastiques à double fond : une œuvre engagée</i>	31
- Dracula, témoin pathétique de la barbarie des hommes	34
<u>III. L'enjeu d'adapter graphiquement des récits fantastiques</u>	37
<i>a) Les implications du passage d'un texte littéraire à une bande dessinée</i>	37
<i>b) Les problèmes spécifiques posés par un genre réputé impossible à adapter</i>	40
ILLUSTRATIONS	44
CHAPITRE 2.	
L'ÉPUISEMENT VIRTUOSE DU CHAMP DES POSSIBILITÉS GRAPHIQUES POUR REPRÉSENTER L'INDICIBLE	
<u>I. Introduction aux adaptations graphiques du cycle de Cthulhu</u>	58
<u>II. Le dérèglement du langage graphique en réponse à l'écriture visuelle de Lovecraft</u>	63
<i>a) Innovations personnelles et emprunts aux arts du XXe siècle dans <i>Mort Cinder</i> et <i>L'Eternaute</i></i>	64
<i>b) Les Mythes de Cthulhu : une œuvre baroque et résolument moderne</i>	69

<u>III. Le monstre révélé ? Le choix de l'irreprésentable</u>	72
<i>a) Introduction à « Cthulhu » d'après « L'appel de Cthulhu » de Lovecraft</i>	72
<i>b) Analyse de la séquence « La démente qui vint de la mer »</i>	77
<u>IV. Un résumé littéraire illustré ?</u>	84
ILLUSTRATIONS	89
CHAPITRE 3.	
VERS UN STYLE EPURE : L'ADAPTATION DU « FANTASTIQUE DE L'IMPLOSION »	
<u>I. L'élimination progressive du scénario</u>	101
<i>a) La disparition du décor dans Miedo</i>	103
1. Breccia scénariste	103
2. La peur à l'état pur	105
<i>b) A la recherche de l' « ambiance, du climat » de l'histoire fantastique</i>	107
1. Adapter Edgar Allan Poe	107
2. Dépouillement narratif, prédominance de l'image, apparition de la couleur	110
<u>II. Le silence fantastique</u>	115
- Analyse de « Mujina » d'après Lafcadio Hearn, un drame fantastique muet en cinq planches	121
ILLUSTRATIONS	127
CONCLUSION	140
BIBLIOGRAPHIE	143
CHRONOLOGIE DES ŒUVRES FANTASTIQUES D'ALBERTO BRECCIA	146

INTRODUCTION

Depuis une dizaine d'années, l'œuvre d'Alberto Breccia (1919-1993) bénéficie dans le monde franco-belge d'une aura universitaire, culturelle et artistique qui a revitalisé l'intérêt du public pour l'un des maîtres majeurs de la bande dessinée mondiale de la deuxième moitié du XXe siècle. Les nombreuses rééditions de ses albums phares en langue française, menées par les maisons d'éditions Rackham et Vertige Graphic, et les expositions de ses originaux – planches de bande dessinée et illustrations – au Palais des beaux-arts de Charleroi en Belgique en 2003¹, puis quelques années plus tard à la Galerie Martel² à Paris ont le plus largement contribué à cet engouement. Aujourd'hui, l'artiste d'origine uruguayenne commence à intéresser sérieusement la recherche universitaire en art contemporain : en 2007, un étudiant de l'Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris, Yann Bagot, a ouvert la voie en choisissant pour son mémoire de fin d'étude un sujet qui s'articule autour des différentes temporalités en jeu dans la célèbre bande dessinée d'Alberto Breccia et d'Héctor Germán Oesterheld, *Mort Cinder*³.

Dans cette dynamique de recherche et en m'écartant des albums que le lecteur européen considère comme les deux chefs-d'œuvre du dessinateur portègne, *Mort Cinder* et *Perramus*, je me suis intéressée à un sous-ensemble moins connu de sa production personnelle : ses adaptations graphiques de textes littéraires fantastiques. A ma connaissance, ces bandes dessinées, qui forment un pan important de la bibliographie dense et protéiforme de l'artiste, n'ont jamais fait l'objet d'une étude approfondie. La place conséquente occupée par ces adaptations soulève alors une première question qui, à première vue, apparaît comme très simple : pourquoi Alberto Breccia, dans son œuvre abondante, a-t-il été un adaptateur de littérature fantastique ?

¹ L'exposition de Charleroi « MUÑOZ/BRECCIA, l'Argentine en noir et blanc » s'est déroulée du 30 novembre 2002 jusqu'au 27 février 2003.

² L'exposition dans la galerie Martel tenue par Rina Mattotti, la femme de l'artiste italien Lorenzo Mattotti, située dans le 10^e arrondissement de Paris, a eu lieu du 6 mars au 25 avril 2009.

³ Yann BAGOT, *Mort Cinder, le cabinet du temps*, mémoire d'étude à l'Ensad dirigé par François Miehé, mars 2009.

En sondant les profondeurs de la question, l'angle d'approche offert par le fantastique m'apparut tout à fait pertinent pour à la fois explorer l'univers singulier du dessinateur et des problématiques touchant directement le médium : l'adaptation, c'est-à-dire les enjeux et les difficultés que présupposent le passage d'un texte en bande dessinée, et la représentation, à travers les problèmes engendrés par la mise en images de l'événement fantastique précisément indescriptible et insaisissable. Le genre du fantastique, que je prends, de concert avec Julio Cortázar, « dans une acception très large qui va du surnaturel au mystérieux, du terrifiant à l'insolite¹ », pose en effet l'épineux problème de l'objectivation de cette chose qui provoque une déchirure, une « rupture de l'ordre reconnu, irruption de l'inadmissible au sein de l'inaltérable légalité du quotidien² ». Aborder une partie de la production dessinée d'Alberto Breccia à travers le prisme du fantastique me permettait ainsi d'examiner les possibilités narratives et graphiques intrinsèques à la bande dessinée et interroger le pouvoir de l'image et des éléments qui la composent.

Dans l'impossibilité d'étudier l'ensemble des nombreuses adaptations fantastiques de Breccia, je suis penchée plus particulièrement sur les quatre recueils suivants réalisés à partir du début des années 1970 : *Les Mythes de Cthulhu* d'après les nouvelles de Lovecraft, *Le cœur révélateur et autres contes* d'après Edgar Allan Poe, *Cauchemars* d'après des textes de Giovanni Papini, Lafcadio Hearn, Jean Ray et Lovecraft et *Dracula, Dracul, Vlad ?, bah...* très librement inspiré du personnage créé par Bram Stoker, ainsi que sur *Miedo*, un récit graphique d'une douzaine de planches inédit en français. En complément de ce corpus déjà conséquent, je me suis appuyée sur les adaptations des scénarios d'Oesterheld très marquées par le genre fantastique telles les séries *Sherlock Time*, *Mort Cinder* et *L'Eternaute*, parues entre 1959 à 1969³.

Le plan choisi n'est pas entièrement conditionné par la logique chronologique du parcours de l'artiste : les retours en arrière et les anticipations sont utilisés afin de confronter plusieurs démarches intellectuelles et artistiques simultanément adoptées par Breccia pour résoudre le problème du fantastique en bande dessinée. En ce qui concerne ma méthodologie, il est à noter que chaque chapitre sera ponctué d'une ou plusieurs

¹ Julio CORTÁZAR cité par Pierre VERDEVOYE dans « Naissance et orientations de la littérature fantastique dans le Río de Plata jusque vers le milieu du XIXe siècle », *América n° 17 : Le fantastique argentin*, p. 11.

² Roger CAILLOIS, *Au cœur du fantastique*, Paris, Gallimard, 1965, p. 161.

³ Voir la « Chronologie des œuvres fantastiques d'Alberto Breccia », à la fin du mémoire, p. 146-147.

analyses approfondies d'une adaptation dessinée en particulier – une séquence, un épisode ou l'histoire en entier lorsque sa brièveté le permet – pour apprécier les éléments pérennes ou au contraire les déchirures qui se créent entre elles.

En premier lieu, dans une partie introductive, je tenterai d'expliquer la prépondérance du genre fantastique dans l'œuvre de Breccia en proposant un descriptif et une analyse de son parcours de jeunesse jusqu'à sa rencontre avec Héctor Oesterheld à la fin des années 1950. Les raisons de cette proximité avec le fantastique s'avèreront multiples et profondes, en étroit lien avec son vécu et son imaginaire qui, d'après l'artiste lui-même, sont fortement imprégnés du contexte social et politique argentin de la seconde moitié du XXe siècle :

« Nous revenons toujours à la même chose, ce que je vis et ce que j'ai vécu, 70 d'oppression, de coup d'état, de peuples frustrés, d'un pays qui, quand il arrive finalement à toucher le ciel d'un doigt, est toujours anéanti. (...) Je ne peux pas rester en dehors de tout cela : tout cela est présent dans mes œuvres, même si je ne le veux pas¹. »

J'introduirai ensuite les deux chapitres suivants en me penchant sur les problèmes soulevés par la transposition d'un texte en images, et, plus spécifiquement, lorsque le texte en question appartient au genre fantastique : en effet, comment Alberto Breccia représente-t-il cette intrusion du surnaturel et du mystérieux – que cela se passe à l'extérieur ou à l'intérieur du crâne de l'homme – par les moyens propres à la bande dessinée ? Les réponses à cette question seront données en deux temps à travers l'examen des régimes graphiques et narratifs que le dessinateur a réservé aux adaptations du *corpus* choisi.

Les deux derniers chapitres mettent ainsi en tension et en dialogue permanent deux approches du fantastique et deux manières de le traiter en bande dessinée, conditionnées par la singularité propre à chaque texte adapté. Aussi, dans le second chapitre, j'envisagerai sous tous les angles l'incroyable défi qui consiste à représenter graphiquement l'univers de Lovecraft : pour ce faire, Alberto Breccia va explorer le

¹Alberto BRECCIA, *Ombres et Lumières, entretien avec Latino Imperato*, Paris, Vertige Graphic, 1992, p. 45.

champ infini des possibilités offertes par le dessin et les procédés plastiques pour tenter de rendre visible et palpable le concept d'indicible.

Dans le même temps, Breccia met de côté sa virtuosité graphique pour suivre une autre voie, celle de l'épure et de la synthèse, pour adapter le fantastique de l'implicite et de la suggestion, d'Edgar Allan Poe à Lafcadio Hearn. Le troisième et dernier chapitre de ce mémoire sera ainsi consacré aux recherches d'Alberto Breccia sur les qualités narratives propres au médium et sur le pouvoir souverain de l'image dans l'optique de retranscrire l'essence même de l'atmosphère de chaque texte, recherches longues et douloureuses qui l'amèneront à se confronter, à la fin de sa vie, ... au silence fantastique.

Pour l'élaboration de ce mémoire, je remercie particulièrement mes deux directeurs de recherche, Denis Mellier et Thierry Groensteen, pour leurs remarques et corrections, Catherine Ternaux et les documentalistes de l'EESI, Aurélie et Jeanine, qui ont facilité mes recherches, Jean-Pierre Mercier du musée de la bande dessinée d'Angoulême, l'ensemble du personnel et du corps enseignant de l'EESI, et Álvaro, pour son aide dans les traductions espagnoles.

CHAPITRE 1. DES RAPPORTS PRIVILÉGIÉS AVEC L'IMAGINAIRE FANTASTIQUE

I. La prépondérance du genre dans l'ensemble de l'œuvre d'Alberto

Breccia

Au regard de l'ensemble d'une bibliographie aussi dense que protéiforme, les bandes dessinées traversées par la veine fantastique occupent visiblement une place importante dans la production personnelle d'Alberto Breccia à partir des années 1960. Avant cette date et pendant deux décennies, le dessinateur d'origine uruguayenne s'essaie à d'autres genres, comme l'humour et l'aventure, et travaille dans d'autres domaines que celui de la bande dessinée, essentiellement dans l'illustration et la publicité. Ce long parcours de « jeunesse et d'apprentissage » aux contours mal définis, qui s'étale de l'adolescence jusqu'à ce qu'il atteigne une quarantaine d'années¹, marque alors profondément sa sensibilité et nourrit, à mon sens, la partie de son œuvre que je me propose d'étudier. L'expérience acquise tout au long de cette période et sa rencontre avec l'éditeur et scénariste argentin Héctor Germán Oesterheld en 1957 ouvrent à Breccia de nouvelles perspectives annonçant la libération jouissive et l'épanouissement de son style qui vont se déchaîner sous des formes sauvages et diverses dans la suite de sa production.

En dessinant la série *Sherlock Time*, écrite par Oesterheld et publiée à la fin des années 1950, Alberto Breccia a été introduit au cœur d'un univers fantastique, celui de « l'entre-deux », rongé par des paradoxes temporels et habité par des êtres surnaturels. Au terme de cette initiation, sa conception même du dessin, et celle de son médium, se

¹ Alberto BRECCIA, *Ombres et Lumières, entretien avec Latino Imparato*, Paris, Vertige Graphic, 1992, p. 13. Autodidacte, Breccia explique à Latino Imparato, lors de cet entretien réalisé en 1992, que son apprentissage pour devenir un bon dessinateur a été long : « J'ai du apprendre tout (...) seul : je n'avais fréquenté aucune école et je dessinais très mal. J'ai commencé à étudier la composition, l'anatomie, la perspective : j'ai étudié la perspective pendant plus de vingt ans. Je dessinais mes premières histoires et en même temps j'étudiais. »

sont profondément transformées. C'est pourquoi je fais débiter la relation entre Breccia et l'imaginaire fantastique avec les premiers épisodes de cette histoire. L'examen approfondi de *Sherlock Time* constituera alors le véritable point de départ de ma réflexion pour aborder sous plusieurs angles le sous-ensemble des adaptations dessinées de textes fantastiques qui vont occuper Breccia pendant une longue décennie, entre 1970 et 1983, période qui coïncide avec un contexte particulier, celui de la dictature militaire en Argentine.

a) De l'humour à la bande dessinée d'aventure policière

Lorsque l'on revient des dizaines d'années en arrière, c'est dans deux autres genres que Breccia a, dans un premier temps, trouvé ses principales sources de revenus et d'inspiration en tant que dessinateur de bande dessinée : l'humour et l'intrigue policière. Sans toutefois détailler son parcours de jeunesse¹, il n'est pas inutile de rappeler les grandes lignes de son début de carrière qui a pris simultanément plusieurs directions en fonction des demandes du marché éditorial argentin et des opportunités qu'il a pu saisir. Entre 14 et 17 ans, alors qu'il travaille aux abattoirs, le jeune Breccia produit une grande quantité d'illustrations parodiques et de bandes dessinées humoristiques pendant son temps libre. Déterminé à quitter sa blouse d'ouvrier pour gagner sa vie en tant que dessinateur, il crée à cette période son premier personnage humoristique, dessine « quelques trois cents bandes » mais en vend seulement dix, qui, d'après ses dires, « ne furent même pas publiées² ». Avant d'être engagé dans la grande maison d'édition dirigée par Manuel Lainez en 1938, Alberto Breccia est donc un dessinateur humoristique. Cette orientation, comme il l'explique lui-même, ne découle pas d'un choix personnel mais bien d'une contrainte imposée par le marché de la bande dessinée argentine alors très portée sur l'humour :

C'était le seul genre de bande dessinée qui à cette époque était produite en Argentine. Les seules autres bandes dessinées publiées, c'était des BD d'origine anglaise : des cases avec du texte en dessous, comme des légendes. La bande dessinée américaine,

¹ Pour une biographie plus approfondie de son début de carrière, se référer à « Alberto Breccia », *Les Cahiers de la Bande Dessinée*, mars-avril 1985, n°62, p. 76-77.

² Alberto BRECCIA, *Ombres et Lumières...*, 1992, p. 11.

style Alex Raymond par exemple, était totalement inconnue. Elle est arrivée en Argentine seulement quelques années plus tard¹.

Ses débuts en tant que dessinateur humoriste l'amènent à développer par la suite une prédilection pour la caricature, visible dans ses nombreux autoportraits esquissés pour son propre plaisir et destinés le plus souvent à ses amis², ainsi qu'une vision grotesque de la vie qui se retrouve dans ses adaptations de textes fantastiques. L'humour noir et cruel du dessinateur – il se considère lui-même comme un « humoriste sanglant³ » – s'exprimera peut-être avec le plus d'intensité dans sa libre transposition des aventures de Dracula à Buenos Aires, ville alors en proie à un chaos orgiaque et barbare qui met fin à la légende de la célèbre figure de l'épouvante⁴.

La fin des années 1930 marque un tournant dans l'*historieta* argentine. La bande dessinée d'aventure nord-américaine – à l'époque de l'âge d'or du *comic strip* avec des séries aussi emblématiques que *Terry and the Pirates* de Milton Caniff (1934-1946) – inonde le marché argentin et modifie la ligne éditoriale des principales maisons d'édition du pays. Au même moment, en 1936, paraît dans la revue *Patoruzú* de Dante Quintero, *Hernan el corsario*, une histoire de pirates conçue par José Luis Salinas qui va donner naissance à une école réaliste argentine. Dans ce contexte précis, alors employé chez la maison d'édition Lainez, Breccia continue à dessiner des *strips* humoristiques tout en réalisant ses premières bandes dessinées dans le genre de l'aventure, séries éphémères qu'il conçoit de A à Z, pour les différents magazines de la maison d'édition⁵. Latino Imparato, agent d'Alberto Breccia et co-fondateur de la maison d'édition Vertige Graphic, nous éclaire sur le fonctionnement de cette industrie en Argentine :

Les hebdomadaires ou les quotidiens argentins payaient les dessinateurs à la case ! Selon la formule que je traduis littéralement de l'espagnol, Breccia me disait : «

¹ *Idem*, p. 12.

² Voir **Fig. 1, 2, et 3** p. 45-46, dans la partie « Illustrations », située à la fin du chapitre, p. 44-57.

³ Bertrand DESORMEAUX (réalisation), Thierry GROENSTEEN (conception), *Portraits d'auteurs : Alberto Breccia*, CNBDI, Angoulême, 1992.

⁴ Alberto BRECCIA, « Je ne suis plus une légende », *Dracula, Dracul, Vlad ?, bah...*, Les Humanoïdes Associés, 2^e édition, 1997.

⁵ De 1938 à 1945, Breccia travaille principalement pour les périodiques suivants: *Tit-Bits*, *Ra Ta Plán*, et *El Gorrión*. Il assure dans le même temps la réalisation d'historietas humoristiques comme *Mariquita Terremoto* (1938) et celles au ton et au style plus réaliste avec *Kid de Río Grande* la même année ou *El Vengador* (1944), l'adaptation graphique d'un roman populaire.

On abattait des planches. » Il avait créé une série entière qui s'appelait *El Vengador*. Ainsi, il n'avait pas besoin de partager l'argent avec un scénariste. Dans les bandes dessinées d'alors, il y avait très peu de décors, parce que les dessinateurs disposaient de trop peu de temps pour les peindre. Tout était centré sur les expressions, les dialogues et les personnages¹.

Dans le même temps, Alberto Breccia ne produit pas que des bandes dessinées, il accepte toutes les commandes, notamment dans la publicité et des travaux d'illustration pour des couvertures de livres ou des contes pour enfants. Il est à noter que cette expérience en tant qu'illustrateur le dote de techniques artistiques et d'une sensibilité particulière – la grande variété de son style et l'amour pour des compositions picturales par exemple – qui transpirent dans certains de ses récits dessinés. Illustrateur à ses débuts, il reviendra périodiquement à cette activité tout au long de sa carrière. Breccia a souvent manifesté un goût prononcé pour tout ce qui touche aux arts plastiques : dans ses interviews, il aime répéter que sa première vocation était de devenir peintre, ce qu'il était par ailleurs, en parallèle de son activité d'illustrateur et de dessinateur de bande dessinée.

En 1946, Breccia a l'opportunité de travailler pour la célèbre revue d'aventures et d'humour *Patoruzito*, créée un an plus tôt par Quinterno, qui propose alors une formule innovante pour l'époque en publiant à la fois différents types de bandes dessinées nord-américaines et argentines et qui fonctionne sur le principe narratif du feuilleton, le « A suivre »². Sur un scénario de Léonard Wadel, le dessinateur entre dans le monde des intrigues policières avec la série *Vito Nervio*, qui paraîtra toutes les semaines jusqu'en 1959. Cette bande dessinée, qui n'a jamais été publiée en Europe, met en scène un détective argentin qui fréquente les bas-fonds de la société argentine et européenne (les catacombes de Paris, les tavernes de Londres), animé par un profond sens de la justice³. Attiré dès son plus jeune âge par la lecture d'histoires policières,

¹ Propos de Latino Imparato recueillis par Laurent ASSUID lors de l'exposition de la Galerie Martel, le 2 avril 2009.

Adresse URL : <http://www.pointmagazine.fr/Alberto-Breccia.html>

² Se référer à l'article sur « Patoruzito » dans *Historieta, regards sur la bande dessinée argentine*, Paris, Vertige Graphic, 2008, p. 33. *Patoruzito* est considérée comme l'« une des meilleures revues d'historietas publiées au XXe siècle (...) qui dans l'immédiat après-guerre, a ouvert de nouveaux horizons à l'historieta argentine. »

³ Il est à noter que le personnage d'Alack Sinner créé par deux argentins, José Muñoz, l'un des élèves de Breccia, et Carlos Sampayo dans les années 1970, rappelle étrangement cette figure du détective privé.

Breccia se tourne presque naturellement vers les scénarios policiers qui côtoient alors le genre dominant de « l'aventure pour l'aventure » et celui, plus marginal, de la science-fiction qu'il qualifie d' « insipide¹ ».

De facture classique, il n'est pas difficile de déceler les modèles qui ont inspiré *Vito Nervio* : le traitement réaliste des personnages (jusqu'à leur physionomie) et le découpage dynamique sont directement issus du style des dessinateurs nord-américains Alex Raymond et plus particulièrement Milton Caniff. Dans cette lancée – il avait déjà créé en 1939 un personnage de détective chinois, « Mu-fa », dans une veine parodique pour une revue *underground* – il édite une revue policière, *Captura*, à la durée de vie très brève. A travers son intérêt pour ce genre, l'une des préoccupations essentielles de Breccia, celle de donner de l'épaisseur, une dimension sociale aux histoires qu'il dessine, apparaît nettement :

En général dans mes histoires j'ai toujours essayé d'approfondir, d'aller au-delà de la simple distraction. (...) J'aime dessiner et j'aime raconter mais mon souci est d'aller au-delà. Je ne veux pas faire quelque chose qu'on lit dans le train et qu'on oublie... Le genre policier me permettait d'aller plus loin, bien plus que la science-fiction².

Ces propos peuvent être tout aussi bien associés aux possibilités que lui offre le genre fantastique. La volonté de Breccia d'« aller au-delà », d' « approfondir » et son intention d'affecter durablement le lecteur sont en effet loin d'être étrangères à son penchant certain pour la mise en scène dessinée des différentes formes du fantastique.

b) « *L'impact* » *Sherlock Time*

Au bout de quelques années de parution dans *Patoruzito*, la série *Vito Nervio* connaît un franc succès. Elle assure alors au dessinateur un certain renom dans le milieu de l'*historieta* portègne, occultant presque l'autre pan de son abondante production artistique du moment qui se déploie alors dans toutes les directions. Ainsi plongé dans une période d'intense activité où il produit déjà de nombreuses adaptations de films et

¹ Alberto BRECCIA, « entretien avec Michel Jans lors du 10e Festival International du Roman Noir à Grenoble, octobre 1988 », *Bulles Dingues*, n° 13, 1989, p. 9.

² *Idem*, p. 10.

de romans ainsi que des petites séries publiées dans des revues argentines à gros tirage, comme *Gatito* et *Pancho López*, Breccia est amené à fréquenter le cercle du Groupe de Venise. Cette « école » d'artistes et de penseurs participe activement à l'avènement d'une véritable bande dessinée d'auteurs en Argentine. Composé à sa création de scénaristes et de dessinateurs italiens fraîchement installés à Buenos Aires, ce groupe informel animé par Hugo Pratt, Alberto Ongara et Mario Faustinelli compte rapidement dans ses rangs les futurs grands noms de la bande dessinée argentine : Francisco Solano López, Arturo Del Castillo et Carlos Gabriel Roume. Lors d'une fête chez Hugo Pratt, co-fondateur de l'association italienne avec Dino Battaglia, Alberto Breccia fait la connaissance d'Héctor Germán Oesterheld, scénariste et éditeur argentin qui travaille avec le petit groupe cosmopolite. Cette rencontre, qui a lieu à la fin des années 1950, s'avère déterminante pour la suite de la carrière du dessinateur. Leur étroite collaboration sur des bandes dessinées fortement marquées par le fantastique va en effet permettre à Breccia de libérer progressivement son style en s'engageant sur la voie des expérimentations graphiques et changer ainsi, « dans [sa] tête, le concept qu'[il] avait du dessin¹ ».

Alors que *Vito Nervio* touche presque à sa fin, après treize années de parution hebdomadaire, Alberto Breccia débute à *Hora Cero*, une des cinq revues qui appartiennent à la maison d'édition *Frontera* fondée par Héctor Oesterheld et son frère Jorge en 1957. Né la même année que Breccia, Héctor Oesterheld, géologue de formation et « doté d'une énorme imagination et d'une grande culture² », s'impose rapidement comme l'un des plus grands scénaristes et éditeurs de bande dessinée d'Amérique du sud. En plein âge d'or de la bande dessinée argentine, ce dernier propose à Alberto Breccia de dessiner une nouvelle série, *Sherlock Time*, dont l'histoire mêle intrigue policière et science-fiction. Comme le personnage de Vito Nervio, *Sherlock Time* est aussi un détective qui présente la particularité de pouvoir voyager dans le temps.

Le public européen méconnaît cette série que les lecteurs argentins ont pu retrouver chaque mois de l'année 1958 dans *Hora Cero Extra*, puis toutes les semaines à partir d'avril 1959 dans le *Suplemento Semanal Hora Cero*, publiée au rythme de trois

¹ Alberto BRECCIA, *Ombres et Lumières...*, 1992, *Op. cit.*, p. 14.

² *Idem.*

pages par semaine. Dans ce supplément hebdomadaire, *Sherlock Time* côtoie alors les derniers épisodes de *L'Eternaute*, le grand succès éditorial argentin du moment scénarisé par Oesterheld et dessiné par Solano López, lancé deux ans plus tôt dans le premier numéro de cette même revue¹. En feuilletant quelques exemplaires de ces années-là, on note la présence de séries à succès toutes menées par Oesterheld et dessinées par les grands auteurs argentins ou italiens du Groupe de Venise : *Ernie Pike* et *Sgt. Kirk* par Hugo Pratt et Jorge Moliterni², *Randall « the Killer »* par Arturo Del Castillo, *Nahuel Barros* par Carlos Roume et Solano López pour la première version de *L'Eternaute*. La collaboration d'Alberto Breccia avec le très prolifique scénariste, attiré par les récits d'anticipation et les anti-héros, se poursuit avec deux autres séries de renommée internationale, publiées entre 1962 et 1969, et très ancrées dans le genre du fantastique et de la science-fiction : *Mort Cinder*³, l'histoire d'un homme qui ne peut pas mourir et la seconde version de *L'Eternaute*⁴, qui décrit une invasion extra-terrestre sous fond de métaphore politique.

Je me propose de revenir plus spécifiquement sur *Sherlock Time*, série souvent laissée dans l'ombre – elle souffre de ne jamais avoir été publiée en Europe – qui, à mes yeux, est intéressante à plusieurs points de vue. En premier lieu, elle marque le véritable point de départ de sa carrière en étant la première production qui tend à se libérer du joug stylistique nord-américain, plus précisément celui de Milton Caniff, et à emprunter des voies graphiques originales. Considérée par le dessinateur lui-même comme sa première œuvre « acceptable », Breccia explique à Laureano Domínguez qu'il a tenté de faire dans *Sherlock Time* un travail moins commercial et ordinaire – on pourrait ajouter moins « mécanique » – que ce qu'il réalisait dans le même temps avec *Vito Nervio*⁵. Il s'agit aussi de sa première bande dessinée adaptée d'un scénario traversé par la veine fantastique avec l'intrusion du surnaturel à l'intérieur d'un récit réaliste : l'atmosphère,

¹ Le premier numéro date du 4 septembre 1957.

² La liste des dessinateurs qui ont travaillé sur *Ernie Pike* et *Sgt. Kirk* n'est pas exhaustive. Il est à préciser que si ces deux séries ont connu d'autres dessinateurs, comme Moliterni, Haupt, José Muñoz et Alberto Breccia lui-même, le scénario a toujours été écrit par un seul homme, Héctor Oesterheld.

³ *Mort Cinder*, considéré comme l'un de ses chefs-d'œuvre, a connu un succès commercial important sur les continents sud-américain et européen et une bonne fortune critique. Je mentionne le mémoire d'étude écrit en 2007 par Yann Bagot, élève à l'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs (Ensad) de Paris, *Mort Cinder, le cabinet du temps*, qui propose une analyse approfondie de l'œuvre.

⁴ Je traiterai de cette bande dessinée dans la partie suivante centrée sur ses adaptations dessinées du cycle de Cthulhu par Lovecraft, tant les traitements graphiques et plastiques préconisés sont intimement liés.

⁵ Alberto BRECCIA, Juan SASTURAIN, « entretien avec Laureano Domínguez », in *Perramus : 1. El piloto del olvido*, Buenos Aires, Ediciones Culturales Argentinas, 1990.

l'intrigue et les êtres rencontrés font apparaître des fissures dans la réalité familière. Sa capacité à voyager dans le temps amène souvent le détective, toujours accompagné de Luna – le partenaire classique de tout héros de bande dessinée à cette époque – dans des espaces-temps inattendus. Dans un épisode, publié en août 1959, Sherlock affronte dans un désert gelé « Tres ojos » (« Trois yeux »), « el terrible monstruo de otros mundos » (« Le terrible monstre des autres mondes ») dont la forme, traitée ici de manière réaliste, me fait penser à une version mutante – plus grosse et plus énervée – des « cafards » extra-terrestres dessinés par Solano Lopez dans *l'Eternaute* pour la même revue¹.

Analyse d'un des épisodes de *Sherlock Time*, « Hagan juego »

Comme son titre l'indique, *Sherlock Time* s'installe naturellement dans un univers policier en s'inspirant explicitement du personnage créé par Sir Arthur Conan Doyle et du duo Sherlock Holmes/Docteur Watson. Une analyse approfondie d'un des épisodes complets, « Hagan Juego »² (« Faites vos jeux »), paru au courant de l'année 1959, permet de révéler à la fois la progressive émancipation du style d'Alberto Breccia par rapport à celui de Milton Caniff et les premières ébauches de propositions dessinées pour traiter d'une atmosphère fantastique et représenter des êtres surnaturels. Le dessinateur commence alors à entrevoir les problèmes formels que pose la représentation graphique d'un événement fantastique : quels sont les partis-pris esthétiques les plus appropriés pour objectiver un tel phénomène en bande dessinée ? Comment « montrer » visuellement des créatures issues entièrement de l'imagination de l'artiste ?

Ce bref épisode, qui compte sept pages, se déroule lors d'une soirée pluvieuse, dans le salon de Julio Luna, un riche retraité qui a permis au détective Sherlock Time d'occuper une des tours de sa demeure après que celui-ci l'ait sauvé des griffes d'extra-terrestres qui avaient pris possession des lieux.

¹ Voir **Fig. 4 et 5**, p. 47.

² Voir **Fig. 6**, p. 48-54, pour la reproduction intégrale de l'histoire. J'ai eu l'opportunité d'examiner les planches originales de cet épisode conservées dans les réserves du musée de la Bande dessinée à Angoulême le 8 mars 2011 grâce à Jean-Pierre Mercier. Mon analyse en tient compte. Il est à préciser que ce récit complet a été publié et traduit en français dans la revue *9^e art, Les cahiers du Musée de la bande dessinée*, n° 3, en janvier 1998 sous le titre « Portfolio, Alberto Breccia & Hector Oesterheld, Sherlock Time : « Faites vos jeux » », p. 50-57.

La première planche s'ouvre sur les deux protagonistes assis sur des fauteuils, Sherlock Time fumant la pipe et Julio Luna – qui a pris les traits d'un Alberto Breccia quinquagénaire – lisant le journal, tout deux éclairés par la lumière produite par le feu d'une grande cheminée. Une conversation s'engage entre les deux hommes : le détective propose de raconter une histoire à Luna qui accepte de l'entendre. Un premier coup d'œil sur le contenu général de cet incipit m'évoque certains passages extraits des romans et nouvelles de *Sherlock Holmes* qui décrivent les longs moments de méditations et de spleen du détective londonien, le regard fixe, tirant sur sa pipe, devant un feu de cheminée. Dans un des chapitres d'*Une étude en rouge*, un moment semblable est relaté par le Docteur Watson : « Holmes resta assis devant le feu qui couvrait la cendre. Il médita longuement sur le problème qu'il avait à cœur de résoudre. Fort avant la nuit, j'entendis en effet les gémissements mélancoliques de son violon¹. »

Le traitement du décor et des corps, qui sont modelés par de violents contrastes entre le noir et le blanc, appelle une autre référence dans l'œuvre même d'Alberto Breccia et d'Héctor Oesterheld : *Mort Cinder*. Si l'on compare avec la planche 63 du Tome 1 dessiné en 1962², le rapprochement est étonnant. Bien que l'esthétique noir et blanc s'exprime avec plus de radicalité et d'intensité dans *Mort Cinder*, cette planche de *Sherlock Time* contient en germe des éléments stylistiques qui seront développés et approfondis par la suite. Les deux premières vignettes de chaque planche utilisent le même procédé pour faire apparaître les objets et les corps plongés dans une obscurité opaque partiellement chassée par une unique et petite source de lumière (un feu de cheminée, une lampe). La troisième vignette de *Sherlock Time*, où le détective propose de raconter une histoire à Luna, se distingue par un traitement graphique qui sort de l'esthétique classique et entre en résonance avec les vignettes 1 et 5 de la planche de *Mort Cinder* : comme pour Ezra Winston, la silhouette du détective n'est pas entièrement cernée d'un trait noir et son visage, par l'utilisation d'un violent contraste, prend l'apparence d'un masque mortuaire.

La suite du récit s'articule autour de l'enchaînement d'éléments contraires : plan serré/plan large, intérieur/extérieur, calme/violence. Dans l'avant-dernière vignette, alors que Sherlock commence à introduire son récit d'anticipation, on passe d'une scène

¹ Sir Arthur CONAN DOYLE, *L'Étude en rouge*, Le livre de poche, 2010, Chapitre V, p. 65.

² Voir **Fig. 7**, p. 55.

d'intérieur douce et confortable à un paysage extérieur menaçant où la maison qui abrite les deux compères semble se recroqueviller sous les assauts d'une violente tempête. Cette dernière vignette sert de véritable introduction à l'étrange histoire de Sherlock Time – qui va s'étirer sur le reste de l'épisode – en installant une atmosphère inquiétante.

A travers le rythme harmonieux donné à la planche et le contraste des éclairages où des zones entièrement blanches luttent avec des coins d'un noir opaque, Breccia parvient à nous faire entendre le crépitement du feu par une équivalence visuelle : la luminosité clignotante des flammes qui anime l'intérieur du salon. A la fin de la lecture de cette planche tourmentée par le jeu incessant de l'ombre et de la lumière, des souvenirs d'un endroit néanmoins familier et rassurant pendant une soirée d'hiver s'imposent chez le lecteur. Installé confortablement dans ce salon, frissonnant à l'idée du déchaînement des éléments naturels à l'extérieur, il est prêt à entendre la mystérieuse histoire narrée par Sherlock Time.

Cette histoire dans l'histoire, « un cuento verídico, con lo único de irreal, de que sucedió en el año 2.005 de nuestra era...¹ », commence avec le journal de Rob Dillon, du Service de l'Exploration, qui s'est écrasé dans la vallée d'une étrange planète depuis trois mois. En se promenant, il découvre des empreintes de pas qu'il interprète comme ceux d'une femme, peut-être une survivante d'une autre expédition. Il décide alors de les suivre et se retrouve dans une autre vallée. Tandis qu'il aperçoit la femme, il engage le combat avec un autre homme et en sort vainqueur. Il se rend rapidement compte que l'objet de sa convoitise est en réalité un robot et qu'il est observé par de gigantesques créatures qui se sont servis de lui comme d'un coq de combat. A la fin de l'histoire, Rob, qui n'a plus aucune valeur aux yeux des habitants de la planète, est pulvérisé par l'un d'eux.

Le traitement plus épuré de la deuxième histoire, à dominante blanche, tranche avec l'atmosphère lourde et nocturne de l'intérieur de Luna. Pour construire ce nouvel univers, au-delà d'un espace et d'un temps connus, le dessinateur prend un soin particulier à faire surgir du bout de son pinceau un environnement dense, exotique et singulier propre à une planète apparemment inhabitée. Il est à noter que cette attention accordée au décor – et à ses multiples fonctions – s'éloigne de la production courante de

¹ « Une histoire vraie, avec ceci d'irréel, qu'elle se déroule en l'an 2005 de notre ère... »

bandes dessinées en Argentine puisque, selon les propos de Latino Imparato cités un peu plus haut, la plupart des dessinateurs se concentrent essentiellement sur les dialogues et les expressions des personnages par manque de temps.

Le paysage, qui évoque un univers aquatique avec une flore qui ondulerait sous l'effet des courants marins, donne une incroyable continuité plastique au récit, et, par la répétition de mêmes motifs, installe « la petite musique » de l'histoire. Derrière les apparences trompeuses d'une fonction purement décorative, la végétation envahit l'espace de chaque vignette ou « sur cadre » les scènes et celle-ci, alliée des habitants géants qui observent Rob Dillon comme des humains observeraient des fourmis, menace à chaque instant d'absorber le personnage. Les rochers, les arbres et les différentes variétés de plantes et de fleurs se déploient en plusieurs mouvements tortueux, en imitant des arabesques et des motifs floraux, dessinés par petites touches, à la manière des pointillistes. A mesure que le dénouement approche, le paysage se fait plus hostile : dans les planches 5 et 6, il apparaît sous la forme d'un monstre hybride – à la fois minéral, végétal et animal – qui évoque, par ses courbes sinueuses et ses angles pointus, un long serpent enroulé sur lui-même, ou des sortes de mille-pattes géants, recouverts d'une carapace en métal.

Tout au long de ces six planches, le décor sert donc de prétexte à Breccia pour expérimenter de nouvelles formes et susciter le malaise chez le lecteur. A l'examen attentif des planches originales, l'environnement naturel de la planète est utilisé, de manière manifeste, comme un laboratoire de recherche graphique dans lequel Breccia aurait épuisé toutes les façons de tracer un trait. Il donne la singulière impression de « montrer » au lecteur ce qu'il est vraiment, un simple décor « de papier » fait d'encre de chine, comme si le dessinateur avait « caressé la planche avec son bâton-pinceau¹ » dans tous les sens et de toutes les manières possibles et qu'il en avait aimé le résultat. Pascal Lefèvre, en écrivant sur le « plaisir très intense » ressenti par le lecteur de bandes dessinées fantastiques, explique que « dans la bande dessinée, la matérialité et l'artifice des signes ne passent jamais vraiment à l'arrière-plan, contrairement à d'autres types de narration visuelle où l'illusion référentielle joue de façon plus massive : l'effet

¹ José MUÑOZ, « Portfolio, Alberto Breccia & Hector Oesterheld... », 1998, *Op. cit.*, p. 50.

trompe-l'œil y est improbable¹ ». En effet, en considérant le lecteur de bande dessinée comme « un lecteur bien conscient du caractère construit, artificiel, des êtres de papiers dont il suit les aventures² », le dessinateur de *Sherlock Time* exploite le potentiel expressif de la matière et du trait dans une histoire fantastique pour instaurer un contact sensuel avec les formes et en libérer toute la puissance émotionnelle.

Ces considérations sur le traitement et les fonctions du décor dans cet épisode résonnent intimement avec la manière sensible dont Milton Caniff travaille le paysage dans *Terry et les Pirates*³. Dans un épisode de 1941, Caniff décide de tuer un des personnages féminins de la série, Raven Sherman. Après être tombée d'un camion, elle meurt dans les bras de son amant, Dude Hennick, au bout de quelques semaines d'agonie. Alors que Terry et Dude se recueillent sur la tombe de Raven, les montagnes et les rochers qui entourent les deux personnages paraissent ployer sous le fardeau d'un choc trop intense. Dans ce *strip*, joliment décrit par Thierry Smolderen comme « le plus immobile et le plus silencieux de l'histoire du 9^e art⁴ », l'émotion palpite – de manière quasi-physique – au sein même de « l'encre du clair-obscur » et des courbes musicales qui donnent vie à des rochers alors aussi douloureusement affectés par la mort inattendue de Raven que les personnages et les lecteurs eux-mêmes.

En pénétrant plus avant dans l'œuvre de Caniff, il me semble aussi voir dans la géante cascade de rochers située juste au-dessus de Rob dans la dernière vignette de la planche 6 un rappel d'une scène précise de la suite de la séquence « La mort de Raven Sherman ». Terry essaie de changer les idées de son ami en parlant de la saison de football après l'enterrement de Raven : les deux personnages se détachent sur une paroi rocheuse dessinée à l'aide de longues traînées d'encre verticales qui font « pleurer » la pierre. Dans la scène de *Sherlock Time*, Breccia utilise le même procédé technique mais l'effet recherché diffère : les rochers, plus proches de la forme de lianes géantes, se mettent ici en porte-à-faux avec le personnage en révélant la vulnérabilité évidente de son corps. Dans cet épisode, il est néanmoins visible que le dessinateur, qui a appris à

¹ Pascal LEFEVRE, « Le fantastique, un genre indéfinissable ? » in *Otrante, Fantastique et bande dessinée*, n° 23, avril 2003, p. 16.

² *Idem*.

³ Milton CANIFF, *The complete Terry and the pirates*, Vol. 4, 1941-1942, IDW publishing, San Diego, California, 2007, p 149-155. Voir **Fig. 8**, p. 56.

⁴ Thierry SMOLDEREN, « Résurrection d'une femme-dragon sur les rives du fleuve jaune », *Les cahiers de la bande dessinée*, Dossier Caniff, n° 66, novembre-décembre 1985, p. 21.

composer une case, une page en regardant et copiant les œuvres de Milton Caniff, prend quelques distances avec le style de son maître, notamment dans le choix de l'échelle des plans et des propositions graphiques pour représenter les créatures qui apparaissent dans les deux dernières planches. On peut alors commencer à sentir le déplacement qui s'opère dans le style de Breccia et dans sa conception du dessin.

Le fait d'utiliser différentes échelles dans les plans des vignettes permet une grande variation de points de vue et conduit à de micro-ruptures dans le récit linéaire (le raccord entre les vignettes se fait de manière brutale). A titre d'exemple, dans la planche 4, Breccia fait alterner, sans transition, des vues d'ensemble avec des plans rapprochés sur le personnage. Certaines vignettes, comme la 2, 6, 7 et 8 se distinguent par leur affiliation directe au style de Milton Caniff qui cadre le plus souvent ses personnages en action selon des plans américains, des plans rapprochés ou des gros plans. Cependant, Alberto Breccia relie les vignettes entre elles en introduisant une brusque rupture dans l'échelle des scènes représentées ou en insérant, comme dans la planche 5, une petite séquence animée par trois vignettes cadrées exactement de la même façon, à la manière d'un *flick book*¹. Cette soudaine régularité dans les images et dans leur enchaînement met en relief ce *strip* qui constitue alors un moment fort de l'action.

La disproportion d'échelles est aussi utilisée au sein même des vignettes dans *Hagan Juego*, procédé qui n'est pas hérité de Milton Caniff qui n'utilisait pas – ou peu – la réduction de ses personnages à de minuscules formes². Rob, devenu une toute petite silhouette noire, est complètement écrasé par un paysage et des êtres qui, par contraste, sont démesurément grands. La planche 6 exploite de manière virtuose ce concept de disproportion : après avoir découvert que la femme est un robot – que narrent les trois premières vignettes en plan rapproché – Rob aperçoit des ombres gigantesques sur le sol. Dans cette quatrième vignette, par le changement brutal dans l'échelle et une vue en plongée, Rob est déjà face à quelque chose qui le dépasse. L'origine de cette impression est provoquée par la dernière vignette qui occupe toute la demi-page inférieure : avant

¹ Forme artistique à mi chemin entre livre et cinéma : « Le flip book se présente comme un petit carnet ... que l'on tient d'une main et que l'on effeuille de l'autre avec le pouce. Les images ou dessins qu'il contient donnent l'illusion d'être ainsi animés plus ou moins rapidement selon la vitesse à laquelle on le manipule. »

Adresse URL : <http://www.crdp.ac-rennes.fr/crdp/cddp35/cinema/ressources/Flipbook.pdf>

² Selon l'appréciation de Thierry Groensteen.

même de lire la page, sa forte présence et son contenu mystérieux attirent irrésistiblement le regard. La première confrontation de Rob avec ces créatures d'un autre monde, des monstres selon le point de vue humain, provoque chez le lecteur un effet de terreur assez semblable à celui ressenti lors de l'apparition disproportionnée de Wilbur Whateley dans le dernier stade de sa transformation, à la fin de « L'abomination de Dunwich »¹, adaptation d'une nouvelle de Lovecraft dessinée par Breccia une quinzaine d'années plus tard.

Je m'arrête un instant sur les modes d'apparition et de représentation des habitants de la planète qui se manifestent visuellement à la fin de la sixième planche. Préparée par la présence de leur ombre dans la vignette antérieure, leur apparition est saisissante plus par le choc provoqué par leur taille qui défie l'imagination humaine que par leur aspect physique. Néanmoins, les partis-pris stylistiques suivis par Breccia pour leur donner forme et consistance méritent que l'on s'y attarde. Nonchalamment accoudés sur ce que Rob voit comme des collines, les deux géants sont représentés selon une apparence humanoïde avec un faciès proche de celui du singe. Dessinés dans le même style que le décor, leurs corps, dont la forme générale est bien délimitée, sont modelés par des séries de coups de pinceau très vifs donnant un aspect parcheminé à la peau qui pourrait être celle d'un très vieil homme ou d'un être précisément sans âge. Les multiples traits qui composent le visage d'un des individus, qui apparaît en gros plan dans la dernière planche, esquissent des détails anatomiques – les oreilles, les yeux et le nez sont reconnaissables – mais ne leur donnent pas de forme bien nette, bien déterminée. Sans tomber dans l'abstraction, le dessinateur s'en approche en maintenant ces créatures surnaturelles dans une sorte d'entre-deux, comme si le cerveau humain était alors incapable d'appréhender dans sa totalité un être appartenant à un autre ordre cosmique. L'absence de bouche, qui laisse un « blanc » au bas du visage, renforce cette impression « inachevée » qui laisse au lecteur une petite marge de création mentale.

L'analyse de cet épisode met donc en lumière les libertés stylistiques que commence à s'autoriser Alberto Breccia à la toute fin des années 1950 pour traduire « l'atmosphère de réalisme fantastique, tortueux et écrasant² » de la série. Cherchant à être en complète adéquation avec l'esprit nouveau qui souffle sur les scénarios

¹ Alberto BRECCIA, *Les Mythes de Cthulhu*, « L'abomination de Dunwich », Paris, Rackham, 2008, planche 13, case 3. Voir **Fig. 9**, p. 56.

² Luis ROSALÈS, « Alberto Breccia », *Hop !*, n° 24, juin 1980, p. 34.

d'Oesterheld, il s'éloigne du style de Milton Caniff, amorce la transformation de sa technique et, dépasse ainsi, de façon plus ou moins consciente, les conventions esthétiques préconisées dans le dessin de bande dessinée. Les recherches graphiques menées dans *Sherlock Time* fonctionnent alors comme un véritable prélude à ses œuvres futures. En effet, tout au long de sa participation à *Hora Cero Semanal*, Breccia se retrouve à la lisière d'un style réaliste, utilisé avec virtuosité par les dessinateurs d'*Ernie Pike* et de *Sgt. Kirk* et d'un autre qui lutte pour s'en éloigner, motivé par les exigences inhérentes à l'adaptation graphique d'un scénario fantastique. Cette tension va prendre des formes radicales et diverses dans ses bandes dessinées des années 1960 scénarisées par Oesterheld et dans ses adaptations des nouvelles de Lovecraft la décennie suivante, entre réalisme maîtrisé et « abstraction expérimentale¹ », que l'on analysera dans le seconde chapitre.

c) Une production foisonnante d'adaptations de textes fantastiques

Entre *Sherlock Time* et les premières publications des adaptations du cycle de *Cthulhu*, une dizaine d'années s'écoule. Cette période est marquée par une activité artistique un peu moins intense – Alberto Breccia consacre la majeure partie de son temps à enseigner à la *Escuela Panamericana de Arte* de Buenos Aires – et la tristesse causée par la perte de sa femme en 1966, après une longue maladie, que traduit son visage vieilli prématurément. A peine âgé de cinquante ans, le maître est alors connu dans le milieu de la bande dessinée portègne sous le nom d'« El viejo Breccia² ». C'est aussi à cette époque que le public latino-américain découvre *Mort Cinder*, œuvre audacieuse et introspective où s'exprime une véritable maturité graphique, et *La vie du Che*, une biographie d'Ernesto Guevara parut en 1968 et réalisée avec son fils Enrique et Héctor Oesterheld. Le grand succès de ses deux bandes dessinées est suivi de près par l'échec commercial de sa version de *L'Eternaute*, publiée dans la revue *Gente* au courant de l'année 1969, jugée trop expérimentale par les éditeurs.

¹ Yann BAGOT, *Mort Cinder, le cabinet du temps*, *Op. cit.*, 2009, p. 80.

² D'après le témoignage de Sanyú (Héctor Sanguilliano) in « Alberto Breccia, autorretratos/self-portraits », *JD - Just Draw !*, 15° aniversario, *HistorietaArgentina.com*, 2004.

Après cette dernière collaboration avec Oesterheld, une nouvelle étape dans la vie et la carrière d'Alberto Breccia s'amorce. Fort de sa grande maîtrise du dessin et loin d'être découragé par les critiques hostiles envers *L'Eternaute*, Alberto Breccia entend poursuivre pour son propre plaisir ce qu'il nomme « sa frénésie d'expérimentations graphiques¹ », sans se préoccuper des contraintes stylistiques et des exigences de rentabilité imposées par les maisons d'édition en Argentine. Le fait que *L'Eternaute* soit bien reçu en Europe lors sa publication à partir de 1972 dans la revue italienne *Linus* l'encourage dans ce sens². En parallèle de productions plus commerciales – les informations à leurs sujets sont rares, l'artiste avait pour habitude de ne jamais en parler – il cherche de nouvelles sources d'inspiration du côté de la littérature qui va alors devenir l'un des stimulants essentiels de sa création. En effet, quelques mois après la fin prématurée de *L'Eternaute*, en septembre 1969, il décide de renouer avec une autre forme d'adaptation qu'il a pu expérimenter dans ses jeunes années : l'adaptation de textes littéraires en bande dessinée.

Son premier projet est motivé par la lecture du roman *Héros et Tombes*, par le chapitre « Rapport sur les aveugles » pour être plus précis, écrit par Ernesto Sábato et publié quelques années plus tôt, en 1961. Comme il le dit lui-même dans un entretien, « [il] adapte des œuvres littéraires parce qu' [il] tombe amoureux de certains textes³ ». Loin de se limiter à la lecture de romans policiers, Alberto Breccia manifeste un grand intérêt pour la littérature en général, à commencer par celle de son propre pays principalement représentée à cette époque par Ernesto Sábato et Jorge Luis Borges, qui va imprégner toute sa production à venir, des *Mythes de Cthulhu* à *Perramus* :

Mon intérêt pour la littérature remonte à mon enfance. Quand j'avais sept ou huit ans, je lisais Breat, je lisais Poe, mélangé avec Salgari et Jules Verne : les lectures classiques des adolescents. Je lisais aussi beaucoup de feuilletons d'aventure : des polars, des histoires de pirates. (...) Beaucoup de ses lectures m'ont marqué profondément. La littérature, les livres sont pour moi une véritable passion⁴.

¹ Bertrand DESORMEAUX, Thierry GROENSTEEN, *Portraits d'auteurs...*, 1992, *Op. cit.*

² Alberto BRECCIA, *Ombres et Lumières...*, 1992, *Op. cit.*, p. 21.

³ Bertrand DESORMEAUX, Thierry GROENSTEEN, *Portraits d'auteurs...*, 1992, *Op. cit.*

⁴ Alberto BRECCIA, *Ombres et Lumières...*, 1992, *Op. cit.*, p. 24-25.

Il poursuit ensuite sur la fascination qu'il peut éprouver pour certains textes qui, à leur contact, lui procurent des émotions si fortes qu'il est pris par une « envie irrésistible de les illustrer, de les dessiner ». Ce désir de restituer visuellement ses impressions de lecture agit sur lui comme une nécessité impérieuse de s'appropriier l'œuvre et d'en transmettre sa propre version à ses lecteurs. Le dessinateur présente – ou feint de présenter – l'originalité d'entretenir des affinités plus fortes avec la littérature qu'avec la bande dessinée qu'il n'aime pas lire : « Il faut dire d'abord que la bande dessinée ne me plaît pas, pas du tout. Je n'ai jamais lu une bande dessinée, même pas enfant. Je ne lis que celles que je dois illustrer, cela me suffit¹. »

Exigeant un scénario de qualité qui ne doit pas être écrit en fonction de son style – « les bons scénaristes sont rares » assène-t-il à la fin de sa vie –, dessinateur mais pas conteur dans l'âme, Breccia produit alors des œuvres placées, comme le note Thierry Groensteen, « sous le signe d'un dialogue fécond et permanente avec la chose écrite² ». Et plus précisément avec la chose écrite *fantastique*. Si on laisse de côté ses adaptations des contes de Grimm avec Carlos Trillo³ et celles de textes réalistes écrits par les plus grands auteurs latino-américains du XXe siècle⁴, les récits fantastiques occupent une part considérable dans ce sous-ensemble de sa production. Son éventail est large, des univers aussi différents que ceux de H. P. Lovecraft, Edgar A. Poe, Bram Stoker, Lafcadio Hearn, Jean Ray, Giovanni Papini, Robert Louis Stevenson et Ernesto Sábato se côtoient et nourrissent l'imaginaire de Breccia.

Ces grands noms de la littérature américaine et européenne n'ont en effet en commun que l'étiquette « fantastique » qu'on leur appose. Surnaturel, mystérieux, terrifiant et insolite⁵, l'ensemble des textes choisis par Alberto Breccia est loin de constituer un tout homogène. Les auteurs cités, de nationalités et d'époques diverses,

¹ Alberto BRECCIA, « entretien avec Michel Jans... », 1989, *Op. cit.*, p. 10.

² Thierry GROENSTEEN, préface pour un recueil de cinq adaptations de textes d'auteurs latino-américains dessinées par Alberto Breccia prévu, mais jamais publié, aux Editions Caribéennes, *manuscrit*, Centre de Documentation, Bibliothèque de la bande dessinée, Angoulême.

³ Publiées sous le nom *Chi ha paura delle fiabe ? (Qui a peur des contes de fées ?)* par Milano Libri Edizioni en 1981. Inédit en français, ce recueil regroupe les histoires suivantes : Blanche neige, Cendrillon, Hansel et Gretel, La belle au bois dormant et Le petit chaperon rouge.

⁴ Borges, Carpentier, Onetti, Rulfo et García Márquez. Les histoires adaptées sont, d'après Thierry Groensteen, des « paraboles sur la misère politique et sociale d'un continent spolié ». Les planches originales de ces adaptations ont disparues dans la nature avant d'être publiées en Europe.

⁵ D'après « l'acception très large » de la notion de fantastique par Julio Cortázar. Julio CORTÁZAR, cité par VERDEVOYE, Pierre dans « Naissance et orientations de la littérature fantastique dans le Río de Plata jusque vers le milieu du XIXe siècle », *América n° 17 : Le fantastique argentin*, p. 11.

adoptent dans leurs récits des stratégies littéraires bien distinctes pour objectiver la manifestation du fantastique. D'une écriture qui cultive l'étrangeté et la dualité, comme celle d'Edgar Allan Poe, à une autre préconisée par Lovecraft pour « montrer de manière excessive et hyperréaliste des créatures surnaturelles¹ », Alberto Breccia se frotte à tous les styles et les formes que peut prendre le fantastique en littérature. Néanmoins les deux grands écrivains américains se distinguent par leur forte présence dans la bibliographie de l'artiste : pas moins de dix nouvelles de Lovecraft et une série de cinq contes écrits par Poe seront adaptées en bande dessinée entre 1973 et 1982. Mais qu'est-ce qui relie aux yeux du dessinateur des œuvres aussi éloignées les unes des autres?

Que se soit des récits attachés à la divinité monstrueuse « Cthulhu » ou des histoires qui explorent l'inconscient tourmenté de l'homme – *Le cœur révélateur*, *William Wilson*, *Le chat noir* –, Breccia semble être à la recherche de l'horreur et de la peur dans sa forme la plus extrême. Dans ses autres adaptations d'histoires fantastiques écrites par des auteurs européens et sud-américains, il est frappant de retrouver, au-delà des différences scénaristiques et stylistiques, ce concept de peur sans nom sur lequel insiste Breccia quand il les transpose en bande dessinée. Cette peur peut aussi bien s'exprimer à travers la confrontation du personnage et du lecteur avec un événement surnaturel inexplicable (*Mujina* d'après Lafacadio Hearn), que par le biais de personnages qui, en proie à la paranoïa ou à la folie, libèrent leurs pulsions malsaines et assassines (*La nuit de Camberwell* d'après Jean Ray, *La Poule égorgée*² d'après Horacio Quiroga). Les thématiques de la violence et du mal traversent ces textes qui sondent la part sombre de l'homme – à ce titre, « Rapport sur les aveugles » est sans conteste le texte le plus puissant et le plus vertigineux dans son exploration des méandres de l'inconscient – dont la plupart se finissent par la mort d'un ou plusieurs protagonistes. Evoquer « les méandres de l'inconscient » ramène d'ailleurs au lien étroit qui unit Breccia au labyrinthe, figure symptomatique de l'univers borgésien. Ce motif se retrouve dans son choix d'adapter des récits qui optent pour une forme narrative circulaire, avec une fin qui se rapproche beaucoup du début, et qui se traduit par un jeu de miroir entre la première et la dernière vignette dans ses adaptations graphiques.

¹ Denis MELLIER, *La littérature fantastique*, Paris, Éditions du Seuil, 2000, p. 5.

² Cette adaptation, réalisée avec le scénariste Carlos Trillo, a été publiée dans la revue argentine *Fierro* en 1985. Elle n'est pas disponible en version française.

A partir de ces quelques remarques qui permettent de mieux cerner ce que représente le fantastique pour Breccia, il convient de s'interroger plus en profondeur sur les facteurs qui l'ont orienté vers l'adaptation de ces textes en bandes dessinées, au-delà du plaisir manifeste qu'il prend à les illustrer. L'influence de la qualité littéraire des scénarios d'Oesterheld, sa passion pour la littérature, son « incapacité » à écrire ses propres histoires et peut-être la nécessité de se libérer d'une forme de bande dessinée « à suivre » avec un héros récurrent sont autant d'éléments d'explication à cette production foisonnante d'adaptation de textes littéraires. Seulement, pourquoi le genre fantastique est-il sur-représenté ? D'où vient cette prédilection pour les histoires d'épouvante ? Dans un contexte social et politique argentin troublé, il semblerait que quelque chose de plus profond, voire de plus viscéral, lie Breccia au fantastique. En effet, quelles sont les forces souterraines qui le poussent à adapter des histoires fantastiques au début des années 1970 ?

II. Une sensibilité fantastique

a) Une même communauté de visions

Dans le cas personnel d'Alberto Breccia, il est pertinent de recontextualiser l'utilisation de l'imaginaire fantastique dans l'ensemble de sa production : le vécu, la personnalité et les interrogations existentielles du dessinateur entrent en complète résonance avec les textes originaux qu'il choisit d'adapter.

Buenos Aires, le 6 septembre 1930. Après plusieurs mois de crises politique, social et économique, Hipólito Yrigoyen, premier président argentin élu au suffrage universel, est renversé par le soulèvement militaire mené par le général José Felix Uruburu. Alberto Breccia, une soixantaine d'années après les faits, se rappelle

précisément de ce jour qui, selon l'historiographie argentine, constitue un point de rupture dans l'histoire contemporaine de ce pays¹ :

J'avais onze ans quand, un jour, ma mère m'a dit : « Aujourd'hui tu n'iras pas à l'école, parce qu'il y a un coup d'état en cours. » C'était le 6 septembre 1930. Le général Uruburu avait déposé le gouvernement constitutionnel issu des élections libres et depuis ce jour-là j'ai vécu au milieu de coups d'état militaires ; jusqu'à aujourd'hui [1992] seulement un ou deux présidents ont réussi à terminer régulièrement leur mandat².

De 1930 jusqu'en 1983, année de l'effondrement politique de la dictature militaire, les argentins connaissent de courtes périodes de relative prospérité économique et de stabilité politique brisées par les incessants coups d'états militaires. Ces derniers plongent le pays dans un chaos social et politique indescriptible provoqué par une répression systématique et radicale. La dernière dictature (1976-1983), qui représente le point culminant de ces interventions militaires, est considérée aujourd'hui comme « la plus cruelle expérience en matière de violation des droits de l'homme dans le cône sud de l'Amérique latine³ ». Les années 1970 comptent alors comme l'une des décennies les plus violentes de toute l'histoire de l'Argentine depuis la proclamation de son indépendance en 1816.

Ce contexte de peur latente et d'angoisse quotidienne a viscéralement déteint sur la vie, les pensées et l'art d'Alberto Breccia qui, dès son plus jeune âge, est confronté à « des lieux où la mort est quotidienne, où l'environnement n'est pas particulièrement joyeux, où la vie ressemble à un jeu de hasard⁴ ». Né à Montevideo en 1919, Alberto Breccia quitte l'Uruguay à l'âge de trois ans pour s'établir avec ses parents à Buenos Aires. Il passe son enfance et son adolescence dans le quartier des Mataderos (littéralement le quartier des abattoirs), au sud de la capitale Argentine, zone qui, selon Luis Rosalès, est « considérée, pendant les années 30/40, comme dangereuse ; quartiers

¹ Concernant les événements de cette journée du 6 septembre 1930, se référer à l'article suivant : Marianne GONZALES ALEMAN, « Le 6 septembre 1930 en Argentine : un Coup d'Etat investi de révolutions », *Nuevo Mundo Mundos Nuevos, Coloquios*, 2007, [En ligne].

Adresse URL : <http://nuevomundo.revues.org/5385>

² Alberto BRECCIA, *Ombres et lumières...*, 1992, *Op. cit.*, p. 33.

³ Maria Soledad CATOGGIO, « La dernière dictature militaire argentine (1976-1983) : La conception du terrorisme d'État », *Encyclopédie en ligne des violences de masse*, [en ligne], publié le 15 mars 2010, consulté le 24 mars 2011.

⁴ Bertrand DESORMEAUX, Thierry GROENSTEEN, *Portraits d'auteurs...*, 1992, *Op. cit.*

des hommes durs, des couteliers, des femmes sauvages, où on n'entend que la musique du tango¹. » En refusant ensuite l'exil vers des contrées plus sereines dans les années 1970, il ne peut faire abstraction de ce qu'il vit et de ce qui l'entoure. Cette atmosphère se reflète nécessairement dans son travail, puisque, comme il le dit à Latino Imparato : « Tout cela m'a profondément marqué. (...) Je ne vis pas dans une boule de verre² ».

Cette inquiétude, intimement présente dans sa vie, n'est pas seulement le produit de ce contexte précis, même s'il constitue indubitablement un terreau très fertile. Elle entre en résonance avec une conception plus large, « dans l'air du temps », partagée par certains courants intellectuels et artistiques, notamment européens, du XXe siècle. Alberto Breccia se fait le porte-parole des problèmes angoissants et universels liés à la modernité et au progrès comme les peurs « de la maladie, de la mort, d'une attaque à main armée, d'un accident de voiture, (...) de la crise économique, de la guerre³ » auxquelles l'homme postmoderne – européen et américain – est confronté quotidiennement. Le dessinateur est alors proche d'une certaine vision des choses, celle pessimiste et tourmentée exprimée avec violence par l'écrivain argentin Ernesto Sábato, proche du surréalisme et de l'existentialisme⁴, qui a plusieurs fois croisé la route de Breccia.

Tout au long des années 1970, l'auteur des romans *Le Tunnel*, *Héros et Tombes* et *L'Âge des ténèbres* donne des conférences aux élèves de l'*Instituto del arte*, l'école pluridisciplinaire fondée par Alberto Breccia après des différends d'ordre pédagogiques avec la *Escuela Panamericana*. Emporté par la puissance émotionnelle et poétique de l'œuvre de Sábato, qui met en scène l'homme, cet « être duel et malheureux », en crise avec son temps, le travail de Breccia peut être considéré comme la tentative de restituer visuellement cet univers écrit. Son adaptation graphique de l'un des chapitres de *Héros et Tombes* manifeste de manière virtuose la compréhension profonde que Breccia a du travail de Sábato et illustre cet accord parfait entre les sensibilités de deux artistes qui ne s'expriment pas avec les mêmes moyens artistiques. Les descriptions que propose l'écrivain de l'Argentine « pays [qui] n'est pas cynique même s'il est plein de cyniques

¹ Luis ROSALÉS, « Alberto Breccia », 1980, *Op. cit.*, p. 33.

² Alberto BRECCIA, *Ombres et lumières...*, 1992, *Op. cit.*, p. 33.

³ Alberto BRECCIA, *Ombres et lumières...*, 1992, *Op. cit.*, p. 33.

⁴ Physicien de formation, « le dernier géant de la littérature argentine » (1911-2011) a fréquenté André Breton, Tristan Tzara et quelques autres surréalistes à Paris dans les années 1930 pendant qu'il travaillait au laboratoire Marie Curie. Touché par le mouvement existentialiste, il consacre un essai à Jean-Paul Sartre dans « Trois approches de la réalité de notre temps » en 1968.

et de parvenus¹ » s'inscrivent dans un discours radical et engagé lié au passé mouvementé de son pays et de son destin social et politique qui touche directement le dessinateur. Dans *Héros et Tombes*, Sábato esquisse un portrait troublé de la ville de Buenos Aires – avec laquelle Breccia vit une relation fusionnelle faite d'amour et de haine – alors vue en un « temps de tristesse et de méditation, un état d'âme en harmonie avec... un automne de feuilles mortes et de ciel gris, mais aussi d'égarement et d'obscur mécontentement² ». Cette description trouve un écho fulgurant dans la bande dessinée *Perramus* réalisée par Breccia au début des années 1980 : le traitement au lavis de Santa Maria (nom sous lequel se cache Buenos Aires), avec une grande variété de nuances de gris, symbolise une ville qui perd son identité, qui disparaît peu à peu dans la matière même de ce gris dilué, face au régime de la répression.

La peur contamine l'ensemble de l'œuvre de Breccia, de *Mort Cinder* à *Perramus*, qu'elle soit tapie dans un détail – cachée dans l'ombre opaque d'un objet ou derrière les traits du visage déformé d'un personnage – ou qu'elle s'immisce dans les pores mêmes des planches, rendant l'atmosphère lourde et moite. Cette présence obsédante de la peur et de l'épouvante dans sa pensée et son art et qui sont, selon ses propres mots, « des sentiments, des sensations qui ne cessent pas de nous accompagner dans notre vie³ » rappellent singulièrement le concept de « peur cosmique » de l'écrivain américain Howard P. Lovecraft. Dans l'introduction de son essai sur le genre fantastique, *Épouvante et surnaturel en littérature*, Lovecraft écrit que « l'émotion la plus ancienne et la plus forte chez l'homme est la peur, et la peur la plus ancienne et la plus forte est la peur de l'inconnu⁴ ». Cette peur de l'inconnu, qu'elle soit provoquée, chez Lovecraft, par « le battement des ailes noires et le grattement des formes du « dehors » »⁵ ou qui ait trait à un avenir imprévisible et angoissant comme chez Breccia amène le dessinateur à flirter dangereusement avec les préoccupations et l'atmosphère du genre fantastique. Comme dans l'univers de Lovecraft, la nuit chez l'auteur de *Mort*

¹ Ernesto SÁBATO, *Héros et tombes*, Paris, Éditions du Seuil, 2^{ème} édition, 2009.

² *Idem.*

³ Alberto BRECCIA, *Ombres et lumières...*, 1992, *Op. cit.*, p. 31-32.

⁴ Howard P. LOVECRAFT, *Épouvante et surnaturel en littérature*, Paris, Christian Bourgois, 1969, p. 35.

⁵ *Idem.*, p. 40.

Cinder « n'est jamais un appel au repos, mais la porte ouverte au cauchemar, à l'avancée des ténèbres, l'avancée de menaces invisibles sonores¹ ».

Dans son essai *Au cœur du fantastique*, Roger Caillois en propose une définition qui renvoie intimement au vécu de l'artiste et au cri de protestation qui résonne avec violence dans certaines de ses adaptations : « Tout le fantastique est rupture de l'ordre reconnu, irruption de l'inadmissible au sein de l'inaltérable légalité quotidienne² ». « L'irruption de l'inadmissible » prend alors chez Breccia le visage cruel de la dictature, de la barbarie et des dissidents disparus qui bouleversent en profondeur les rapports de l'individu avec un monde qui, brusquement, cesse de lui être familier. Dans son article « Alberto Breccia, « l'humoriste sanglant » », Philippe Marcelé se demande si Breccia est un artiste « engagé ». Ce qui est sûr, c'est que son engagement ne s'est jamais exprimé de manière frontale et directe. En tant que citoyen argentin, il n'a pas été un membre actif d'une organisation rebelle comme Oesterheld a pu l'être avec le groupe *Montoneros*, militantisme affiché qui a coûté la vie au scénariste argentin après avoir été séquestré par la junte militaire en avril 1977³. En tant qu'artiste, Breccia n'est pas considéré non plus comme un dessinateur qui ferait passer, à travers son art, « un message entièrement lisible⁴. » Comme le note Marcelé, ses bandes dessinées des années sombres, *Buscavidas*⁵, *Dracula* et *Perramus* (auxquelles nous ajoutons « William Wilson » et « Le Masque de la mort rouge » réalisées entre 1979 et 1982) sont « chargées d'un symbolisme lourdement codé (difficile à comprendre pour un Européen de l'aveu même de Breccia)⁶. » Son œuvre est cependant loin d'être neutre, elle prend des chemins tortueux pour susciter des réactions dans l'esprit résigné des

¹ Francis LACASSIN, « préface : le complot des étoiles » in H.P. LOVECRAFT, *œuvres complètes*, tome 1, Paris, Éditions Robert Laffont, 1991, p. 9.

² Roger CAILLOIS, *Au cœur du fantastique*, Paris, Gallimard, 1965, p. 161.

³ Se référer à l'article sur « Oesterheld, le faiseur d'aventure... » in *Historieta...*, 2008, *Op. cit.*, p. 50-51. Séquestré le 27 avril 1977, « il devient alors l'un des 30 000 « disparus », ainsi que ses quatre filles, ses gendres, ses petits-enfants. Nul ne le revit jamais dans un monde libre (...) [et] bien que des recherches aient été menées par la commission d'enquête sur les « disparus », nul ne connaît à ce jour les circonstances exactes de la mort d'Héctor Oesterheld, dont on suppose qu'elle a eu lieu en 1978 ».

⁴ Philippe MARCELÉ, « Alberto Breccia, « l'humoriste sanglant » », *Mei n° 26, Poétiques de la bande dessinée*, 2007, p. 180.

⁵ *Buscavidas* a été réalisé entre 1981 et 1982 avec Carlos Trillo sous forme de petits récits de six à huit pages fortement imprégnés de la noire réalité qui entourait les deux auteurs. Dans *Ombres et Lumières*, Breccia en parle comme d'« un travail qu'[il] aimait beaucoup et qui a été complètement perdu ». Après une première publication dans la revue italienne *El Eternauta*, l'ensemble des planches originales on été perdues à la fin des années 1980. La version française de *Buscavidas*, publiée en 2001 par Rackham, a été établie d'après des reproductions (restaurées par la suite) fournies par les éditeurs argentins et italiens.

⁶ Philippe MARCELÉ, « Alberto Breccia, « l'humoriste sanglant » », 2007, *Op. cit.*, p. 180.

argentins alors « gris de peur et de silence¹ » et contourner l'implacable censure imposée par la junte militaire. De manière subtile et détournée, le dessinateur prend explicitement position et glisse une représentation de la réalité sociale et politique de son propre pays au sein même de ses récits dessinés librement adaptés du folklore littéraire de l'épouvante.

b) Des adaptations fantastiques à double fond : une œuvre engagée

Le fantastique, par ses liens avec le surnaturel et l'imaginaire, ne semble pourtant pas être la forme la plus appropriée pour évoquer la réalité concrète et s'engager fermement contre un régime de répression en place. En littérature, le genre fantastique constitue souvent « un refuge » – c'est-à-dire une certaine forme de protection et d'évasion mentales – pour des auteurs qui vivent dans des pays, notamment en Europe de l'Est, en proie à la violence, à l'instabilité ou à la misère. Julio Cortázar l'atteste pour le cas particulier de son propre pays, pendant les temps troublés qui ont précédé la dictature :

En Argentine, la génération de Borges [né en 1899] et la mienne [lui-même est né en 1914], surtout au début, on écrit des contes fantastiques par escapisme. On s'est refusé sciemment de voir en face ce qu'il se passait en Argentine (...) on se réfugiait dans le conte fantastique par dégoût de ce qui nous entourait. (...) Le conte fantastique était ma tour d'ivoire à cette époque-là [années 1950]².

Cependant, Mario Vargas Llosa note que dans tous les domaines artistiques latino-américains du XXe siècle « les problèmes sociaux sont une présence continue, et on les retrouve même dans les œuvres dont le thème et la forme s'en éloignent le plus³. » Alors que ses compatriotes – entre autres le poète Juan Gelman, son élève José Muñoz et Julio Cortázar lui-même – choisissent l'exil, Alberto Breccia décide de rester sur le territoire argentin. Sa résistance passe alors par le dessin, dernier rempart à la barbarie, exprimé métaphoriquement dans sa bande-dessinée courte « Dibujar or no »

¹ Alberto BRECCIA, *Ombres et lumières...*, 1992, *Op. cit.* p. 48.

² Julio CORTÁZAR, « Mon fantastique », *La Quinzaine Littéraire* (100), 31 août 1970.

³ Mario VARGAS LLOSA, « Ecrire en Amérique latine », *Le Magazine Littéraire*, sept. 1979, p. 19-22.

(Dessiner ou non), publiée dans l'album collectif *Derechos Humanos* en 1989. L'histoire, qui débute avec la décision implacable d'un dirigeant militaire tyrannique d'interdire tout type de dessin sur le territoire sous prétexte qu'il ne sait pas dessiner, est relatée sur le mode du conte :

« Había una vez un país muy dibujado,
Con un gobernante marino...
Despótico y brutal, que no sabía dibujar.
Despótico y brutal, porque no sabía dibujar.
Y la gente del pueblo vivía pobre et oprimida pero dibujada...
Y dibujada todo siempre¹. »

Après l'interdiction prononcée, viennent les menaces de mort pour ceux qui osent dessiner puis l'emprisonnement pour les habitants qui vivent dans des maisons aux murs « dessinés ». La violence et la barbarie des sentences s'accroissent jusqu'à ce qu'elles provoquent un acte totalement absurde : la désintégration systématique de toute surface susceptible de pouvoir accueillir ne serait-ce qu'un minuscule motif. Cette folie finit avec la destruction totale du pays et le massacre de ses habitants. Réfugié dans un bateau, le dirigeant demande une femme pour se divertir et commence à se déshabiller. Sur son torse, apparaît un tatouage d'une sirène qui, par une ironie du sort très amère, signe son arrêt de mort : il est tué par les armes de ses propres militaires... « Y el dibujo de su sangre lo *sobrevivió*...² »

Breccia, pour ne pas être inquiété par des « militaires méfiants et ignorants³ » dans les années 1970 et au début des années 1980, incorpore son message politique et humaniste dans des formes de fiction au rôle « divertissant » et généralement à destination d'un public jeune, tel le fantastique, l'épouvante et le conte de fée, genres alors considérés comme inoffensifs. Faussement inoffensifs puisque le fantastique n'a-t-il pas aussi la vocation, « dans un détour par l'irréel, d'interpréter au moyen de la crise

¹ Alberto BRECCIA, « Dibujar or no », *Derechos Humanos*, Álava, Ikusager ediciones, 1989, p. 61-68. « Il était une fois, un pays très illustré gouverné par un dirigeant marin. Despotique et brutal qui ne savait pas dessiner. Despotique et brutal *parce qu'il* ne savait pas dessiner. Et le peuple vivait dans la pauvreté et la misère mais dessinait. Et les gens dessinaient tout, tout le temps. » [Traduction personnelle]

² « Et le dessin de son sang lui *survécut*... » [Traduction personnelle]

³ Alberto BRECCIA, *Ombres et lumières...*, 1992, *Op. cit.*, p. 49.

qu'il ouvre, notre réalité même¹ ? » Le dessinateur, lorsqu'il réalise ses adaptations de textes fantastiques, a en mémoire la saisie et la destruction des planches originales ainsi que tous les exemplaires de *La vie du Che* imposées en 1973 par le pouvoir en place :

J'étais anéanti par cette sensation d'impuissance. Je voulais dessiner quelque chose de plus fort, de plus engagé, sans pouvoir le faire. Si je le faisais j'allais signer moi-même mon arrêt de mort, je ne serais devenu que chair à canon... C'est pour cela que j'adaptais les fables des frères Grimm, que je dessinais des histoires comme William Wilson².

Depuis le 24 mars 1976, l'armée a pris le pouvoir dans un pays divisé et très instable. Le gouvernement de la junte militaire entreprend *le processus de réorganisation nationale*, nom officiel donné à la politique de répression sauvage qui plonge l'Argentine dans une dictature sanglante. Dans ce contexte précis, la mise en scène du fantastique est plus que jamais utilisée par Breccia comme le révélateur de la tragédie politique et sociale de son propre pays. Le recueil *Dracula, Dracul, Vlad ? bah...*, composé de cinq histoires librement inspirées du vampire créé par l'écrivain irlandais Bram Stoker à la fin du XIXe siècle³, est à cet égard remarquable.

Dracula, témoin pathétique de la barbarie des hommes

Alberto Breccia donne sa version personnelle de Dracula en utilisant la carte de l'humour noir et du tragi-comique. Dans un entretien retranscrit par Luis Rosalès dans *Hop !*, il précise les rapports qu'il entretient avec l'humour : « On m'a catalogué comme un « auteur noir », pourtant j'ai commencé comme dessinateur humoristique. (...) j'ai commencé avec l'humour parce que, peut-être, intérieurement je suis un humoriste et que j'ai conscience que l'humour est l'unique manière d'affronter certains problèmes qu'il serait impossible de traiter d'une autre manière⁴. »

¹ Denis MELLIER, *La littérature fantastique*, 2000, *Op. cit.*, p. 13.

² Alberto BRECCIA, *Ombres et lumières...*, 1992, *Op. cit.*, p. 50.

³ Bram Stoker s'est inspiré du Prince de Valachie Vlap III, surnommé « Tepes » (l'empaleur) qui a vécu au XVe siècle en Transylvanie et qui fit empaler des milliers de soldats turcs pour créer le célèbre vampire de son roman *Dracula*, publié en 1897.

⁴ Propos d'Alberto BRECCIA cités par Luis ROSALES in « Alberto Breccia », 1980, *Op. cit.*, p. 35.

Dans la préface d'une des éditions françaises de ce recueil, Carlos Sampayo présente ces récits dessinés entièrement muets – et scénarisés par le dessinateur lui-même – comme la « riposte personnelle de Breccia à la situation que vivaient à l'époque les Argentins, dont le principal protagoniste, était, précisément, le sang¹. » En effet, à l'aide d'un trait libre comme déformé par l'horreur, et l'utilisation de couleurs très vives – que l'on associe immédiatement au cirque et à la figure du clown – Breccia s'empare d'un mythe de l'épouvante et le tourne en dérision avec une intention bien précise. En ridiculisant le personnage de Dracula, ce même vampire terrifiant et charismatique tel qu'il apparaît dans *Nosferatu, la symphonie de la terreur*, du cinéaste Friedrich W. Murnau, il s'agit bien pour l'artiste de dénoncer et d'humilier aux yeux de tous les tortionnaires suceurs du sang du peuple argentin, sur un ton volontairement bouffon et dans un esprit totalement absurde. Le synopsis de « Latrans Canis Non Admordet » rend délicieusement compte de ce cocktail détonnant : le célèbre vampire se rend chez le dentiste pour se faire poser de nouvelles dents. Le soir, rentré chez lui, Dracula, tout content de pouvoir se nourrir à nouveau comme un vrai vampire, offre l'hospitalité à un malheureux qui s'est égaré à cause de la pluie. Après le repas, il attend que son hôte s'endorme pour le mordre. Quand il passe à l'action, son dentier reste planté dans le cou du dormeur sans même le réveiller !

Le quatrième récit dessiné du recueil, qui s'intitule « Je ne suis plus une légende », est réalisé pendant les tout derniers soupirs d'un régime affaibli par la guerre des Malouines en avril 1982. Il s'agit de l'histoire qui fait le plus explicitement allusion à la férocité et à la barbarie sous la dictature et dénonce, de manière tout aussi visible, la collaboration des Etats-Unis au bain de sang perpétré par la junte militaire².

Dans la première moitié de l'histoire, Dracula, en se promenant dans la ville, se retrouve témoin de plusieurs actes marqués par une atrocité extrême : des habitants achètent des membres humains, un enfant écorche un chien avec un couteau, des manifestants qui réclament la paix se font massacrer. Devant tant de sang répandu, le vampire fuit vers le cimetière rempli de vieillards éplorés. Dès les premières images, Breccia exploite l'une des qualités intrinsèques de la bande dessinée – et qui est, à mon

¹ Carlos SAMPAYO in Alberto BRECCIA, *Dracula, Dracul, Vlad ?, bah..., Op. cit.*, 1997.

² Par l'intermédiaire de « L'Opération Condor » et la personne d'Henry Kissinger, secrétaire d'Etat des Etats-Unis entre 1973 et 1977, qui avait approuvé la répression sanglante des opposants argentins jugés « subversifs » par la junte militaire gouvernée par le Général Videla.

sens, l'un des dimensions essentielles du médium – celle de pouvoir, sans gêner la cohérence narrative, multiplier les symboles et les références culturelles et politiques à l'intérieur même des images¹. Ces informations additionnelles, graphiquement intégrées dans la vignette, prennent ici la forme d'affiches, d'écriteaux et de graffitis où sont inscrits les mots accusateurs : le peuple se rend ainsi à la « Carniceria del estado » (« La boucherie d'état »), l'enfant tue le chien sous l'inscription ironique « Dios nos ama » (« Dieu nous aime »), sur le mur d'enceinte du cimetière et les tombes anonymes sont gravées les initiales NN (« Noche y Niebla » qui fait référence au sens nazi de l'expression « Nuit et Brouillard ») forçant le citoyen argentin à se rappeler les 30 000 personnes qui ont disparu sans laisser de trace sous le régime dictatorial.

Les actes de violence redoublent d'intensité dans la seconde partie du récit : après avoir aperçu une scène de torture, Dracula assiste à une fusillade en règle sous le graffiti en forme de cœur qui entoure un désespéré « Tengamos Fe » (« Ayons la foi ») et aperçoit des habitants décharnés se droguer. Au même moment, au *Brisco Club*, une orgie de sexe et de débauche en tout genre a lieu, contrastant de façon obscène avec le portrait d'un peuple qui meurt de faim. La soupe populaire est remplacée par la distribution de quelques louches de Coca-Cola puisque si l'on en croit l'affiche « Todo va mejor con Coca-Cola » (« Tout va mieux avec Coca-Cola »).

Cette séquence rappelle la mise en scène « alternée » de l'adaptation dessinée de Breccia *Le Masque de la mort rouge* d'après Poe, qui joue sur la répétition obsédante (jusqu'à la nausée) de deux scènes antagonistes tout au long du récit. L'agonie du peuple est traitée graphiquement d'une manière terrible et cruelle, d'autant plus poignante qu'elle est l'antithèse exacte des excès et de la débauche du prince. Les récitatifs et les bulles intégrés dans les vignettes intensifient ce rythme binaire qui enferme la bande dessinée dans une spirale infernale : alors que la peste de la « Mort rouge » frappe le pays, « le puissant prince Prosper et sa cour étaient à l'abri... Dehors le peuple... (vignette 1) Les mois s'écoulèrent... le prince Prosper et ses courtisans passaient leur temps en fêtes et en jeux... (vignette 2) Et dehors ... le peuple... (vignette 3) Nous allons organiser un bal masqué... (vignette 4) Et dehors... Le

¹ Voir **Fig. 10**, p. 57.

peuple¹... (vignette 5) » La fin de « Je ne suis plus une légende » est terriblement ironique : la dernière planche montre l'image d'un Dracula devenu pieux, tenant une croix entre ses mains, devant la statue du Christ crucifié.

Dans cette histoire d'épouvante (réelle), le cri d'indignation du dessinateur semble vouloir atteindre, à travers une « vengeance » personnelle, une portée plus universelle malgré les références et les allusions parfois obscures dont l'histoire regorge. Avec cette adaptation, l'auteur commence sa difficile mission de « rendre une dignité tragique aux victimes d'une histoire meurtrière² » qui va se poursuivre avec force, à la chute de la dictature militaire, par le témoignage dessiné de *Perramus*.

Si Alberto Breccia privilégie l'adaptation de textes fantastiques dans ses bandes dessinées, ce n'est pas seulement parce qu'il se sent proche des thèmes et de l'atmosphère du genre ou que ce dernier lui inspire « des images pour donner une forme visible à ce qu'il ressent³ » tout en lui permettant de contourner la censure. En tant que dessinateur, adapter un récit littéraire (tout genre confondu) dans son propre médium constitue aussi un véritable défi qui le pousse sans cesse à innover, à bousculer ses acquis. La résolution des problèmes que pose l'adaptation semble être pour Breccia un formidable moteur pour la création, condition de son propre épanouissement artistique et personnel. En plus de la fascination que certaines œuvres exercent sur lui, il choisit des textes dont l'adaptation est à première vue suffisamment problématique pour qu'il ait envie de s'y confronter graphiquement. En effet, quand il se lance dans la transposition d'un récit littéraire *fantastique* en bande dessinée, le pari est alors remarquablement plus ambitieux et risqué, et par conséquent, doublement jouissif.

¹ Alberto BRECCIA, « Le masque de la Mort rouge », *Le cœur révélateur et autres histoires extraordinaires d'Edgar Poe*, Les humanoïdes associés, 1995, planches 2 et 3.

² Carlos FUENTES, « Histoire », *Ce que je crois*, Paris, Grasset, 2003, p. 150-151. La citation entière est éclairante sur le sujet : « La violence de la tragédie antique se présentait comme partie prenante du combat éthique de l'humanité : nous sommes tragiques parce que nous ne sommes pas parfaits. Les tyrannies du XXe siècle ont converti la tragédie en crime : tel est le crime tragique de l'histoire contemporaine. Les monstres politiques ont refusé à l'histoire toute possibilité de rédemption par la connaissance. La victime du goulag, d'Auschwitz ou des geôles argentines a été privée de la reconnaissance tragique pour devenir un numéro sur les listes interminables de la violence, la victime numéro neuf, la neuf millièème ou neuf millionième... La signification profonde de quelques grandes œuvres du XXe siècle – je pense d'abord à Kafka et à Faulkner, mais aussi à Primo Levi ou à Jorge Semprun – a consisté à rendre une dignité tragique aux victimes d'une histoire meurtrière ».

³ Serge TISSERON, « Passer sa thèse en bandes dessinées. C'est possible, et c'est nécessaire ! », *Sociétés*, n° 106, 2009/4, p. 10.

III. L'enjeu d'adapter graphiquement des récits fantastiques

a) Les implications du passage d'un texte littéraire à une bande dessinée

En 1974, lors d'une rencontre organisée à Buenos Aires par le journaliste Orlando Barone, Borges et Sábato discutent du problème que pose le passage d'un texte littéraire à l'écran. Les deux écrivains argentins tombent d'accord sur le fait que « la littérature est une chose, et le cinéma une autre (...) [et] ce qui entre en jeu ici, c'est le vieux problème de la forme et du fond. Le cinéma est une forme différente, et comme il est impossible de séparer les deux termes, fatalement le cinéma doit être autre chose¹. » En ce qui concerne leurs propres écrits, ils préconisent une adaptation libre puisque, comme l'explique l'auteur de *Héros et Tombes*, « le passage de l'écrit à l'image et au son change fondamentalement la perception qu'en a le lecteur devenu spectateur, et nécessite des rééquilibrages, des transpositions, des transformations. Ceux-ci sont l'occasion, dans le même temps, d'opérer un geste d'appropriation par le réalisateur² ». Pourtant au même moment, Alberto Breccia, qui travaille avec son gendre Noberto Buscaglia sur l'adaptation en bande dessinée du « Rapport sur les Aveugles » de Sábato, se heurte au refus catégorique de l'écrivain de toucher « un seul mot de son texte³ ». Ce projet est alors rapidement avorté : en pratique, il est naturellement impossible pour les deux auteurs de tout adapter « à la virgule près » et par principe, Breccia repousse catégoriquement le fait de « réduire ses images à une simple subordination servile⁴ ».

Ainsi que présuppose le passage d'une œuvre littéraire en bande dessinée ? Le refus de Sábato peut être alors interprété comme l'illustration parfaite de l'une des difficultés majeures que pose toute adaptation : le rapport de fidélité (problématique) que l'œuvre adaptée entretient avec l'originale. Dans le cas qui nous concerne, le texte littéraire subit une profonde mutation quand il est adapté en bande dessinée (ou au cinéma) : il est nécessairement mutilé – puisque, du propre aveu de Breccia, « on ne

¹ Jorge Luis BORGES, Ernesto SABATO, *Conversations à Buenos Aires*, Paris, Editions du Rocher/Anatolia, 2001, p. 53.

² *Idem*, p. 54

³ Cet épisode est relaté par Alberto Breccia dans *Ombres et Lumières...*, 1992, *Op. cit.*, p. 54-55.

⁴ Philippe MARCELE, « Alberto Breccia, « l'humoriste sanglant » », 2007, *Op. cit.*, p. 173.

peut reproduire un texte intégralement¹ » –, enrichit par d'autres références, transformé radicalement en un autre produit. Arnaud de la Croix, en s'appuyant sur les réflexions de Luc Dellisse², associe l'adaptation d'un texte littéraire en une histoire en images à un « labeur-quasi photographique » : à ses yeux, le passage d'un mode d'expression à l'autre « semble se résoudre au mieux quand la BD « tire des séquences » d'un travail littéraire. (...) Au départ d'un continuum narratif donné, le scénariste et le dessinateur vont abstraire des *flashes*, puis en proposer des tirages³. » En amont de ce travail de prélèvement, plusieurs questions se posent inévitablement à l'artiste : qu'est-ce que j'adapte ? Qu'est-ce que je cherche à reproduire ? Le scénario, l'intrigue, l'univers imaginaire, un procédé formel ? Qu'est-ce que je souhaite faire passer en privilégiant tel ou tel élément (événement, action, émotion...) plutôt qu'un autre ? En répondant de manière plus ou moins claire à ses interrogations, les travaux de métamorphose et d'appropriation – il n'est pas anodin que ce geste figure dans la définition même du mot « adapter » – de l'œuvre originale peuvent commencer, processus qui, à son terme, donne naissance à un produit nouveau et singulier qui ne s'est pas nécessairement construit autour d'un idéal de « fidélité ».

Que signifie être fidèle à l'œuvre originale pour Alberto Breccia ? Le dessinateur adopte une philosophie singulière quand il s'agit de travailler sur des textes et d'en traduire sa propre vision en images. Ce qui est particulièrement frappant dans ses adaptations littéraires – et plus généralement, dans l'ensemble de son œuvre – c'est la virtuosité avec laquelle il passe d'un style à un autre : chaque histoire semble bénéficier d'un traitement graphique tout à fait unique. C'est comme si, pour lui, il n'existait que des cas particuliers. Lorsque Latino Imparato remarque le « changement constant dans le style du dessin ou la structure de la page » qui s'opère dans l'ensemble de ses adaptations, Alberto Breccia répond que, pour lui, « chaque nouvelle, chaque récit, a son ambiance propre⁴ ». En conséquence, il se doit d'adapter chaque lecture qu'il fait d'un texte en suivant des partis-pris esthétiques différents :

¹ Alberto BRECCIA, « entretien avec Michel Jans... », 1989, *Op. cit.*, p. 14.

² Luc DELLISSE, « Faveur du filon littéraire » in *L'année de la BD 84-85*, Glénat, p. 176.

³ Arnaud de la CROIX, « Lovecraft-Breccia : L'invisible révélé » in « Alberto Breccia », *Les Cahiers de la Bande Dessinée*, 1985, *Op. cit.*, p. 89.

⁴ Alberto BRECCIA, *Ombres et lumières...*, 1992, *Op. cit.*, p. 25-26.

Si je change de graphisme, ce n'est pas pour montrer que j'ai plus d'un tour dans mon sac, pas pour faire un numéro de cirque, pas pour démontrer que je suis habile et que je domine plusieurs techniques. Tout simplement je change parce que je ne veux pas illustrer *Fantomas* ou *Rocamboles* avec le même graphisme que j'ai employé pour illustrer les frères Grimm, parce qu'il s'agit de deux mondes différents¹.

Les univers plastiques de ses bandes dessinées sont en effet multiples et opèrent toujours un déplacement par rapport à ceux qui les précèdent. Certaines de ses adaptations jouent sur le noir et blanc (« Le cœur révélateur »), d'autres sur les différentes nuances de gris (*Les mythes de Cthulhu*, *Rapport sur les Aveugles*), ou sur les potentialités expressives de la couleur (« William Wilson », *Dracula*, *Cauchemars*). Le dessin peut frôler l'abstraction (« Cthulhu »), devenir caricatural (« Je ne suis pas une légende »), côtoyer des papiers collés (*Rapport sur les aveugles*) ou même des photographies découpées dans la presse (*L'Eternaute*, « Le cauchemar d'Innsmouth »). Et dans cette variété, se rajoutent des bandes dessinées entièrement muettes avec les cinq histoires de *Dracula* et celle de « Mujina » d'après Lafcadio Hearn – publiée dans *Cauchemars*. La reconstitution de l'atmosphère d'une histoire, qui n'est jamais semblable à une autre, passe même chez Breccia par le choix d'outils et de matériaux qu'il juge les plus appropriés – lame de rasoir, plume, pinceau, doigt, encre, acrylique, sable... – pour l'exprimer. Cette manière d'aborder une œuvre dans ce qu'elle a de plus intime, de plus singulier, témoigne de la volonté de Breccia de ne pas la dénaturer et de respecter, dans la mesure du possible, son auteur et le public. Il s'intéresse avant tout au « conceptuel » et non au « formel ». Cette démarche découle de la vision qu'il a du dessin et de la notion de style dans la bande dessinée :

Pour parler de style, ou de façon de dessiner je trouve qu'on est près du maniérisme, que l'on répète des formules si on dessine des oreilles toujours semblables. Je crois que ce que l'on doit reconnaître c'est le conceptuel pas le formel. Même si je change de graphisme je pense qu'on peut me reconnaître. Il ne faut pas que dans chaque dessin il y ait une marque à moi... la signature suffit en dernière instance².

¹ Alberto BRECCIA, « entretien avec Michel Jans... », 1989, *Op. cit.*, p. 14.

² *Idem.*

En début de chapitre, nous avons vu que depuis *Sherlock Time*, Alberto Breccia assimile le dessin à un concept et non à une étiquette collée sur un artiste, cette sorte de marque-fardeau qui fait vendre et qu'il se doit de conserver. La sensibilité de Breccia se rapproche de celle d'Helen Frankenthaler, peintre nord-américaine appartenant au mouvement de l'« expressionnisme abstrait », qui tient une position semblable à celle de son homologue argentin : « J'ai exploré toutes sortes d'orientations et de thèmes au cours des années. Mais je pense que dans ma peinture on peut voir la signature d'un seul artiste, le travail d'un seul poignet¹. »

La notion controversée de fidélité dans l'adaptation d'une œuvre littéraire en bande dessinée renvoie à l'évident problème que pose la mise en image d'un texte qui ne comporte alors que des mots. En effet, quelles représentations visuelles l'artiste peut-il tirer d'univers purement littéraires sans décevoir – voire trahir – l'imagination de l'écrivain et celui du lecteur ? La tâche est presque de l'ordre de l'impossible. Elle apparaît d'autant plus complexe quand il s'agit d'adapter des récits fantastiques, qui donnent précisément forme à ce qui n'en a pas.

b) Les problèmes spécifiques posés par un genre réputé impossible à adapter

Adapter des œuvres littéraires fantastiques en bande dessinée exacerbe le problème du *comment* figurer ce qui est décrit, ou seulement suggéré, par le moyen de l'écriture. Comme nous l'avons déjà noté, les textes fantastiques que Breccia a choisi d'adapter se différencient autant au niveau de l'époque à laquelle ils ont été écrits, des thèmes abordés, du style adopté que des partis-pris de représentation. Dans ces récits, plusieurs stratégies et moyens expressifs sont mis en œuvre pour objectiver la manifestation du fantastique. En fonction de l'effet recherché sur le lecteur, deux modalités se distinguent : ou bien l'écrivain emploie un langage de la « monstration », c'est-à-dire qu'il montre explicitement et « de manière excessive et hyperréaliste » le monstre ou autre phénomène impossible, ou bien il utilise les stratégies propres à la

¹ Propos cités par Barbara HESS in *Expressionnisme Abstrait*, Taschen, 2009, p. 17.

suggestion, à l'implicite et au non-dit pour les évoquer¹. On peut y voir un lien métaphorique avec les deux grandes typologies qui ont régi la manifestation spectrale dans les arts du spectacle et les représentations peintes : « d'un côté, une galerie de corps lumineux, éthérés, de l'autre, un langage des ombres et des silhouettes². » En plus de respecter la singularité de chaque auteur, l'ambiance propre de chaque histoire qu'il adapte, Alberto Breccia se doit de prendre en compte ce que Jan Baetens nomme la « spécificité médiatique du fantastique³ », c'est-à-dire réfléchir sur les caractéristiques et les ressources spécifiques à la bande dessinée pour donner à voir ce que les mots rendent partiellement compte, voire sont impuissants à décrire.

Pour certains penseurs, comme Charles Grivel, « il n'y a pas à proprement parler d'image fantastique, dès que c'est montré ce ne l'est plus, il n'y a pas non plus d'objet fantastique avéré ou décrit⁴ ». Montrer le fantastique briserait alors l'indétermination qui se trouve être la condition même de son existence. Si l'on s'accorde avec Tzvetan Todorov, le fantastique est un instant essentiel du récit qui ne vit que dans « l'hésitation éprouvée par un être qui ne connaît que les lois naturelles, face à un événement en apparence surnaturel⁵ ». Selon ce principe, il est difficile de conserver quelque chose de fantastique dans une représentation visuelle, qu'elle prenne la forme d'un dessin, d'une peinture ou d'un film. Cependant, concernant ces représentations, il est nécessaire de faire la distinction entre la nature de l'image produite par le cinéma et celle propre à la bande dessinée. Bien que les langages cinématographique et graphique imposent tout deux des représentations visuelles achevées au regard du lecteur/spectateur, la bande dessinée se définit comme un système narratif complexe où l'image, qui est une composante aussi fondamentale que le texte, acquiert le pouvoir et la liberté de s'éloigner des contraintes réalistes au gré de la fantaisie et de l'imagination du dessinateur. Dans ce sens, l'image de bande dessinée peut beaucoup plus facilement

¹ Se référer au chapitre 1 « Paradoxes et situation du fantastique : un problème critique » in Denis MELLIER, *la littérature fantastique*, 2000, *Op.cit.*, p. 4-10.

² Dossier de presse « Revenants, images, figures et récits du retour des morts » dans le cadre du « Cycle de conversations avec le cinéma, expositions, conférences, films », *Musée du Louvre*, 13 janvier-28 mars 2011, p. 3.

³ Jan BAETENS, « Choses vues. Du regard en fantastique » in *Otrante, Fantastique et bande dessinée*, 2003, *Op. cit.*, p. 11.

⁴ Charles GRIVEL, *Fantastique-Fiction*, Paris, PUF, 1992, p. 191.

⁵ Tzvetan TODOROV, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Éditions du Seuil, 1970, p. 29.

s'affranchir des codes d'une représentation conforme à la réalité que l'image cinématographique.

La bande dessinée serait-il le médium visuel le plus à même de traduire le sentiment et l'effet du fantastique ? Si l'on s'accorde avec Jean-Paul Gabilliet, fantastique et bande dessinée seraient unis par de puissants liens :

(...) les diverses expressions que l'on rencontre en guise de métaphores qualifiant certaines des formes prises par le fantastique - l'entre-deux, le " ni l'un ni l'autre ", la subversion, l'indicible, l'instable, l'hétérogène, l'hybride, la rupture, etc. - ont toutes la particularité de s'appliquer pratiquement sans effort d'abstraction au moyen d'expression mixte qui nous occupe. Car la mixité semble être le principe premier de la bande dessinée : entre écrit et image, rationnel et affectif, réalisme et fantastique¹.

Seulement, malgré ses fortes affinités avec le genre, le dessin de la bande dessinée n'en reste pas moins une image, dans le sens où il « ne dispose pas d'un équivalent de l'acte verbal de la négation² », et se voit dans l'obligation de montrer cet « impossible et pourtant là » qui, selon Roger Bozzetto, caractérise l'expérience du fantastique. Pour montrer « malgré tout », l'auteur de bande dessinée peut alors exploiter le potentiel expressif et les libertés de représentation qu'offre, comme nous l'avons déjà noté, l'image dessinée – que la chose fantastique soit révélée par un trait hyperréaliste, à la manière de Moebius, ou par des formes « brouillées » proche de l'abstraction. Il a aussi la possibilité de refuser ces images « impossibles », comme chez Andreas³ ou dans la série *Les cités obscures* de Peeters et Schuiten⁴, pour se tourner vers l'utilisation des possibilités narratives propres au médium pour susciter l'effet fantastique.

¹ Jean-Paul GABILLIET, « Fantastique bande dessinée » in *Otrante, Fantastique et bande dessinée*, 2003, *Op. cit.*, p. 7.

² Jan BAETENS, « Choses vues. Du regard en fantastique » in *Otrante, Fantastique et bande dessinée*, 2003, *Op. cit.*, p. 12.

³ Se référer à l'article de Jan BAETENS, « un fantastique muet : H.P. Lovecraft et R. H. Barlow dans « Les Révélations Posthumes » d'Andréas et Rivière » in *Otrante, Fantastique et bande dessinée*, 2003, *Op. cit.*, p. 29-34.

⁴ Se référer à l'article d'Alejo G. Steimberg, de l'université de Extremadura, Espagne, « Fantastique et bande dessinée : le domaine de l'invisible. Une lecture de La fièvre d'Urbicande de Schuiten et Peeters ». Adresse URL : www.rilune.org/dese/tesinepdf/Steimberg/Steimberg_Artfantastique.pdf

Les adaptations graphiques de textes fantastiques réalisées par Alberto Breccia, illustrent, à mon sens, cette tension entre les différentes manifestations du fantastique dans la bande dessinée. Dans le cas des *Mythes de Cthulhu*, qui va nous occuper tout au long du deuxième chapitre, il va privilégier la première option, celle de montrer l'horreur innommable par le dessin, pour tenter de représenter visuellement un univers précisément décrit par Lovecraft comme indicible, impossible à concevoir, peuplé d'entités et de monstres aux formes irréelles. En adoptant cette stratégie, une question surgit alors : comment à la fois produire et limiter le visible pour créer des images qui ne soient pas trop explicites et minimiser ainsi les risques de tomber dans des représentations maladroitement ou risibles ? S'apercevant bien vite que « les moyens traditionnels de la bande dessinée n'étaient pas suffisants pour représenter l'univers de Lovecraft¹ », Breccia opère un retour réflexif sur son propre médium – et bien qu'il se concentre sur les possibilités intrinsèques à l'image, il s'interroge naturellement sur les propriétés narratives de la bande dessinée (découpage, lecture en double-page...) – pour proposer de multiples équivalences graphiques qui restitueraient avec le maximum de fidélité l'atmosphère de l'œuvre originale et les mécanismes propres à l'écriture de l'auteur nord-américain.

¹ Alberto BRECCIA, *Ombres et Lumières...*, 1992, *Op. cit.*, p. 22.

ILLUSTRATIONS



Fig. 1 : autoportrait d'Alberto Breccia, 1973.

[JD -Just Draw !, 15° Aniversario, historietasArgentinas.com, décembre 2004]

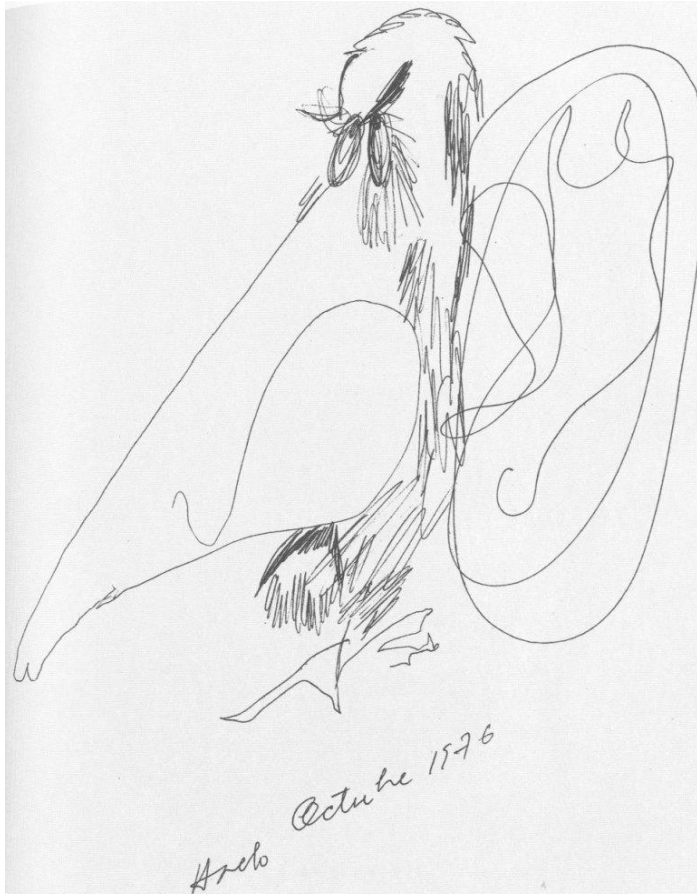


Fig. 2 et 3 : Autoportraits d'Alberto Breccia, 1976 et non daté.
[JD - Just Draw !, 15° Aniversario, historietasArgentinas.com, décembre 2004]



Fig. 4 : Le monstre « Tres ojos » de *Sherlock Time*, 1959.

[Alberto BRECCIA, Héctor OESTERHELD, « Sherlock Time », Buenos Aires, *Hora Cero Suplemento Semanal*, août 1959]



Fig. 5 : Les « cafards » extra-terrestres de *L'Eternaute*, 1957.

[Francisco SOLANO LÓPEZ, Héctor OESTERHELD, *L'Eternaute*, T. 1, Vertige Graphic, 2009]



Fig. 6 : Alberto BRECCIA, Héctor OESTERHELD, « Hagan Juego », *Sherlock Time*, 1959, 7 planches.

[Reproduction des planches originales d'Alberto Breccia conservées au musée de la Bande Dessinée, Angoulême]

"COMO TODOS LOS DIAS, ROB PILLON, DEL 'SERVICIO DE EXPLORACION', ESCRIBE EN SU DIARIO DE VIAJE LA NOTA CORRESPONDIENTE."

3-8-2005. Sin novedad. Comencé con champagne. Quise celebrar mi tercer mes de estada en este extraño planeta. Quisiera hacerlo, pero si, hoy hacen tres meses desde...



... que los controles de la camonave se trabaron, como si alguien los manijara desde afuera y que vino a caer en este valle...



"RES MESES DE ROBINSON... ES CURIOSO, YA DEBIERA EMPEZAR A ACOSTUMBRARME. PERO ME SIENTO CADA VEZ MAS INTRANQUILLO. EL CORAZON ME PALPITA EN FORMA RARA, DUERMO MAL Y NO PUEDO ESTARME QUIETO. SI TUVIERA ALGUN COMPAÑERO YA LO HABRIA DESAFIADO A PELEAR MAS DE UNA DOCENA DE VECES."



Debe de ser el calor. O algún gas que hay en la atmósfera. O alguna vitamina rara en los frutos que como... O, quizá lo que me tiene medio loco es el saber que no podré salir nunca de aquí...

Porque ya estoy convencido: he venido a descender en un valle de paredes tan empinadas y lisas que es imposible treparlas. Estoy como enjauleado. Claro, por otro lado no puedo quejarme. Pude haberme estrellado al descender con la camonave sin control.



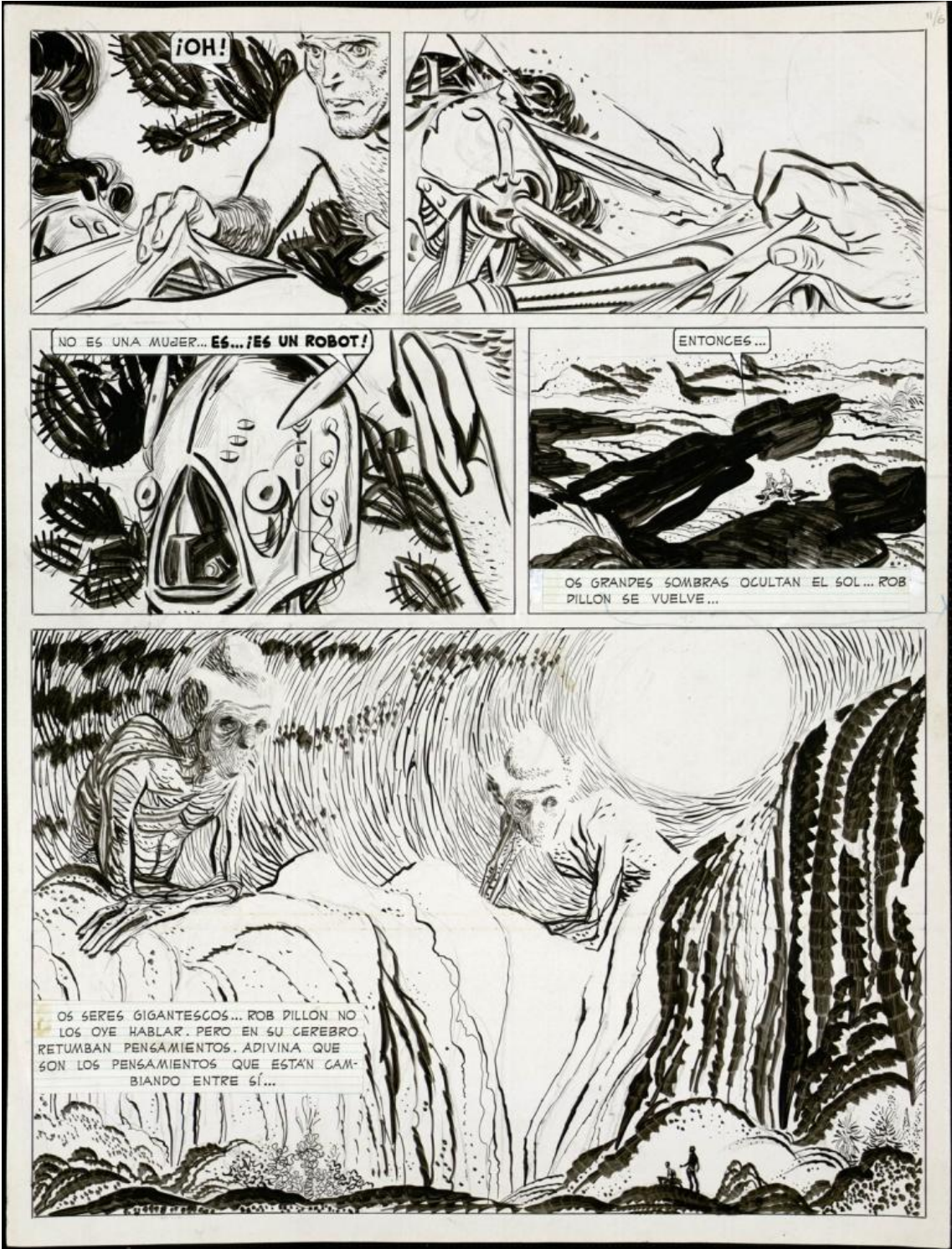
O pude también bajar en un desierto y no en un valle con frutos comestibles, agua en abundancia, y clima tropical. Debo admitir que este valle es el más parecido que pudiera imaginarse a una isla Hawaiana...











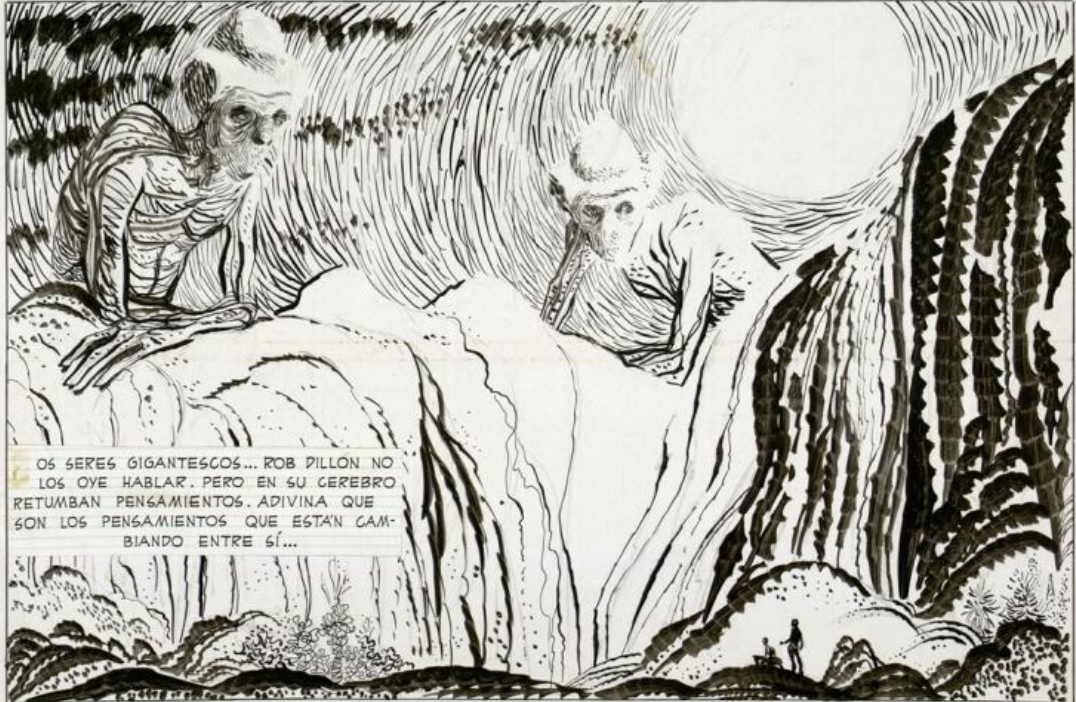
¡OH!



NO ES UNA MUJER... ES... ¡ES UN ROBOT!



ENTONCES ...
OS GRANDES SOMBRAS OCULTAN EL SOL... ROB PILLON SE VUELVE...



OS SERES GIGANTESCOS... ROB PILLON NO LOS OYE HABLAR. PERO EN SU CEREBRO RETUMBAN PENSAMIENTOS. ADIVINA QUE SON LOS PENSAMIENTOS QUE ESTÁN CAMBIANDO ENTRE SÍ...





Fig. 7 : *Mort Cinder*, 1962.

[Alberto BRECCIA, Héctor OESTERHELD, *Mort Cinder*, Tome 1, Glénat, 1982, p. 63]



Fig. 8 : « La mort de Raven », octobre 1941.

[Milton CANIFF, *The complete Terry and the pirates*, vol. 4, IDW Publishing, California, 2007, p. 150]

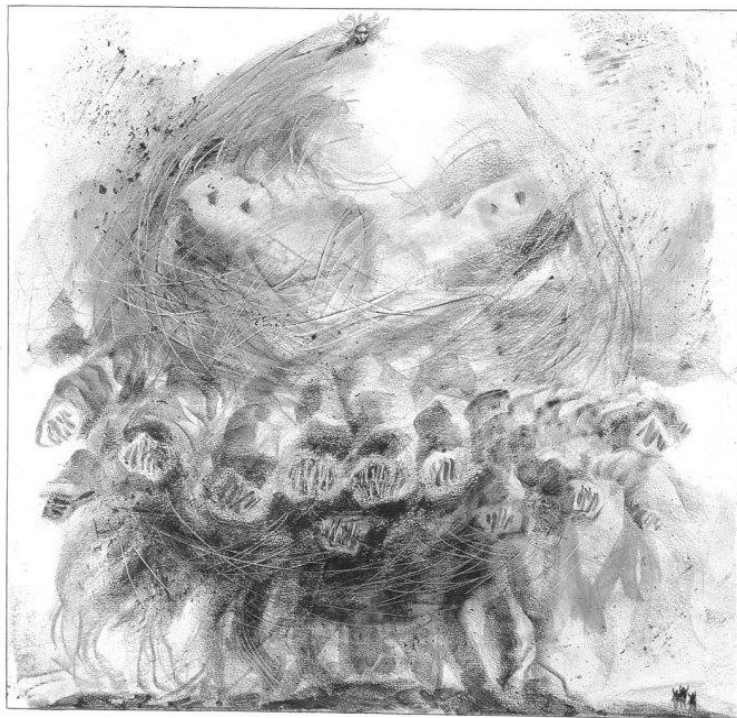


Fig. 9 : « L'abomination de Dunwich », 1978.

[Alberto BRECCIA, « L'abomination de Dunwich », *Les mythes de Cthulhu*, Rackham, 2008, planche 13]

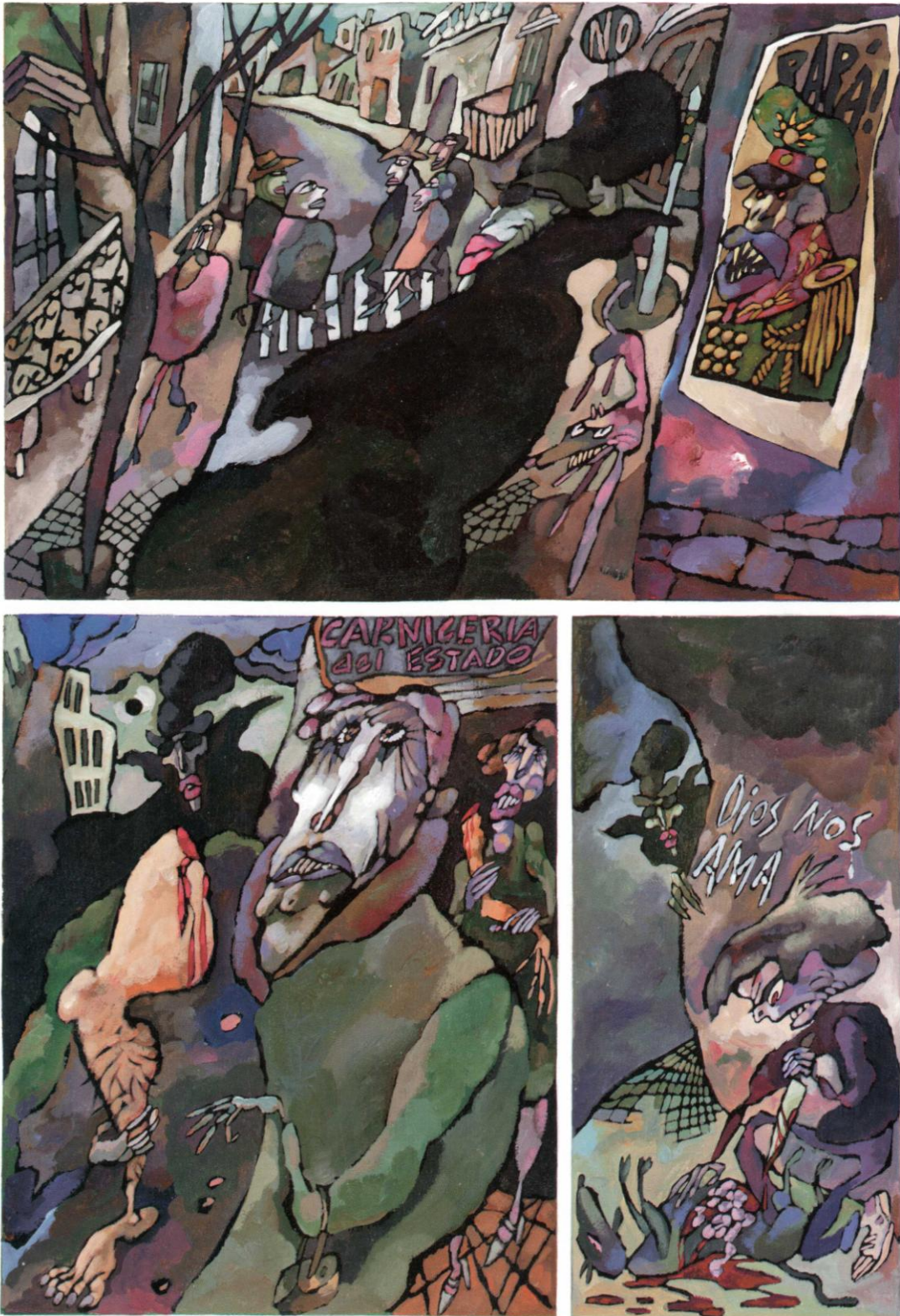


Fig. 10 : « Je ne suis plus une légende », 1982.

[Alberto BRECCIA, « Je ne suis plus une légende », *Dracula, Dracul, Vlad ?, bah...*, Les Humanoïdes Associés, 2^e édition, 1997, planche 1]

CHAPITRE 2. L'ÉPUISEMENT VIRTUOSE DU CHAMP DES POSSIBILITÉS GRAPHIQUES POUR REPRÉSENTER L'INDICIBLE

I. Introduction aux adaptations graphiques du cycle de Cthulhu

Lorsque Alberto Breccia se lance dans l'adaptation des nouvelles de Lovecraft, il est âgé d'une cinquantaine d'années et compte à son actif de nombreuses publications de bandes dessinées qui, semble-t-il, ont déjà balayé un large spectre de possibilités graphiques et narratives. Loin de s'en tenir au succès de *Mort Cinder* – et celui plus tardif de *l'Eternaute* – et de rester sagement assis sur son siège d'enseignant et de directeur à *l'Instituto de Arte*¹, Breccia, pour qui « risquer tous les jours son propre succès² » est un principe de vie, se confronte frontalement aux problèmes de la représentation de l'indicible dans son propre médium. La genèse des adaptations des textes appartenant aux « Mythes de Cthulhu », relatée dans son entretien avec Latino Imparato en 1992, nous offre des éléments essentiels pour comprendre et interpréter avec plus de pertinence les partis-pris graphiques adoptés par Breccia. Après son long apprentissage du dessin et les expérimentations graphiques menées dans *l'Eternaute* au cours de l'année 1969, il se sent prêt à relever le défi de retranscrire en images l'univers de Lovecraft.

1 Fondée par Breccia et quelques autres professeurs de la *Escuela Panamericana* à la fin des années 1960 à Buenos Aires, cette école mettait en pratique l'ouverture « multidisciplinaire » du dessinateur. Il explique dans le portrait vidéo réalisé par Bertrand Désormeaux et Thierry Groensteen en 1992 que *l'Instituto* avait « pour prétention d'offrir aux élèves une culture intégrale. (...) l'élève avait accès à des expositions de peinture, à des concerts au sein même de l'école, à des conférences données par des écrivains tels que Borges, Sábato (...) Notre école abritait un théâtre expérimental et la Cinémathèque Argentine (...), enfin nous ne négligions aucune des disciplines qu'il était possible d'aborder. »

² Alberto BRECCIA, *Ombres et Lumières...*, 1992, *Op. cit.*, p. 27.

L'idée germe au cours de son premier voyage en Europe à la fin des années 1950 où il découvre pour la première fois la nouvelle de l'écrivain nord-américain qui s'intitule « The Dunwich Horror »¹ :

Après l'avoir lue j'ai été pris par une envie soudaine de l'adapter en bande dessinée, mais je savais parfaitement que je ne maîtrisais pas suffisamment le dessin pour la réaliser comme je voulais. J'ai mis ce projet de côté et pendant des années j'ai continué à penser à la façon de l'adapter. A cette époque Lovecraft n'était pas beaucoup traduit, il n'avait pas encore la notoriété qu'il a aujourd'hui. Peu à peu j'ai découvert qu'il avait écrit toute une série de nouvelles qui constituaient un cycle, les *Mythes de Cthulhu*².

De 1973 à 1979, Alberto Breccia et Noberto Buscaglia, qui, rappelons-le, ont déjà travaillé ensemble sur le projet d'adaptation en bande dessinée de « Rapport sur les Aveugles » d'après Sabato, vont ainsi adapter neuf nouvelles de Lovecraft composées entre 1921 et 1937. Cinq sur les neuf adaptées – dix au total, « Le terrible vieillard³ » sera dessinée en 1981, suivant des choix formels différents par rapport aux neuf autres – appartiennent au cycle des « grands textes » inauguré par « L'appel de Cthulhu » en 1926 et qui compte « La couleur tombée du ciel », « L'abomination de Dunwich », « Celui qui chuchotait dans les ténèbres » et « Le cauchemar d'Innsmouth »⁴. Breccia et Buscaglia choisissent quatre autres courts récits moins connus de l'œuvre de Lovecraft : « Le cérémonial », « La Cité sans nom », « Le monstre sur le seuil » écrits entre 1921 et 1923 et « Celui qui hantait les ténèbres », réalisé à la fin de la vie de l'écrivain, en 1935. Ces textes, malgré la différence notable dans les dates d'écriture, ont pour principal point commun d'évoquer plus ou moins directement la divinité monstrueuse connue sous le nom de « Cthulhu ».

Pour appréhender l'univers dans lequel se déroulent les nouvelles retenues par les deux auteurs sud-américains – et qui peut paraître un peu confus pour un non-initié –, il convient de revenir sur la mythologie propre à cet écrivain de « fiction

¹ « L'abomination de Dunwich » a été écrite par Lovecraft en 1928, puis publiée en avril 1929 dans le magazine américain *Weird Tales*.

² Alberto BRECCIA, *Ombres et Lumières...*, 1992, *Op. cit.*, p. 22.

³ Cette adaptation a été publiée en version française dans le recueil *Cauchemars*, Paris, Rackham, 2003.

⁴ Auxquels s'ajoutent les nouvelles suivantes, « Les montagnes hallucinées » (31), « La maison de la sorcière » (32), « Dans l'abîme du temps » (34) qui n'ont pas été retenues par Alberto Breccia.

interplanétaire », qui se situe entre la science-fiction et le fantastique¹. D'après l'analyse du journaliste et essayiste français Francis Lacassin, Lovecraft mettrait l'ensemble « des mythes, des superstitions et des légendes qui hantent l'esprit humain depuis le commencement des temps » au service d'une même finalité cosmique que l'écrivain nord-américain explique lui-même en ces termes : « tous mes contes, aussi hétérogènes qu'ils puissent être les uns par rapports aux autres, se basent sur une croyance légendaire fondamentale qui est que notre monde fut à un moment habité par d'autres races qui (...) furent déchues de leur pouvoir et expulsées, mais (...) toujours prêtent à reprendre possession de cette terre². »

L'une de ces « autres races » en question est celle des « Grands Anciens » représentée par le célèbre Cthulhu. A l'origine, selon la réinterprétation du passé de la Terre proposée par Lovecraft, les « Grands Anciens » régnaient sur la planète après leur victoire sur ceux de la « Grande Race » qui ont alors trouvé refuge dans l'avenir. Les « Grands Anciens » se sont ensuite rebellés contre les « Anciens Dieux » qui leur ont infligé le châtement suivant : « ils ont été bannis soit dans des espaces extérieurs, entre les étoiles, soit dans des espaces intérieurs : au fond des mers et dans les entrailles de la terre³. » Le résumé que propose Arnaud de la Croix des nouvelles adaptées par le dessinateur dans son article « Lovecraft-Breccia, l'invisible révélé » est tout à fait pertinent, et rend bien compte de l'unité du propos de l'écrivain, qui se déploie en multiples propositions littéraires :

... sur un ton différencié – tantôt romantique, ou lyrique, parfois proche du journal ou de l'enquête –, dans des contextes et avec des personnages divers, [ses récits] nous content invariablement la même histoire, mais, lorsqu'on y a goûté, toujours plus fascinante. Un homme s'enfonce dans le sol, par des cryptes et escaliers, sous les pyramides ou sous la mer, dans un puits ou sous les caves d'un manoir, bref partout, et bientôt il rencontre l'horreur mortelle et surtout indicible⁴.

¹ Francis LACASSIN, « préface : le complot des étoiles » in H.P. LOVECRAFT, *œuvres complètes*, tome 1, 1991, *Op. cit.*, p. 14.

² Propos cités par Francis LACASSIN, « préface : Le complot des Etoiles » in H.P. LOVECRAFT, *œuvres complètes*, tome 1, 1991, *Op. cit.* p. 3.

³ *Idem*, p. 4.

⁴ Arnaud de la CROIX, « Lovecraft-Breccia : l'invisible révélé » in « Alberto Breccia », *Les Cahiers de la Bande Dessinée*, 1985, *Op. cit.*, p. 88.

On peut relier cette volonté d'exprimer la même chose avec la propre création d'Alberto Breccia, qui, au lendemain de la publication de *Perramus*, fait coïncider l'ensemble de son œuvre avec « ce qu' [il] vit et ce qu' [il] a vécu, 70 ans d'oppression, de coups d'état, de peuples frustrés, d'un pays qui, quand il arrive finalement à toucher le ciel d'un doigt, est toujours anéanti¹. » Un même propos, comme cette même histoire que Lovecraft nous conte sans cesse, mais qui se manifeste sous des formes toujours différentes, comme pour mieux le saisir, en décupler sa force et accroître ainsi les chances que le lecteur le reçoive avec sa propre sensibilité, se l'approprie. Ce propos, exprimé de façon récurrente et viscérale, résonne avec une puissance renouvelée dans chacune de ses œuvres, puisque, comme le fait remarquer Juan Sasturain, écrivain argentin et scénariste de *Perramus*, « Barthes expliqua une fois, et c'est éternel (...) que la crédibilité et les pouvoirs de conviction d'un message sont le résultat de la volonté de dire à nouveau, comme si c'était la première fois, ce qui a été dit mille fois² ».

L'effet des nouvelles de Lovecraft sur Breccia, au-delà de son goût particulier pour l'écrivain et les connexions qui se créent avec son propre paysage intérieur, est aussi conditionné par le milieu littéraire ambiant qui abrite, selon Borges, « une des meilleures littératures fantastiques³ ». Que se soit la confrontation avec les espaces vides et infinis de la pampa⁴, ou bien la régularité et la monotonie de l'architecture de Buenos Aires, ou encore la mélancolie des immigrants rêvant d'ailleurs qui poussent l'artiste d'origine uruguayenne du côté du fantastique importent finalement peu. Il suffit de lire les « romans de pure imagination » écrits par Boy Casares, Silvina Ocampo, Borges, Sábato et Julio Cortázar – à l'origine du grand mouvement du fantastique littéraire argentin – pour comprendre que ce sentiment habite l'homme dans cette région plus que dans toute autre dans le monde comme si, à ses yeux, l'univers avait été sculpté dans la matière même du fantastique.

Si l'on reste dans le milieu littéraire, il est d'ailleurs frappant de noter que Jorge Luis Borges partage le même engouement que Breccia pour la puissance évocatrice de l'écriture lovecraftienne en donnant, lui aussi, sa propre version de l'indicible. Au cours de la même décennie, l'écrivain argentin compose « There are more things », une

¹ Alberto BRECCIA, *Ombres et Lumières...*, 1992, *Op. cit.*, p. 45.

² Propos de Juan SASTURAIN cités dans *Imaginaires*, catalogue de l'exposition du 8ème Salon du Livre de Jeunesse, Montreuil, 1992, p. 24.

³ Jorge Luis BORGES, Ernesto SABATO, *Conversations à Buenos Aires*, 2001, *Op. cit.*, p. 169.

⁴ Nom donné aux vastes plaines d'Amérique du sud.

nouvelle publiée en 1975 dans *Le livre de sable*, justement écrite « à la mémoire de Howard P. Lovecraft ». L'histoire, racontée à la première personne, relate « l'atroce aventure » vécue par le narrateur après la vente de la maison de son oncle récemment disparu à un homme aux agissements étranges. Alors que le neveu mène son enquête, il se retrouve à la fois confronté à des objets dont « aucune des formes insensées (...) ne correspondait à l'être humain ni à un usage imaginable¹ » et à une créature venue d'une autre dimension. Borges reprend des éléments propres aux nouvelles de Lovecraft telles la description d'une architecture monstrueuse, proche de l'abomination, la présence d'un monstre impossible à décrire vu comme « quelque chose de pesant, lent et multiple² » et la peur cosmique qui envahit le narrateur face à ce qu'il ne peut concevoir. Il fait clairement allusion à Cthulhu – qui « dans sa demeure de R'lyeh la morte, (...) attend en rêvant³ » –, en y greffant ses propres motifs et questionnements philosophiques :

A l'aube, je rêvai d'une gravure (...) qui représentait un labyrinthe. (...) Il n'y avait ni portes ni fenêtres, mais une rangée infinie de fentes verticales et étroites. A l'aide d'une loupe, je cherchais à voir le minotaure. Je l'aperçus enfin. C'était le monstre d'un monstre ; il tenait moins du taureau que du bison et, son corps d'homme allongé par terre, il semblait dormir et rêver. Mais rêver de quoi ou de qui⁴ ?

Il n'est donc pas étonnant que « Lovecraft est un auteur qui a déchaîné certaines choses chez Breccia⁵. » Dans ses propos cités plus haut sur la genèse de ses adaptations graphiques, Breccia explique qu'il a attendu d'avoir une maîtrise suffisante du dessin pour se lancer dans cette entreprise. Après une longue période de pratique et de réflexion, les visions de l'écrivain fantastique paraissent enfin, à ce stade de sa carrière, enflammer l'imagination du dessinateur qui considère désormais être en possession des moyens essentiels à la concrétisation de son projet. En relevant le défi, il tente aussi de donner tort à ceux qui le juge impossible, comme Michel Houellebecq, auteur d'un lumineux essai sur Lovecraft, qui affirme que « la lecture [des] descriptions [de

¹ Jorge Luis BORGES, « There are more things », *Le livre de sable*, Paris, Éditions Gallimard, folio, 2006, p. 68.

² *Idem*, p. 69.

³ H.P. LOVECRAFT, « L'appel de Cthulhu », *Le mythe de Cthulhu*, Paris, Editions J'ai lu !, 2009, p. 17.

⁴ Jorge Luis BORGES, « There are more things », *Le livre de sable*, 2006, *Op. cit.*, p. 64.

⁵ Propos recueillis par Laurent ASSUID lors de l'exposition de la Galerie Martel [en ligne], *Op. cit.*

Lovecraft] stimule dans un premier temps, décourage ensuite toute tentative d'adaptation visuelle (picturale ou cinématographique). » Le critique français développe cette idée en notant que « des images affleurent à la conscience ; mais aucune ne paraît assez sublime, assez démesurée ; aucune ne parvient à la hauteur du rêve¹. »

L'expérience et la prédilection de Breccia pour un style varié et changeant qui épouse les particularités de chaque histoire, évoquées dans le premier chapitre, incitent précisément le dessinateur à dépasser les limites des codes de représentation communément admis dans le milieu de la bande dessinée. En totale immersion dans l'univers de Lovecraft, qu'il a appris à connaître dans ses moindres recoins², il poursuit le double objectif de produire des images expérimentales « à la hauteur du rêve », déjà en germe dans l'*Eternaute*, et d'amener le lecteur dans cet état de fascination si cher à l'écrivain du cycle de Cthulhu.

II. Le dérèglement du langage graphique en réponse à l'écriture visuelle de Lovecraft

Le style de Lovecraft se caractérise principalement par la mise en place d'une écriture très visuelle, celle de l'hypotypose³, qui entend créer une image vivante, animée et expressive de la chose fantastique au point que le lecteur la « voit » se dessiner sous ses yeux. Par l'emploi d'un langage répétitif, saturé et « exhibitionniste », l'écrivain nord-américain génère de longues et denses descriptions de ce que qu'il nomme lui-même « l'inconcevable, l'indescriptible, l'innommable monstruosité⁴ ». Dans l'intention de remédier à l'impuissance de l'écriture à saisir la présence indicible du fantastique, Lovecraft pratique une « peinture-écriture » en utilisant de manière récurrente l'*ekphrasis*, la description littéraire d'une œuvre plastique qui, chez

¹ Michel HOUELLEBECQ, *H.P. Lovecraft : contre le monde, contre la vie*, Paris, Éditions du rocher, 2005, p. 57.

² Alberto BRECCIA, *Ombres et Lumières...*, 1992, *Op. cit.*, p. 24 : « ... je peux vous assurer que, pendant deux ou trois ans – je ne me souviens pas bien du temps que ce travail m'a pris – j'ai vécu complètement immergé dans le monde de Lovecraft. Je refusais tout autre travail, je ne lisais que Lovecraft, que des écrits critiques de son œuvre. »

³ Selon la définition du dictionnaire français *Littré*, l'hypotypose est un terme de rhétorique qui désigne une « description animée, vive et frappante qui met, pour ainsi dire, la chose sous les yeux. »

⁴ H. P. LOVECRAFT, « Je suis d'ailleurs », *Je suis d'ailleurs*, Paris, Éditions Denoël, 2010, p. 17.

l'écrivain, peut prendre la forme d'une sculpture, d'un tableau, d'un bas-relief ou d'une photographie¹. Denis Mellier, dans *L'écriture de l'excès, fiction fantastique et poétique de la terreur*, illustre cette mise en œuvre de l'excès de l'écriture fantastique chez Lovecraft en analysant l'incipit du dernier « grand texte » de l'écrivain – qui n'a pas été adapté par Breccia –, « Dans l'abîme du temps ». Ce dernier plonge directement le lecteur dans le spectacle fantastique qui promet « du cauchemar et de l'effroi » et qui donne à voir, dans le même temps, le principe d'une écriture hyperbolique tournée vers l'explicite et la représentation. Cet incipit excessif fait le pari de mener le lecteur vers des représentations encore plus terribles et spectaculaires, sorte de crescendo de l'horreur jusqu'à ce « it », ce point culminant de l'inévitable non-retour².

Ce dérèglement de l'écriture lovecraftienne appelle nécessairement pour Alberto Breccia un dérèglement du langage graphique. Pour adapter les neuf textes choisis où Lovecraft tente de rendre « visible » la terreur fantastique par les moyens propres à l'écriture de l'impossible, le dessinateur fait le choix de reprendre les expérimentations réalisées dans *Mort Cinder* et *L'Eternaute*, comme les projections semi-contrôlées d'encre noire à l'intérieur des vignettes ou l'utilisation du collage, du monotype et même de photographies pour composer ses images. Dans les *Mythes de Cthulhu*, Alberto Breccia, alors libéré de toute contrainte éditoriale ou commerciale, élargit le champ de recherche de la bande dessinée en exploitant à la fois l'ensemble des ressources graphiques et plastiques mises à sa disposition et l'association de différents procédés et techniques empruntés à d'autres pratiques artistiques.

a) Innovations personnelles et emprunts aux arts du XXe siècle dans Mort Cinder et L'Eternaute

Dans son mémoire d'étude intitulé *Mort Cinder, le cabinet du temps*, Yann Bagot réalise une intéressante synthèse des œuvres picturales et cinématographiques qui auraient inspiré Breccia pour dessiner les trois tomes de la bande dessinée au début des

¹ Ce paragraphe s'appuie sur les réflexions développées dans le chapitre V « L'écriture Lovecraft : la ligne et la lettre » in Denis MELLIER, *L'écriture de l'excès, fiction fantastique et poétique de la terreur*, Paris, Honoré Champion, 1999, p. 253-351.

² *Idem*, « Mise en œuvre de l'excès » p. 281-303.

années 1960¹. L'auteur tisse notamment des liens entre *Mort Cinder* et deux mouvements artistiques nés pendant et après la seconde guerre mondiale, l'Expressionnisme Abstrait et le Pop Art, avec lesquels Breccia partage une même sensibilité, celle de briser les conventions qui corsètent le monde de l'art. Si la proximité de l'art de Breccia avec celui de l'Expressionnisme Abstrait s'avère évidente – nous y reviendrons avec *L'Eternaute* et *Les mythes de Cthulhu* –, l'influence du Pop art dans l'œuvre de Breccia est plus discrète. Yann Bagot rapproche la présence de trames irrégulières dans *Mort Cinder*, comme celle produite par la combinaison d'une trame d'un tissu et de trames photographiques, avec l'utilisation de trames par Roy Lichtenstein et Andy Warhol comme « éléments de composition dans leurs peintures². » Selon son élève José Muñoz, Breccia n'était pas dans l'optique consciente de créer un pont entre la bande dessinée et les autres arts. Le créateur d'*Alack Sinner* voit son maître comme un dessinateur qui « a seulement cherché où il trouvait du plaisir [et] il l'a trouvé en travaillant ses planches de bande dessinée comme si elles étaient des créations artistiques « pures³ ». Néanmoins, en s'appropriant certaines des techniques et propositions plastiques des mouvements expressionnistes européens et américains – de Bosch à Rothko, en passant par Goya – Breccia n'a pas seulement « cherché (...) comment tolérer son travail⁴ », il a aussi fait évoluer les codes de son médium en lien avec sa quête de solutions graphiques en complète adéquation avec le sujet traité.

Déjà, et c'est ce que confirme Latino Imparato, le désir d'expérimentation d'Alberto Breccia s'affirme pleinement dans *Mort Cinder*, histoire très fortement marquée par le genre fantastique, après le déclic provoqué par *Sherlock Time*. Poursuivant ses recherches entamées dans cette série, il se doit de donner forme au personnage éponyme de *Mort Cinder*, qui n'est ni plus ni moins qu'un mort-vivant. Une question fondamentale s'impose à lui : comment résoudre graphiquement cette

¹ Se référer au chapitre « Prolongement contemporains de Mort Cinder » in Yann BAGOT, *Mort Cinder, le cabinet du temps*, 2009, *Op. cit.*, p. 153-167.

² *Idem*, p. 153.

³ José MUÑOZ, « Entretiens » in Yann BAGOT, *Mort Cinder, le cabinet du temps*, 2009, *Op. cit.* Cet entretien a été réalisé par l'auteur le 20 février 2007 à Paris.

⁴ *Idem*. Cette expression est employée pour répondre à la question posée par Yann Bagot : Breccia voulait-il consciemment rapprocher les beaux arts de la bande dessinée? Muñoz répond que non et que « le débat entre les arts élitistes et populaires est davantage journalistique qu'artistique, qu'[il] a [lui-même] perdu beaucoup de temps dans ce débat jusqu'au moment où [il a] compris que le conflit n'est pas intéressant. » Il conclut par « Breccia cherchait simplement comment tolérer son travail ! »

« hypothèse d'un corps entre deux mondes¹ » ? Traités comme dans un film expressionniste allemand, le visage et le corps de l'Immortel jaillissent finalement, non sans difficulté, de la matière même de l'encre noire au bout d'une trentaine de pages, temps nécessaire à Breccia pour créer ce personnage – sorte de synthèse entre Frankenstein et Dracula – aux traits indéfinissables et penchant vers l'abstraction. Ces problèmes posés par la représentation du fantastique dans les arts visuels l'amènent très tôt à réfléchir sur les outils mis à la disposition du dessinateur pour s'exprimer. C'est d'ailleurs à cette période-là, autour du début des années 1960, qu'Alberto Breccia commence à utiliser une lame de rasoir pour produire le décor qui entoure cet être de l'« entre-deux » :

J'ai découvert cette technique, je ne veux pas passer pour un inventeur mais, en me rasant j'ai vu le savon sur la lame qui caressait mon visage et qu'on pouvait s'en servir de spatule. J'étais en train de dessiner *Mort Cinder* et je me suis servi de cette technique pour dessiner les montagnes. A partir de ce moment là, j'ai continué cette façon de faire et d'autres suiveurs l'ont utilisée².

Comme l'artiste nord-américain Jackson Pollock adepte de l'*Action Painting*, Alberto Breccia ne se limite plus, à partir de *Mort Cinder*, à la plume et au pinceau ni à l'encre et à la peinture. A partir de 1947, et jusqu'à sa mort en 1956, Pollock abandonne les instruments traditionnels du peintre pour utiliser des baguettes de bois tout en travaillant la texture de la peinture industrielle avec l'intégration de sable ou de bois concassé. Ce dernier pratique alors le *dripping* et le *pouring* qui consistent à appliquer de manière brutale et rapide – selon différents moyens : par projection, égouttement ou « coulage » – de la peinture sur la toile sans la toucher directement. Cette esthétique qui se fonde sur la spontanéité du geste (en lien direct avec les pulsions de l'artiste), sur l'importance de la matière, trouve un profond écho dans la pratique artistique « expressive » de Breccia, notamment pour donner forme à l'univers de Lovecraft. Mais avant, il s'essaie à une autre histoire de science-fiction peuplée de créatures d'autres

¹ Titre d'une conférence d'Olivier Schefer (philosophe, université Paris-1) dans le cadre du « Cycle de conversations avec le cinéma : exposition, conférences, projections » sur le thème des « Revenants : Images, Figures et récits du retour des morts », musée du Louvre, 11 mars 2011.

² Alberto BRECCIA, vidéo réalisée d'après les extraits de *Portraits d'auteurs...*, Angoulême, 1992, *Op.cit.*, et *Tinta Roja* de Carlos E. MAMUD, Buenos Aires. Elle est visible à l'adresse suivante : <http://pointmagazine.fr/Video-1-Breccia-par-lui-meme.html>

mondes qui va rompre avec les habitudes du public en proposant une version de la célèbre bande-dessinée *L'Eternaute* que nous avons déjà décrit comme un échec commercial en raison de son aspect trop « expérimental ». A mon sens, il n'est pas possible d'apprécier le dérèglement du langage de la bande dessinée et l'abandon de tout académisme dans *Les mythes de Cthulhu* sans s'arrêter sur *L'Eternaute*, jalon essentiel du parcours d'Alberto Breccia, qui porte déjà en son sein les mondes lunaires et les atmosphères de terreur cosmique des adaptations de Lovecraft.

Scénarisées par le même écrivain, Héctor Oesterheld, qui travaille désormais pour d'autres maisons d'édition argentines après l'épisode *Frontera*, les deux versions de *L'Eternaute* se présentent comme une histoire de science-fiction assez traditionnelle. Le début se résume en quelques lignes : un soir, un scénariste de bande dessinée voit apparaître dans la pièce où il travaille un étrange personnage qui commence à lui raconter son histoire. Le personnage en question, Juan Salvo, surnommé *El Eternauta*, fait débiter ses aventures à Buenos Aires, dans sa propre maison, avec sa femme et sa fille. Alors qu'il joue aux cartes avec trois de ses voisins, une neige mortelle se met à tomber, tuant toute personne qui se retrouve en contact avec elle. Isolé, le groupe apprend que la neige est envoyée par des extra-terrestres qui s'apprêtent à envahir la Terre.

La seconde version dessinée par Breccia se distingue surtout par le scandale qu'elle a provoqué à l'époque. En effet, les épisodes de *L'Eternaute* ont seulement été publiés pendant trois mois, au rythme d'un par semaine, dans la revue *Gente* qui souhaitait alors profiter du succès de la première version qui avait passionné le public argentin une dizaine d'années plus tôt (de 1957 à 1959). Au début du mois de septembre 1969, la direction de l'hebdomadaire, qui « reflétait les tendances les plus réactionnaires du pays¹ » selon les propres mots d'Alberto Breccia, décide de stopper sa parution. En plus des modifications scénaristiques au propos plus politique et contestataire², ce sont

¹ Bertrand DESORMEAUX, Thierry GROENSTEEN, *Portraits d'auteurs...*, 1992, *Op. cit.*

² Alors que la première version fait état d'une invasion extraterrestre à l'échelle mondiale, celle de 1969 nous met face à un continent sud-américain livré aux envahisseurs par les « grandes puissances ». Oesterheld dénonce alors explicitement le joug nord-américain sur l'Argentine et sa participation future à la mise en place de la dictature de 1976. Dans une interview réalisée en 2009 à la galerie Martel à Paris, José Muñoz rappelle la portée quasi prophétique de la version dessinée par Breccia : « Nous nous approchons des règlements de compte généralisés qui éclataient dans mon pays dans les années 1970, qui a été la tuerie militaire organisée par l'état. Et *El Eternauta* est pris maintenant comme une anticipation de ce qu'il s'est passé dans le pays. (...) Après, cette histoire a pris, aussi à cause de la mort d'Oesterheld, une atmosphère de présage, d'annonce de la catastrophe. »

les partis-pris esthétiques de Breccia qui ont véritablement déstabilisé les éditeurs et provoquer le rejet du public. Si l'on compare la version de 1969 à celle de Solano Lopez dix ans plus tôt, il est frappant de constater que pour une seule et même histoire, les deux artistes réussissent à concevoir un univers graphique et un découpage narratif tout à fait distincts en s'inscrivant, chacun à leur manière, dans des approches radicalement différentes du genre fantastique en bande dessinée.

En prônant qu'« il faut se servir des outils qui donnent le résultat le plus convaincant¹ », Breccia déploie une large palette de techniques et de propositions graphiques inédites, à commencer par le collage de photographies de presse et la répétition de motifs, pour dessiner *L'Eternaute*. Grâce à la mise en place d'une atmosphère singulière en partie engendrée par ces innovations, il transforme cette classique histoire d'anticipation en bande dessinée avant-gardiste et donne à voir, comme on ne les a jamais vus, des êtres d'un autre espace-temps. Alors que le trait clair et précis de Francisco Solano López dépeint un monde en noir et blanc immédiatement lisible, à la manière de *Sgt. Kirk* et *Ernie Pike*, Breccia plonge le lecteur de la deuxième version de *L'Eternaute* dans un univers hostile empreint d'une profonde « inquiétante étrangeté », aux contrastes aveuglants provoqués par l'assemblage de différentes tonalités de noir, de blanc et de gris². Dans l'histoire dessinée par Breccia, la ville de Buenos Aires se présente sous un visage méconnaissable, altérée par l'épaisse couche de neige opaque qui la recouvre, la répétition de mêmes motifs et l'intégration de morceaux bruts de photographies découpées dans la presse argentine à l'intérieur des vignettes³. Procédé inédit et fortement déstabilisant pour le lecteur des années 1960, ces photographies participent pleinement, en accord avec Erwin Dejasse, à l'effet recherché par Breccia :

Les photographies de presse employées dans *L'Eternaute* avec leurs trames apparentes possèdent un caractère froid, désincarné comme un constat de police qui renforce encore le caractère cauchemardesque du récit. Il s'agit de renvoyer le lecteur à sa propre expérience : d'un rêve on ne se remémore souvent que des images assez

¹ Alberto BRECCIA, vidéo réalisée d'après *Portraits d'auteurs...*, 1992 et *Tinta Roja* de Carlos E. MAMUD, *Op. cit.*

² Voir les **Fig. 1 et 2** pour apprécier la différence stylistique entre les deux versions, p. 90.

³ Voir **Fig. 3**, p. 91.

floues au sein desquelles surnagent parfois des motifs dont on conserve un souvenir extrêmement précis¹.

Une autre des particularités graphiques notables de la bande dessinée – et qui va devenir une composante essentielle dans *Les Mythes de Cthulhu* – est le choix clairement affiché par l’auteur de ne pas se limiter à l’art figuratif. En engendrant pour la première fois des monstres « sans formes », ces extra-terrestres que Solano López figurait sous les traits de cafards géants dont l’allure était suffisamment familière pour ne pas perturber les habitudes du lecteur, Breccia s’engage dans la voie de l’abstraction et donne véritablement à voir *autre chose*. De cette manière, il refuse d’imposer au lecteur sa propre représentation – fondamentalement unique – de ces monstres et souhaite que ce dernier « y ajoute du sien : qu’il utilise cette base informe (...) pour y greffer ses propres frayeurs, sa propre peur² ». Convaincu du résultat malgré les nombreuses et sévères critiques de la part des éditeurs et du public qui pleuvent sur son œuvre, Alberto Breccia réutilise l’ensemble des expérimentations de *L’Eternaute* pour ses adaptations des nouvelles de Lovecraft en leur insufflant une puissance expressive neuve et originale. Il pousse plus loin cette logique en inventant en parallèle de nouvelles techniques, de nouvelles compositions pour combler l’indubitable carence des moyens traditionnels de la bande dessinée à représenter un tel univers.

b) Les Mythes de Cthulhu : une œuvre baroque et résolument moderne

Lorsqu’on feuillette pour la première fois le recueil qui rassemble les adaptations des *Mythes de Cthulhu*, l’œil note dans le même temps une certaine homogénéité graphique entre les récits et la cohabitation de plusieurs styles, de plusieurs procédés plastiques qui rendent chaque vignette, chaque planche, chaque histoire parfaitement singulière. Si l’on s’y attarde un peu plus longtemps, on remarque que cette prétendue unité graphique qui relie ces adaptations plus ou moins longues (de 5 à 17 planches) est produite par l’absence totale de couleurs, l’utilisation systématique d’encre de Chine noire pure, diluée ou mélangée à d’autres composants et l’intégration de papiers collés

¹ Erwin DEJASSE, « Des cases très sensibles » in Pierre-Alban DELANNOY, *La bande dessinée à l’épreuve du réel*, Paris, L’Harmattan, 2007, p. 80.

² Alberto BRECCIA, *Ombres et Lumières...*, 1992, *Op. cit.*, p. 22-23.

dans les vignettes. Seules les quinze pages de « L'abomination de Dunwich » font exception. Cette adaptation de la longue et célèbre nouvelle de Lovecraft a été entièrement dessinée à l'aide de crayons gris et ne comporte pas de collages.

Pour dessiner l'ensemble de ces histoires, Breccia a utilisé la même palette que pour *L'Eternaute* : elle est composée d'une telle infinité de blancs, de gris et de noirs, qu'il semble difficile – voire impossible – d'en préserver toutes les nuances, tous les détails dans l'impression finale¹. A ce propos, José Muñoz nous éclaire sur l'importance des planches originales chez un artiste comme Breccia et insiste sur le précieux suc que nous pouvons en extraire :

Le travail de Breccia porte sur la planche originale, pas sur son impression. Une particularité de Breccia est qu'il ne crée jamais de noir « sans âme », inexpressif. En observant les originaux, on découvre que tous les noirs d'une même image sont uniques. Ils renferment tous presque une infinité de nuances de gris, des morceaux d'idées, des vagues de lumières qui dansent au milieu. (...) La nuit, le sang qui coule, le délire nocturne².

La matière même de l'encre possède en effet dans les planches des *Mythes de Cthulhu* une densité, une profondeur et un pouvoir expressif remarquables, assez inhabituels dans une bande dessinée de la seconde moitié du XXe siècle. Bien qu'il ne s'agisse pas ici de répertorier de manière exhaustive l'ensemble des expérimentations – quelques-unes restent d'ailleurs mystérieuses à mes yeux – mises en œuvre par Alberto Breccia dans les *Mythes*, il est néanmoins intéressant de se pencher sur certaines d'entre elles. Je m'arrêterai sur celles qui, à mon sens, arrivent précisément à représenter avec le plus de virtuosité cette chose indicible qui plane dans chacune des histoires adaptées et à nous faire sentir avec force la démesure de l'univers et des créatures imaginés par Lovecraft.

Une des plus grandes innovations esthétiques présente dans les adaptations des *Mythes de Cthulhu* réside dans les multiples altérations que Breccia fait subir à la matière. La quatrième planche de l'histoire dessinée « Le monstre sur le seuil »³ – dont l'originale est conservée au musée de la bande dessinée d'Angoulême – permet

¹ Il est à noter que la qualité de l'album édité par Rackham en 2004 est irréprochable.

² José MUÑOZ, « Entretiens » in Yann BAGOT, *Mort Cinder, le cabinet du temps*, ENSAD, 2009, *Op. cit.*

³ Voir **Fig. 4**, p. 92.

d'apprécier la richesse et le potentiel d'un des procédés privilégiés par le dessinateur pour « explorer [graphiquement] des lieux interdits, dans d'autres mondes, par-delà le temps et l'espace¹ ». En prenant en compte la nature du papier (sa capacité d'absorption, sa résistance), Breccia joue sur les réactions chimiques et graphiques provoquées par le contact de l'encre avec des éléments « altérants » que l'on imagine être de l'huile ou de l'alcool. Ses ajouts modifient la texture même de l'encre qui, dans cette planche, se présente sous la forme d'aplats de dégradés peu conventionnels ou bien se retrouve réduite à quelques gouttes, comme si elle avait été partiellement rongée par une substance acide. Certaines zones de la planche semblent avoir été préalablement vernies pour créer des failles à la surface, des sortes de trous blancs, instillant chez le lecteur l'idée inconfortable que l'univers n'est ni stable ni achevé. Le résultat prend alors le visage métaphorique d'un champ de bataille violemment accidenté et bombardé après la lutte acharnée entre le dessinateur et la matière.

Composé essentiellement de formes abstraites qui s'entrechoquent avec violence, le décor, qui peut être appréhendé comme le versant cauchemardesque, détraqué et irrationnel de celui d'« Hagan Juego » examiné dans le premier chapitre, rappelle étrangement la structure mouvementée de certains tableaux expressionnistes du peintre allemand Franz Marc. Si l'on reste sur l'exemple de cette planche extraite du « Monstre sur le seuil », on peut aussi noter une affiliation avec d'autres peintres du XXe siècle, notamment avec ceux du mouvement de l'Expressionnisme Abstrait nord-américain que nous avons déjà évoqué. Breccia, pour peindre cette planche, a recours à une peinture très gestuelle, très rythmée et qui n'est pas toujours totalement sous-contrôle. On imagine sans difficulté Breccia lançant des jets d'encre de Chine sur la surface à l'aide d'un bâtonnet ou encore soufflant sur des gouttes d'encre posées sur la feuille pour dessiner la forêt qui menace d'engloutir et de broyer Edward, à la quatrième vignette, à moins que cette forêt ne soit la projection du paysage intérieur de ce personnage devenu fou et de son délire psychotique.

Les papiers collés et assemblés de manière plus ou moins aléatoire sont une aussi une solution plastique privilégiée dans *Les mythes de Cthulhu* par Alberto Breccia pour introduire une rupture et une variation dans la représentation classique du monde.

¹ Alberto BRECCIA, « Le monstre sur le seuil », *Les mythes de Cthulhu*, Rackham, 2004, *Op.cit.*, planche 4, vignette n°2.

Dans l'histoire de l'art, le collage est utilisé pour la première fois comme un composant à part entière d'un tableau par les cubistes, puis repris, dans un esprit de contestation, par les membres du mouvement dadaïste. Chez les premiers, les papiers et objets collés (partitions de musique, journaux, toile cirée...) produisent de nouveaux rapports spatiaux et permettent une meilleure compréhension de l'œuvre, alors que les seconds, les dadaïstes, utilisent la confusion provoquée par les collages (de papiers, de photos et d'objets de la vie quotidienne) pour remettre en cause le langage et les conceptions contemporaines du monde et de l'art.

Comme pour les artistes du début du XXe siècle, Breccia s'en sert pour inventer un nouveau système graphique propre à la bande dessinée. Abondamment utilisé dans *L'Eternaute*, le collage structure entièrement certaines des adaptations des *Mythes de Cthulhu*, comme « Celui qui hantait les ténèbres », récit alors composé de papiers découpés, déchirés, peints ou non, de morceaux de photographies en noir et blanc – comme les clichés de la surface de la Lune – assemblés de manière mélodique. Par ce moyen, et souvent combiné aux autres, le dessinateur cherche avant tout à déstabiliser son lecteur en le confrontant à un univers qui n'est plus régi par des lois naturelles et familières. Les collages introduisent en effet des ruptures stylistiques au sein de l'image tout « en brisant [comme chez les cubistes] l'unité spatiale par la juxtaposition d'ensembles perspectifs distincts¹. » Les planches de « Celui qui hantait les ténèbres » rappellent les célèbres papiers collés d'Henri Matisse dont l'une des vignettes, qui représente le dieu Azathoth « entouré d'une horde de danseurs informes² », fait explicitement référence à son tableau *La danse* peint en 1909.

En ce qui concerne le rôle des photographies insérées dans les vignettes des *Mythes de Cthulhu*, il ne paraît pas différer de celui joué dans *L'Eternaute* : il s'agit bien de renforcer « le caractère cauchemardesque du récit » en juxtaposant un dessin au style expressionniste et abstrait avec des images hyperréalistes. Seulement, dans ce cas là, leur utilisation révèle surtout la connaissance intime des mécanismes propres à l'univers et à l'écriture de Lovecraft que Breccia a pu acquérir au cours de ces années d'immersion quasi-totale dans le monde de « dégénérescence baveuse » propre à l'écrivain nord-américain. En effet, l'intégration de photographies en noir et blanc, sous

¹ Philippe MARCELÉ, « Alberto Breccia, « l'humoriste sanglant » », 2007, *Op. cit.*, p. 178.

² Alberto BRECCIA, « Celui qui hantait les ténèbres », *Les mythes de Cthulhu*, 2008, *Op.cit.*, planche 11, vignette n°3.

la forme de morceaux ou entières, dans la trame même du récit dessiné, est tout à fait significative, à mon sens, de la justesse de son interprétation des nouvelles du cycle de Cthulhu.

Par leur réalisme et leur précision, ces bouts directement arrachés au tissu du réel et associés à un dessin frôlant l'abstraction provoquent bien cette « disproportion d'échelle » théorisée par Michel Houellebecq dans son essai sur Lovecraft. Notant l'emploi récurrent d'un style clinique dans la description de faits ou d'êtres chez l'écrivain, Houellebecq l'explique de manière suivante :

Il s'agit de construire une littérature vertigineuse ; et il n'y a pas de vertige sans une certaine *disproportion d'échelle*, sans une certaine juxtaposition du minutieux et de l'illimité, du ponctuel et de l'infini. (...) Il veut ainsi créer une sensation de balancement ; les personnages se déplacent entre des points précis, mais ils oscillent au bord du gouffre¹.

La coexistence de deux éléments hétérogènes – en ce qu'ils n'appartiennent pas au même monde – dans une seule et même vignette, comme des morceaux de photographies avec des jets d'encre ou des formes abstraites, que l'on peut apprécier dans « Le cauchemar d'Innsmouth », génère alors ces effets de vertige et de peur cosmique, caractéristiques de l'esthétique lovecraftienne. Plus largement, le passage d'images figuratives à des images abstraites à l'intérieur d'une même planche permet d'appréhender dans le même temps des notions inconciliables – voire de les faire fusionner –, comme le un et le multiple, le lent et le rapide, l'immobile et le mouvement, qui semblent alors régir l'univers impossible de Lovecraft.

Les aspects baroques et résolument modernes de cette œuvre apparaissent ainsi très nettement à travers les équivalences plastiques que Breccia met en place en réponse aux formes insensées et invisibles décrites par l'écrivain nord-américain. Mêlant plusieurs techniques, plusieurs styles, plusieurs écoles – à l'image des visages dessinés par Breccia qui, d'après Arnaud de la Croix, « tantôt affecte[nt] la consistance du

¹ Michel HOUELLEBECQ, *H.P. Lovecraft : contre le monde, contre la vie*, 2005, *Op. cit.*, p. 78-79.

croquis réaliste détaillé et tantôt les traits acérés de l'expressionnisme¹ » –, le dessinateur épuise le champ des possibles pour être à la hauteur de ses propres exigences et de celles que présupposent les textes originaux. En resserrant notre analyse sur une séquence du récit intitulé « Cthulhu », nous allons examiner plus en détail les stratégies graphiques et narratives de Breccia pour objectiver le monstre, l'indescriptible Cthulhu, qui constitue l'un des enjeux majeurs de ces adaptations dessinées.

III. Le monstre révélé ? Le choix de l'irreprésentable

a) Introduction à « Cthulhu » d'après « L'appel de Cthulhu » de Lovecraft

Tout au long du XXe siècle, l'univers de la bande dessinée et celui du cinéma ont engendré un grand nombre de monstres, que se soit sous la forme d'animaux fantastiques sympathiques, tels le « Yeti » d'Hergé et le « Marsupilami » de Franquin, ou bien des créatures à l'apparence effrayante que représentent le « King Kong » de Cooper, « La bête » de Cocteau et toutes celles qui peuplent le bestiaire fabuleux des aventures d'Adèle Blanc-Sec imaginé par Tardi... Cthulhu, qui appartient à la catégorie des monstres terrifiants, est une source d'inspiration privilégiée pour les artistes et se déploie sous diverses formes dans les différentes œuvres et médiums – nouvelles, romans, films et plus récemment jeux vidéos – jusqu'à nos jours. Le moyen-métrage muet de l'américain Andrew Leman² et le recueil collectif d'illustrations parut chez Soleil³ réalisés tout deux d'après « L'appel de Cthulhu » de Lovecraft pendant la première décennie du XXIe siècle illustrent d'ailleurs parfaitement, avec plus ou moins de succès, la persistance de cet engouement artistique pour le « Grand Ancien ».

En ce qui concerne plus spécifiquement la bande dessinée, des auteurs comme Horacio Lalia, Moebius ou encore Guillaume Sorel se sont essayés à l'exercice périlleux de donner leur vision personnelle de ce monstre légendaire à la forme insaisissable. En effet, rendre probable et convaincante – et sur un mode un tant soit peu

¹ Arnaud de la CROIX, « Lovecraft-Breccia : l'invisible révélé » in « Alberto Breccia », *Les Cahiers de la Bande Dessinée*, 1985, *Op. cit.*, p. 90.

² Andrew LEMAN, *The call of Cthulhu, the celebrated story by H. P. Lovecraft*, États-Unis, 2005, 47 min.

³ *L'art de Lovecraft, l'appel de Cthulhu*, Paris, Éditions Soleil, 2010.

original – l'apparition d'un être décrit par Lovecraft comme un monstre grotesque précisément indescriptible, sorte de « montagne visqueuse flanquée d'ailes repliées et couronnées d'une tête en forme de pieuvre¹ » avec quelque chose de vaguement humanoïde dans son allure générale, s'apparente à un véritable casse-tête. Si Moebius suit le parti de représenter le dieu de manière réaliste et détaillée dans une fable humoristique publiée dans *La citadelle Aveugle*² là où d'autres dessinateurs choisissent de ne rien montrer³, quels partis-pris Alberto Breccia a-t-il adopté pour imposer sa propre interprétation du fantastique lovecraftien et ses propres représentations graphiques du mythe ?

Pour répondre au mieux à cette question, je me propose d'examiner une séquence extraite de « Cthulhu », bande dessinée adaptée de la nouvelle « L'Appel de Cthulhu » et publiée pour la première fois en 1974 dans la revue italienne *Il Mago*. La séquence en question, qui se compose de six planches sur les onze que compte l'adaptation, narre le récit du marin norvégien Gustav Johansen, seul survivant de la rencontre avec Cthulhu dans la ville morte de R'lyeh. Notons que dans la nouvelle originale, le premier des « grands textes » écrit en 1926 par Lovecraft, Cthulhu, le plus célèbre des « Grands Anciens », se révèle pour la première fois *physiquement* sous la plume de l'écrivain qui s'attache alors à dépeindre l'« indescriptible » créature. Quelle lecture Breccia et Buscaglia font-ils de cet épisode ?

L'analyse de cette séquence est motivée par un double intérêt : les solutions graphiques proposées par Breccia pour représenter Cthulhu et R'lyeh et la place importante que prend cet épisode dans l'adaptation des deux auteurs. En effet, ces derniers choisissent de s'attarder plus longuement sur ce passage paroxystique qui correspond au troisième et dernier chapitre du texte original intitulé « La démence qui vint de la mer⁴ » ou « La folie venue de la mer¹ » selon les traductions françaises. Alors

¹ Francis LACASSIN, « Le complot des étoiles » in H.P. Lovecraft, *Œuvres complètes*, Tome 1, 1991, *Op. cit.*, p. 5.

² MOEBIUS, « Ktulu », *La citadelle Aveugle*, Les Humanoïdes Associés, 1989, p. 56-60. Voir **Fig. 5**, p. 93.

³ Je pense notamment à Andréas et Rivière qui mettent en scène ce que Jan Baetens décrit comme « un fantastique qui s'évite », une sorte « d'antifantastique » dans la « Biographie de Robert-Howard Barlow (1918-1951) et ses relations avec H. P. Lovecraft », le premier récit de l'album des *Révélation posthumes*, Delcourt, 1991, p. 5-12.

⁴ Traduction de l'américain par Jacques Papy, Simone Lamblin et Yves Rivière in H.P. LOVECRAFT, « L'appel de Cthulhu », *Le mythe de Cthulhu*, Editions J'ai lu ! (Editions Denoël pour la traduction française), 2009, *Op. cit.*

que les deux premiers tiers de la nouvelle sont condensés en cinq planches, l'épisode du voyage de Johansen et du réveil de Cthulhu, décrit en quelques pages par Lovecraft, s'étend sur le reste de la bande dessinée. En coupant des pans entiers dans la matière même de l'histoire originale, Breccia et Buscaglia amènent le lecteur directement au cœur de l'action qui les intéresse, qui constitue le point essentiel de leur adaptation. En d'autres termes, ils éliminent tout ce qui peut nuire à *leur* propre récit. A travers l'étirement d'un événement qui ne dure que quelques minutes, les deux auteurs sud-américains tentent de susciter chez leur lecteur une attente à la fois craintive et jouissive du véritable apogée du récit dessiné : l'apparition du monstre. En comparaison, la propre adaptation d'Horacio Lalia², scénariste et dessinateur argentin né dans les années 1940, est tout à fait différente : divisée en deux parties – 11 pages pour la première, 10 pour la seconde –, ses dessins illustrent toutes les péripéties du texte original, en ne favorisant pas un événement particulier sur un autre.

Au début de la séquence « La démente qui vint de la mer », nous retrouvons le neveu du professeur Angell sur le point d'abandonner son enquête sur le mystérieux culte de Cthulhu dont les principales étapes ont été résumées dans les planches précédentes. Après la mort « accidentelle » de son oncle, le narrateur hérite de toutes les affaires personnelles du professeur. En examinant le contenu, il tombe sur une étrange boîte qui renferme un document manuscrit marqué du sceau « Le culte de Cthulhu » et un bas-relief représentant un monstre ancien. A partir de ce moment, plusieurs récits et temporalités s'imbriquent. La première partie du document relate les rêves d'un sculpteur, Henry Anthony Wilcox, quelques années plus tôt (en 1925), saturés par la présence de « cités cyclopéennes (...) d'où s'exhalait une secrète horreur » et d' « une créature gigantesque, « haute de plusieurs kilomètres³ ». Un des récits du professeur évoque le congrès annuel de la Société Américaine d'Archéologie en 1908 où une statuette semblable au bas-relief avait été apportée par l'Inspecteur Legrasse. Récupérée l'an d'avant lors d'une opération policière contre une prétendue secte vaudou dans une

¹ Traduction de l'américain par Claude Gilbert in H.P. LOVECRAFT, *œuvres complètes*, tome 1, 1991, *Op. cit.*

² Horacio LALIA, « L'appel de Cthulhu » in *Lovecraft, La couleur tombée du ciel*, Paris, Albin Michel, 2003. Quoi qu'il ait pu être l'intention de l'artiste, cette édition française met en valeur le nom de l'écrivain américain « Lovecraft » qui est seulement « illustré par Horacio Lalia ». Voir **Fig. 6**, p. 94.

³ Alberto BRECCIA, « Cthulhu », *Les mythes de Cthulhu*, 2008, *Op. cit.*, planche 2.

région marécageuse de la Nouvelle-Orléans, la statue laisse perplexe les archéologues quant à son origine. D'après un vieux marin, ce culte est associé à Cthulhu – ancien habitant de la terre – qui, dans sa demeure de R'lyeh, attend en rêvant de pouvoir régner à nouveau. Fasciné par ce qu'il lit, le neveu se rend alors à la Nouvelle-Orléans pour rencontrer l'inspecteur et voir de ses propres yeux l'horrible petite statue.

b) Analyse de la séquence « La démence qui vint de la mer »¹

1. Planche 6 : prélude aux aventures du marin Gustav Johansen

L'enquête du narrateur est relancée par la découverte d'une illustration imprimée dans un journal qui « représentait une hideuse statuette de pierre identique à celle que Legrasse avait trouvée dans le marécage ». Dans la nouvelle de Lovecraft, l'illustration est accompagnée d'un article intitulé « Épave mystérieuse en mer » inséré dans le corps même du texte. Breccia en fait référence en collant directement des bouts d'articles découpés dans la presse argentine sur un journal que tient le narrateur dans la dernière vignette de la page précédente. Dans la moitié supérieure de la planche, les actions s'enchaînent rapidement, le lecteur est ballotté d'un lieu à un autre, séparé par des milliers de kilomètres :

Vignette 1. Dans le New Jersey, aux Etats-Unis, le narrateur apprend dans le journal que la statuette a été rapportée par un marin norvégien, Gustav Johansen, rescapé d'un naufrage.

Vignette 2. Il se rend à Oslo en Norvège pour lui rendre visite mais Johansen est mort. Sa femme lui donne un manuscrit écrit par son mari qui relate son aventure de 1925.

Vignette 3. Sur le bateau qui le ramène à Londres, il entame la lecture du document.

Vignette 4. L'aventure de Johansen commence en pleine mer, sur la goélette L' « Emma », au large de l'océan pacifique, un mois après avoir quitté Auckland en Nouvelle-Zélande.

¹ Reproduite intégralement aux pages 95-99, **Fig. 7.**

En quatre vignettes, Breccia et Buscaglia résument les différentes étapes, développées sur plusieurs pages dans le texte original, pour amener rapidement le narrateur à se plonger dans la lecture du récit de Johansen et précipiter ainsi le lecteur au cœur de l'action. Les interrogations et les hypothèses que formule le narrateur dans la nouvelle de Lovecraft avant de prendre connaissance du manuscrit de Johansen sont d'ailleurs évincées dans l'adaptation. A la cinquième vignette, le rythme change, marqué par un contenu purement textuel qui narre les événements qui ont conditionné la découverte de la ville de R'lyeh et le réveil de Cthulhu par Johansen et un groupe de naufragés.

2. Planche 7 : le débarquement à R'lyeh la morte

Suite au combat entre l'équipage de l' « Emma », et celui du yacht « Alert », Johansen et les huit survivants continuent leur route et découvrent « un littoral boueux jonché de blocs de maçonnerie cyclopéenne » qui rappelle les images issues des rêves du sculpteur Henry Wilcox au début du récit dessiné.

La première vignette, qui remplit les trois quarts de la planche, représente la ville morte de R'lyeh à l'aide d'une combinaison insolite de plusieurs techniques décrites précédemment : le collage de papiers aux textures différentes, des coulées d'encre sur la planche à la manière du *pouring* et de violents coups de pinceaux qui participent à l'indistinction entre les « tours » et le ciel. La répartition plus ou moins uniforme d'éléments plastiques hétérogènes donne la vertigineuse impression que le tableau peint par Breccia se prolonge au-delà des bords de la vignette. Le bateau de Johansen, placé tout en bas à gauche de la vignette, est démesurément petit face aux « tours » gigantesques de la ville qui semblent surgir de l'océan. Cette disproportion d'échelle, déjà utilisée dans l'épisode de *Sherlock Time*, « Hagan Juego », donne un caractère totalement astronomique et irréel à l'architecture et aux événements décrits par Lovecraft. Elle sera par ailleurs réemployée de manière plus radicale dans la confrontation directe des naufragés avec Cthulhu.

Le fait de toujours figurer des êtres humains – que ce soit sous la forme d'un minuscule bateau ou de petites silhouettes noires – permet naturellement d'apprécier cette différence démesurée de taille entre un homme et des constructions appartenant à

un autre ordre cosmique tout en érigeant en décor des assemblages totalement abstraits. Les silhouettes des quatre dernières cases jouent le rôle de repères pour l'œil du lecteur qui, à partir de ces éléments reconnaissables, peut modeler des formes familières dans l'environnement qui entoure les personnages : des escaliers, une porte, un panneau qui glisse.

3. Planches 8 et 9 : l'apparition de Cthulhu

Ces planches ne peuvent s'appréhender qu'en double-page : leurs hyper-cadres se répondent dans une symétrie inversée parfaite et toutes deux jouent sur la disproportion d'échelles.

Vignette 1. Les survivants, sur un « sol » totalement blanc, font face à un panneau qui « se déplac[e] anormalement en diagonale, au mépris de toutes les lois de la matière et de la perspective. » La partie supérieure de la vignette rectangulaire est divisée en trois zones qui se différencient vaguement par des surfaces plus ou moins recouvertes d'encre de chine marquées par des textures et des effets graphiques différents. La main de l'artiste – matérialisée par les traces des coups de pinceaux – tente désespérément d'animer cette architecture décrite par Lovecraft comme en mouvement et qui ne respecte pas la perspective euclidienne. La vignette devient alors un espace totalement abstrait, que les personnages et le lecteur distinguent confusément, puisque, comme le constate Borges dans « There are more things », « pour voir une chose, il faut la comprendre¹ ».

Cette brusque perte de repères « prépare » les marins à une apparition démesurée dans une atmosphère tendue, de faux-calme car en souterrain – l'œil est déjà sur la vignette suivante – ça s'agite déjà. Dans le récit, la présence de Cthulhu est d'abord décelée par un son capté par l'un des personnages. Il n'est pas inutile de rappeler que, dans ses textes, Lovecraft joue sur la multiplication et le déploiement de toutes les perceptions humaines pour faire monter la terreur chez le lecteur. Dans l'adaptation graphique, les perceptions visuelle (le « choc visuel ») et tactile sont surdéveloppées : Breccia, par la superposition des éléments qui crée du relief et l'utilisation d'une

¹ Jorge Luis BORGES, « There are more things », *Le livre de Sable*, 2006, *Op.cit.*, p. 67.

peinture matérielle et dense qui forme des zones empâtées et d'autres en creux, provoque chez le lecteur un désir furieux de toucher la surface du papier – les planches originales sont à cet égard tout à fait fascinantes. Les sens olfactif et auditif sont invoqués dans le récitatif pour compléter le tableau.

Vignette 2. Cthulhu surgit des profondeurs – ou descend du ciel selon le principe de réversibilité : « ce qui s'est soulevé peut s'enfoncer et ce qui s'est enfoncé peut se soulever¹ » – l'homme n'est alors qu'un petit point mortel, au bord du gouffre, écrasé par la masse illimitée et éternelle du Grand Ancien.

Le « Cthulhu » de Breccia n'a pas de forme bien définie, avec des contours nets et précis, il est une proposition abstraite en « éclatement ». Mais, à l'inverse d'une supernova, Cthulhu explose non pas pour mourir mais pour revenir à la vie et réinvestir l'espace de la réalité d'où il a été banni. Le dessinateur représente ses aspects multiple, démesuré et inhumain à l'aide de coups de pinceau furieux et de coulées hasardeuses d'encre de chine pure ou diluée sur la page planche – peut-être mélangée à de la peinture acrylique noire et blanche –, des morceaux de papiers peints découpés et déchirés puis collés qui se superposent sur la peinture et brise toute linéarité dans la composition. Le tout est un vaste chaos visuel qui fonctionne sur l'accumulation et la superposition improvisées d'éléments multiples et variés qui semblent alors se retrouver dans l'impossibilité de fusionner. La vision poétique de Michel Cassé sur la notion de « l'illimité » dans l'œuvre de Moebius peut tout aussi bien s'appliquer aux apparitions explosives de Cthulhu dans cette double-page:

Il projeta une explosion pour délivrer le un, chosifier l'Azur, terrifier le ciel et multiplier les êtres nécessaires. Ciel ! Tout fuit, les galaxies ont rompu les amarres. Le un a éclaté en multitude. L'univers s'écartèle. Le poseur de bombe du big-bang le voici démasqué. Moebius s'est rendu complice du verbe « écarquiller »².

Ce choix d'inscrire le monstrueux dans une espèce d'irreprésentable rappelle le traitement réservé aux extra-terrestres dans *L'Eternaute* : alors que les envahisseurs sont

¹ H.P. LOVECRAFT, « L'Appel de Cthulhu », *Œuvres complètes*, Tome 1, 1991, *Op. cit.*, p. 88.

² Michel CASSÉ, « Bienvenue dans l'univers sans espoir des rêves emboîtés » in *Moebius-Transe-Forme*, Paris, Fondation Cartier, 2010, p. 74.

désignés verbalement par le mot « cafard », on se retrouve confronter à des corps informes où l'œil, malgré ses efforts pour chasser ce flou, ne réussit pas à distinguer les différentes parties de leur anatomie. Le lecteur, excessivement troublé, échoue à recomposer un être qui aurait la forme de l'insecte qu'il connaît. En accord avec Philippe Marcelé, Alberto Breccia donne alors naissance à une catégorie singulière de créatures cauchemardesques que l'on peut décrire comme des « monstres indéterminés [et] qui sollicitent l'imaginaire d'un public habitué, lui, à la lecture passive de stéréotypes codifiés et clairement lisibles de l'horreur et de la monstruosité¹. »

D'où vient cette étonnante interprétation visuelle de Cthulhu ? Comme le notent Ariane et Christian Delacampagne dans leur livre *Animaux étranges et fabuleux*, « tout animal fantastique procède (...) de la combinaison – en proportions variables – de deux facteurs distincts : le songe individuel d'un créateur, d'une part, et d'autre part l'ensemble des normes qu'impose, aux modes de représentation artistique, la culture à laquelle appartient ce créateur². » Là où Stephen King voit « un gigantesque vagin tueur muni de tentacules et venant d'au-delà de l'espace et du temps³ », le Cthulhu de Breccia est une proposition graphique asexuée, composée de tissus vivants – notamment arrachés aux milieux minéral et animal –, imbibée de produits naturels et chimiques, volontairement inachevée et indécise où des notions employées à échelle humaine, comme le haut et le bas, n'ont plus de sens. Cependant le dessinateur n'applique pas ce même registre à tous les monstres issus de l'univers de Lovecraft. Il est intéressant de se pencher sur l'une des transformations de Wilbur Whateley dans « L'abomination de Dunwich » qui offre une alternative à la représentation abstraite de Cthulhu.

Dans cette adaptation dessinée au crayon, Breccia prouve qu'il est aussi possible de figurer avec précision et réalisme un monstre, sans tomber dans une représentation ridicule. A la dernière vignette de la cinquième planche, le dessinateur donne une équivalence graphique à l'état monstrueux de Wilbur en suivant fidèlement le texte original. Dans la description quasi-clinique que fait Lovecraft, la précision des parties anatomiques animales du monstre se heurte à une inconcevable disposition de ces éléments selon « quelque géométrie cosmique inconnue de la terre et du système

¹ Philippe MARCELE, « Alberto Breccia, « l'humoriste sanglant », 2007, *Op. cit.*, p. 177-178.

² Ariane et Christian DELACAMPAGNE, *Animaux étranges et fabuleux, un bestiaire fantastique dans l'art*, Paris, Citadelles et Mazenod, 2003, p. 191.

³ Stephen KING, « L'oreiller de Lovecraft » in Michel Houellebecq, *H.P. Lovecraft, contre le monde, contre la vie*, 2005, *Op. cit.*, introduction.

solaire ». En lui donnant une forme aux contours encore bien visibles avec « ses mains et sa tête d'homme », le dessinateur imagine le torse et la partie inférieure « qui relevaient de la tératologie fabuleuse » en empruntant de multiples parties anatomiques à des animaux identifiables. Des tentacules, un œil démesuré, des pattes poilues et griffues et une trompe sont en effet greffés de manière aléatoire sur le « corps » déformé de Wilbur donnant ainsi une vision singulière et dérangeante d'un tout très étrangement proportionné. Bien que le langage soit « troublé » par une telle chose, à la limite du dicible, Alberto Breccia montre que le dessin est capable de le représenter de manière réaliste sans l'aide d'informations textuelles. Il est d'ailleurs important de noter qu'il s'agit là d'un rare exemple de vignette qui ne soit pas accompagnée de récitatif, puisque très lisible en elle-même.

Vignette 3. La masse se développe en une sorte de « position debout », encadrée par deux récitatifs de même dimension, amplifiant l'horreur des survivants et celui du lecteur. En fixant le monstre, Breccia réussit à l'animer de forces contraires, dans une sorte d'« immobilité en mouvement ». Les silhouettes en bas à droite semblent vouloir se mouvoir mais restent engluées au même endroit comme si les personnages ne pouvaient appréhender la rapidité et l'omniprésence de Cthulhu.

Vignette 4. De même proportion, elle résonne intimement avec la première. Si la vignette 1 était habitée par une atmosphère d'intolérable attente, comme en suspens, celle-ci présente au contraire le mouvement déchainé de Cthulhu sur le point d'engloutir les malheureux qui tentent de s'échapper dans un canot. A l'image du ciel qui paraissait fusionner avec l'architecture vertical de R'lyeh, l'océan et la masse visqueuse de la créature se confondent – ils sont façonnés par les mêmes matières – comme si l'élément marin était le prolongement naturel de Cthulhu.

4. Planches 10 et 11 : Le calme relatif après la tempête

Alors que la double-page précédente jouait sur les verticales et la confusion entre le haut et le bas, la première planche, par un découpage en trois vignettes rectangulaires, poursuit dans ce même esprit en mettant en scène les horizontales. L'action est découpée en trois actes : le bateau fuit Cthulhu, puis amorce

un mouvement inverse pour mettre le cap sur « la montagne gélatineuse » et finit par entrer en collision avec elle. Les notions de droite et de gauche n'ont alors plus sens et peuvent être interverties. On relève également une certaine évolution dans le traitement graphique de Cthulhu dans les trois vignettes : les coulées d'encre qui le composent, souples et nerveuses comme des lianes, prennent progressivement la forme d'un épais brouillard – dessiné à l'aide d'un pinceau beaucoup plus large – qui finalement se dissipe en éclatant dans un éclair aveuglant.

La dernière planche est encore saturée de la présence de Cthulhu – elle occupe les deux tiers supérieurs de la page –, devenu une masse brumeuse « derrière » le bateau et qui commence à se recomposer. Ayant perdu dans la bataille son agressivité et sa vigueur originelles, Cthulhu laisse miraculeusement s'échapper le bateau toujours représenté sous la forme d'une minuscule silhouette, fragile et vulnérable. Les trois dernières vignettes sont étouffées par la première, ce qui donne au récit une fin brutale – à l'image de la mort qui va rapidement emporter le narrateur ? – et ouverte. A la manière d'un épilogue, la toute dernière vignette, qui n'a pas de cadre et qui contient seulement du texte, rappelle que l'histoire n'a pas de fin – la menace de Cthulhu est juste au-dessus de nos têtes, à l'image de la configuration de la planche conçue par Breccia – et qu'elle peut recommencer sans cesse puisque, selon le principe lovecraftien, « ce qui a surgi peut disparaître ; ce qui a disparu peut ressurgir ».

Quelles conclusions peut-on tirer de cette analyse ? Breccia et Buscaglia ont-ils réussi à adapter Lovecraft en respectant à la fois le « concept » de l'œuvre originale et les propres spécificités de la bande dessinée ? La première chose que l'on peut affirmer sans l'ombre d'un doute, c'est que le dessinateur a surmonté avec virtuosité le défi de représenter ce que Lovecraft écrivait. Les images saturées et abstraites de Breccia, qui varient d'intensité et de régime, sont à la hauteur du cauchemar décrit dans les nouvelles de l'écrivain nord-américain en rappelant l'esthétique du sublime terrifiant. Si au niveau graphique, l'objectif est atteint, la place prépondérante des récitatifs – qui reprennent mot pour mot le texte de Lovecraft – dans le dispositif même de « Cthulhu » renvoie à une adaptation qui hésite à transformer radicalement la nouvelle originale en une véritable bande dessinée. *Les mythes de Cthulhu* pencheraient-ils du côté de la nouvelle illustrée, plus proche d'une transposition littérale ?

IV. Un résumé littéraire illustré ?

Dans la séquence que nous venons d'examiner, le texte de Lovecraft occupe une place manifeste dans la composition des planches au point qu'il envahit la totalité de l'espace disponible de certaines des vignettes. On en compte au moins six qui contiennent seulement des mots sur les onze planches que compte l'adaptation d'après « L'appel de Cthulhu ». Il s'agit en réalité d'une constante qui se retrouve dans l'ensemble des récits dessinés des *Mythes de Cthulhu*. En étroite collaboration avec Alberto Breccia, Norberto Buscaglia réalise l'adaptation des textes originaux en choisissant de garder de nombreux passages sans y introduire de retouche (bien qu'il s'agisse d'une traduction en espagnol d'une œuvre écrite en anglais américain). Les critères de sélection de ces passages semblent être au nombre de deux : leurs effets poétiques sur le lecteur – Breccia est d'ailleurs très sensible à la beauté des mots – et les informations essentielles qu'ils contiennent, jugées indispensables à la cohérence narrative globale du récit et à la compréhension des différentes actions. Dans « Cthulhu », ce parti-pris peut être en effet facilement justifié par l'incroyable complexité de la nouvelle originale qui fait état de cinq périodes chronologiques et de neuf lieux différents dans lesquels s'imbriquent plusieurs histoires.

Ce choix n'est évidemment pas motivé par cette seule raison. A travers l'utilisation de récitatifs très denses à l'intérieur de planches dont la plupart comportent des représentations graphiques abstraites, Breccia et Buscaglia introduisent de nouveaux rapports entre le texte et le dessin. Par ce moyen, le dessinateur peut alors se concentrer sur le potentiel expressif du dessin et non sur plus sur ses qualités purement signifiantes. En effet, en s'appuyant sur le texte qui fournit la trame narrative de l'histoire, les images se libèrent de l'obligation de faire coïncider fidèlement leur contenu avec le propos du récitatif et peuvent ainsi explorer d'autres pistes sans gêner la cohérence narrative du récit. Affranchies de toute contrainte réaliste, les images des *Mythes de Cthulhu* renforcent la dimension poétique du langage lovecraftien en extériorisant une sensation, une atmosphère, un paysage onirique : elles n'ont alors plus besoin d'être immédiatement lisibles par le lecteur, mais seulement ressenties et produire cette même émotion confuse et particulière qui saisit le spectateur à la vue d'une peinture ou d'une sculpture abstraite.

Dans le même temps, les images produites par Breccia peuvent être associées à des illustrations en ce sens qu'elles ne permettent pas à elles-seules une continuité narrative. Telles les représentations quasi-abstraites de R'lyeh et de Cthulhu, certaines vignettes ne semblent pas avoir à proprement parler de propriété narrative intrinsèque sans l'appui informatif du texte. Si l'on s'accorde avec la définition proposée par Harry Morgan, la bande dessinée, qu'il préfère qualifier de « littérature dessinée », se définit par le fait que c'est l'image qui sert de point d'ancrage. Selon le théoricien, « cette ancrage repose sur 1. la présence d'un dispositif (par exemple un cycle de dessins, un strip avec texte sous l'image, une planche compartimentée avec bulles et récitatifs, etc.), et 2. la séquentialité, c'est-à-dire la présence d'un récit dans la séquence d'images (...)»¹. » Dans les adaptations dessinées des nouvelles de Lovecraft, Breccia et Buscaglia mettent bien en place ce dispositif et cette séquentialité qui « permettent de distinguer les littératures dessinées des littératures écrites illustrées² ». Bien que la quantité critique de texte ne constitue pas, pour Harry Morgan, un critère suffisant pour qu'un récit dessiné cesse d'être une bande dessinée, elle pose néanmoins des questions en rendant ambiguë le point d'accroche du lecteur. Il convient alors de s'interroger : ces adaptations se situent-elles entre bande dessinée et illustration ? Si Breccia donne une importance souveraine à l'image et à ses effets émotionnels sur le lecteur, à la manière d'une toile, n'est-ce pas au détriment des possibilités narratives propres à la bande dessinée ?

Selon les propres mots d'Alberto Breccia, le recueil des *Mythes de Cthulhu* représente pour lui « un échec ». Une quinzaine d'années après sa parution, à la fin des années 1980, il explique qu'il n'avait pas alors suffisamment conscience des problèmes spécifiques que posait le passage d'un texte littéraire à une bande dessinée :

L'important est d'être fidèle au conceptuel et pas au formel. Lorsque j'ai été fidèle au formel par manque d'expérience cela a été un échec. Je mutile l'œuvre car de toute façon il faut le faire : on ne peut pas reproduire un texte intégralement. Mais je n'ai pas fait une bande dessinée, j'ai produit une sorte de résumé littéraire illustré, c'est-à-dire que j'ai fait un monstre. C'est ce qui m'est arrivé avec Lovecraft³.

¹ Harry MORGAN, *Principes des littératures dessinées*, Angoulême, Editions de l'an 2, 2003, p. 152.

² *Idem.*

³ Alberto BRECCIA, « entretien avec Michel Jans... », 1989, *Op. cit.*, p 14

Les propos très amers que tient Breccia sur ses propres adaptations des nouvelles de Lovecraft nous amènent à reconsidérer la difficulté pour un adaptateur de suivre des partis-pris et de les appliquer jusqu'au bout. A mes yeux, on ne peut pas parler d'« échec » – d'ailleurs « faire un monstre » est tout à fait lovecraftien¹ –, encore moins après l'examen approfondi de la séquence « La démence qui vint de la mer », extraite de son adaptation graphique « Cthulhu ». Cette analyse illustre bien la capacité de Breccia à donner une interprétation personnelle et convaincante de ce monstre littéraire en utilisant les particularités propres à la bande dessinée. Bien sûr, en choisissant d'intégrer de nombreux passages écrits et en privilégiant un découpage relativement régulier et des images abstraites fortes et expressives, le dessinateur a inévitablement laissé de côté d'autres possibilités graphiques et narratives pour son adaptation, comme il s'est écarté de certains thèmes intrinsèques à l'œuvre de Lovecraft pour se fixer sur quelques-uns en particulier.

Par exemple, la notion de folie, omniprésente chez Lovecraft – à l'image de Briden, le compagnon de Johansen, qui devient fou après avoir vu Cthulhu² – est, à mon sens, peu abordée par Breccia et Buscaglia qui se concentrent avant tout sur les modes d'apparition et de représentation des monstres et de l'univers lovecraftien. La structure même des cadres et des hyper-cadres proprement tracée au trait noir empêchent les monstres de venir envahir la réalité des lecteurs et le rythme propre au découpage. En effet, malgré de nombreuses variations, le découpage ne semble pas rendre compte de la peur cosmique suscitée par l'apparition d'êtres et de mondes fantastiques inconcevables : il aurait pu par exemple présenter un aspect irrégulier. A l'inverse, Mosdi et Sorel suggèrent l'aliénation, la perte de raison que provoque le fait de voir ce qu'on ne peut comprendre dans le troisième tome de *L'île des Morts*. Vers la fin du livre, dans une double-planche³, la ville de « R'lyeh la morte » est citée mais Cthulhu n'est présent à aucun moment – que se soit sous la forme d'une description écrite ou dessinée – et les monstres ne sont finalement que peu représentés. Dans ce contre-

¹ Selon l'appréciation de Denis Mellier.

² H.P. LOVECRAFT, « L'Appel de Cthulhu », *Œuvres complètes*, Tome 1, 1991, *Op. cit.*, p. 86. « (...) le grand Cthulhu se laissa glisser, tout grasseyant, dans la mer et se lança à leur poursuite, tandis que ses larges enjambées de puissance cosmique faisaient naître les vagues. Briden regarda en arrière et sombra dans la folie, riant par intervalles, jusqu'à ce que la mort le surprenne, une nuit, dans la cabine, tandis que Johansen errait en délirant. »

³ Thomas MOSDI, Guillaume SOREL, *L'île des morts*, Tome 3, Paris, Vent d'Ouest, 1993, planches 38-39. Voir **Fig. 8**, p. 100.

exemple, ce ne sont pas les images à l'intérieur des vignettes qui provoquent un choc visuel mais bien la double-page qui, dans sa totalité, se retrouve visuellement dérégulée. A l'aide d'un découpage complexe et partant dans tous les sens – qui rend d'ailleurs la lecture éprouvante –, c'est la bande dessinée elle-même qui devient schizophrénique.

Adoptant des solutions moins radicales que celles proposées par Mosdi et Sorel, Breccia va produire une adaptation d'une autre nouvelle de Lovecraft, au tout début des années 1980, comme pour tenter de prouver qu'il n'y a pas une seule et même façon de traiter le problème Lovecraft. Loin des représentations baroques de l'univers des *Mythes de Cthulhu*, « Le terrible vieillard¹ » est adapté dans un esprit totalement différent et exploite des procédés que seule la bande dessinée peut mettre en place. Le dessinateur décide alors de réduire au maximum les récitatifs – aidé par la brièveté du texte original – et de privilégier un découpage plus dynamique et réfléchi, plus à même de susciter l'angoisse et la peur chez son lecteur. L'originalité et l'intelligence du dessinateur s'illustrent dès la première vignette, en choisissant d'apposer sur chacun des personnages principaux – au nombre de trois – l'initiale de leur nom pour leur donner une identification factice et jouer ainsi sur le sort commun que le destin leur réserve.

Cette adaptation plus tardive d'une nouvelle de Lovecraft introduit parfaitement l'autre versant de l'œuvre fantastique d'Alberto Breccia. En parallèle de l'utilisation virtuose des ressources propres au dessin pour tenter de fixer l'indicible dans *Les mythes de Cthulhu*, il explore de nouvelles pistes pour adapter d'autres textes fantastiques en bande dessinée. En nous arrêtant principalement sur *Miedo* scénarisé par Breccia lui-même, « Le Masque de la mort rouge » et « Monsieur Valdemar » d'après Edgar Allan Poe ainsi que « Mujina » d'après Lafcadio Hearn, nous allons examiner comment le dessinateur va réduire l'importance accordée au graphisme au profit d'une réflexion plus appuyée sur les possibilités narratives et formelles de son propre médium, la bande dessinée. Dans le même temps, à mesure que les années passent, sa vision du fantastique se déplace, se rapproche de la philosophie de Poe pour qui « la première de

¹ Alberto BRECCIA, « Le terrible vieillard », *Cauchemars*, 2003, *Op. cit.* Cette adaptation est tirée de la nouvelle de Lovecraft « The Terrible Old Man », écrite en 1920 et publiée dans *Tryout* en 1921 : il s'agit de l'histoire de trois voleurs, Angelo Ricci (R), Joe Czanek (C) and Manuel Silva (S), qui sont retrouvés sauvagement assassinés après avoir tenté de cambrioler la maison d'un inquiétant vieillard.

toutes les considérations, c'est celle d'un effet à produire¹ ». Devenu une sorte de metteur en scène exigeant d'histoires en bande dessinée, Alberto Breccia tend vers une élimination totale du scénario pour se focaliser sur l'atmosphère, le climat particulier qui s'en dégagent et produire ainsi une impression unique qui frapperait en un seul coup et pour longtemps le monde intérieur du lecteur.

¹ Edgar Allan POE, « Genèse d'un poème », *Histoires grotesques et sérieuses*, Paris, Michel Lévy frères, 1871, p. 346.

ILLUSTRATIONS



Fig. 1 : *L'Eternaute*, seconde version.

[Alberto BRECCIA, Héctor OESTERHELD, *L'Eternaute*, 1969, <http://www.alberto-breccia.net/planches-originales/>]



Fig. 2 : *L'Eternaute*, première version.

[Francisco SOLANO LÓPEZ, Héctor OESTERHELD, *L'Eternaute*, T. 1, Vertige Graphic, 2009]



Fig. 3 : *L'Eternauta*, seconde version.

[Alberto BRECCIA, Héctor OESTERHELD, *L'Eternauta*, 1969, <http://www.alberto-breccia.net/planches-originales/>]



Fig. 4 : « Le monstre sur le seuil »

[Alberto BRECCIA, « Le monstre sur le seuil », planche originale, musée de la bande dessinée, Angoulême]



Fig. 5 : Le « Ktulu » de Moebius

[MOEBIUS, « Ktulu », *La citadelle Aveugle*, Les Humanoïdes Associés, 1989, p. 56-60]



Fig. 6 : Le « Cthulhu » d'Horacio Lalia

[Horacio LALIA, « L'appel de Cthulhu » in *Lovecraft, La couleur tombée du ciel*, Paris, Albin Michel, 2003]

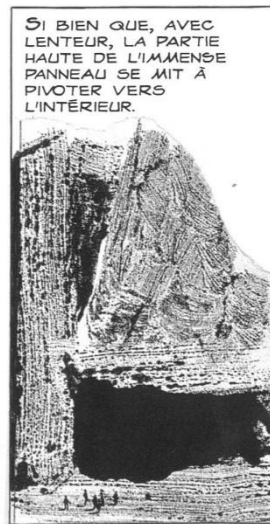
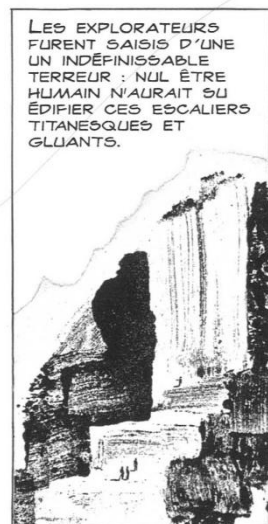
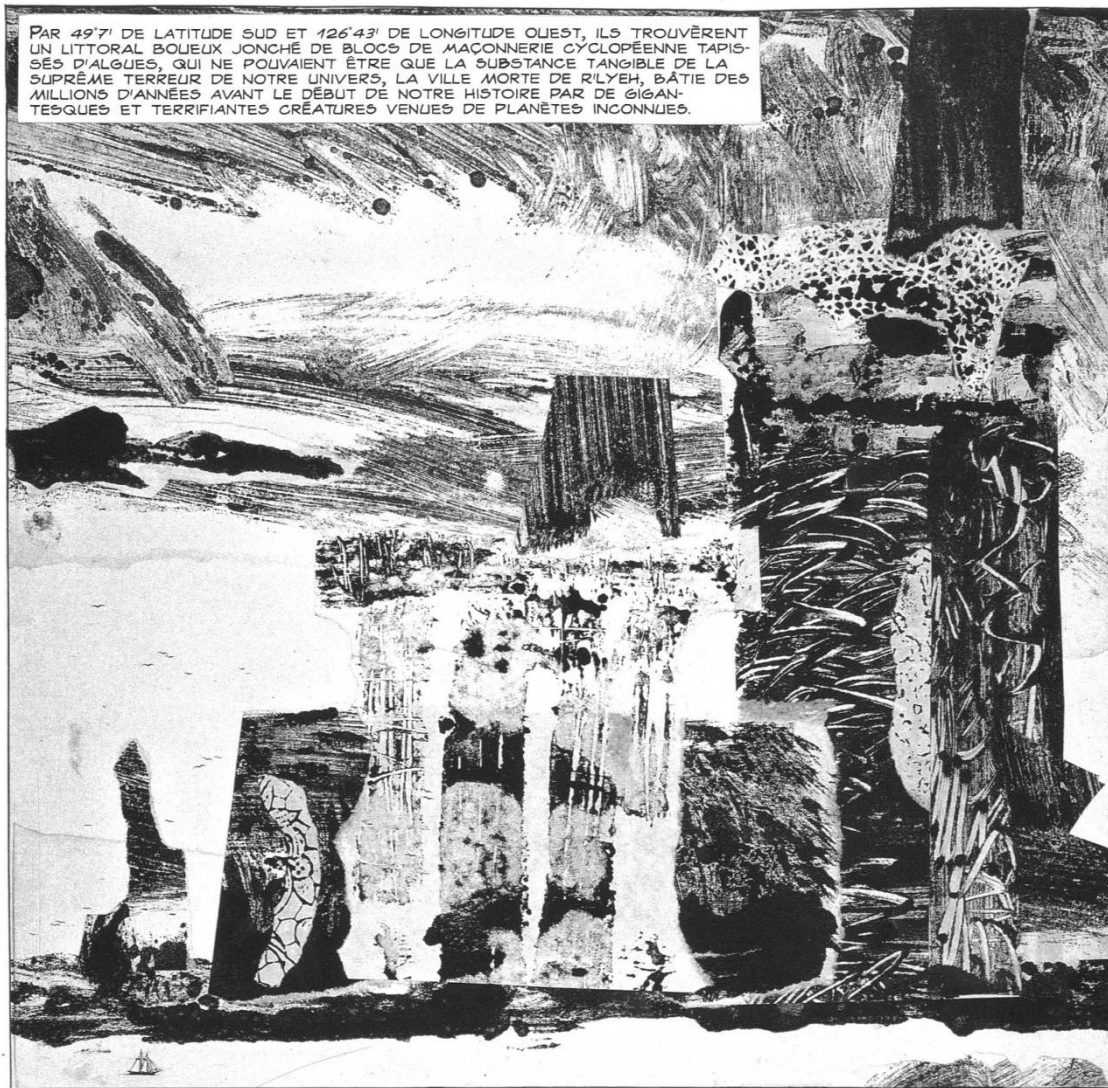
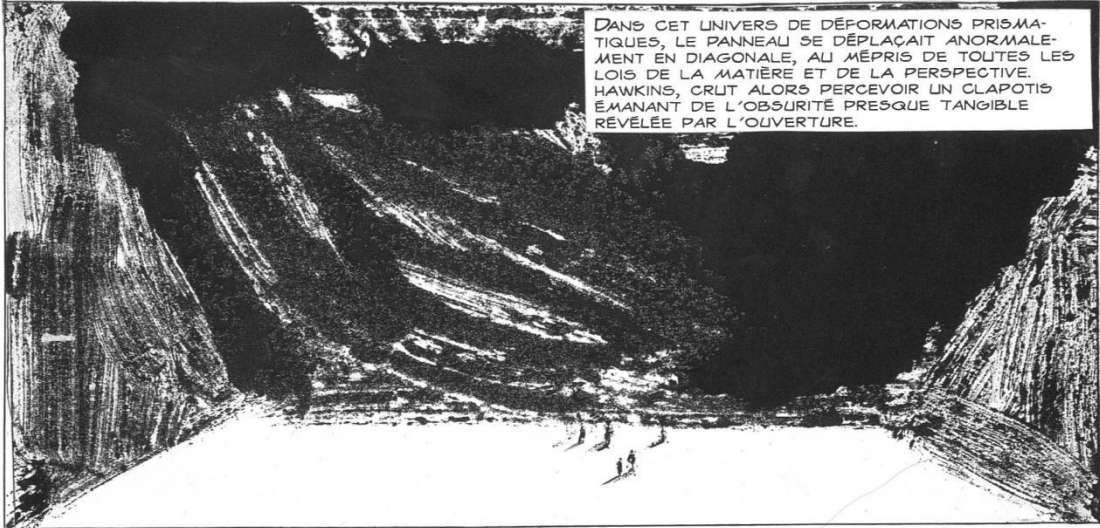
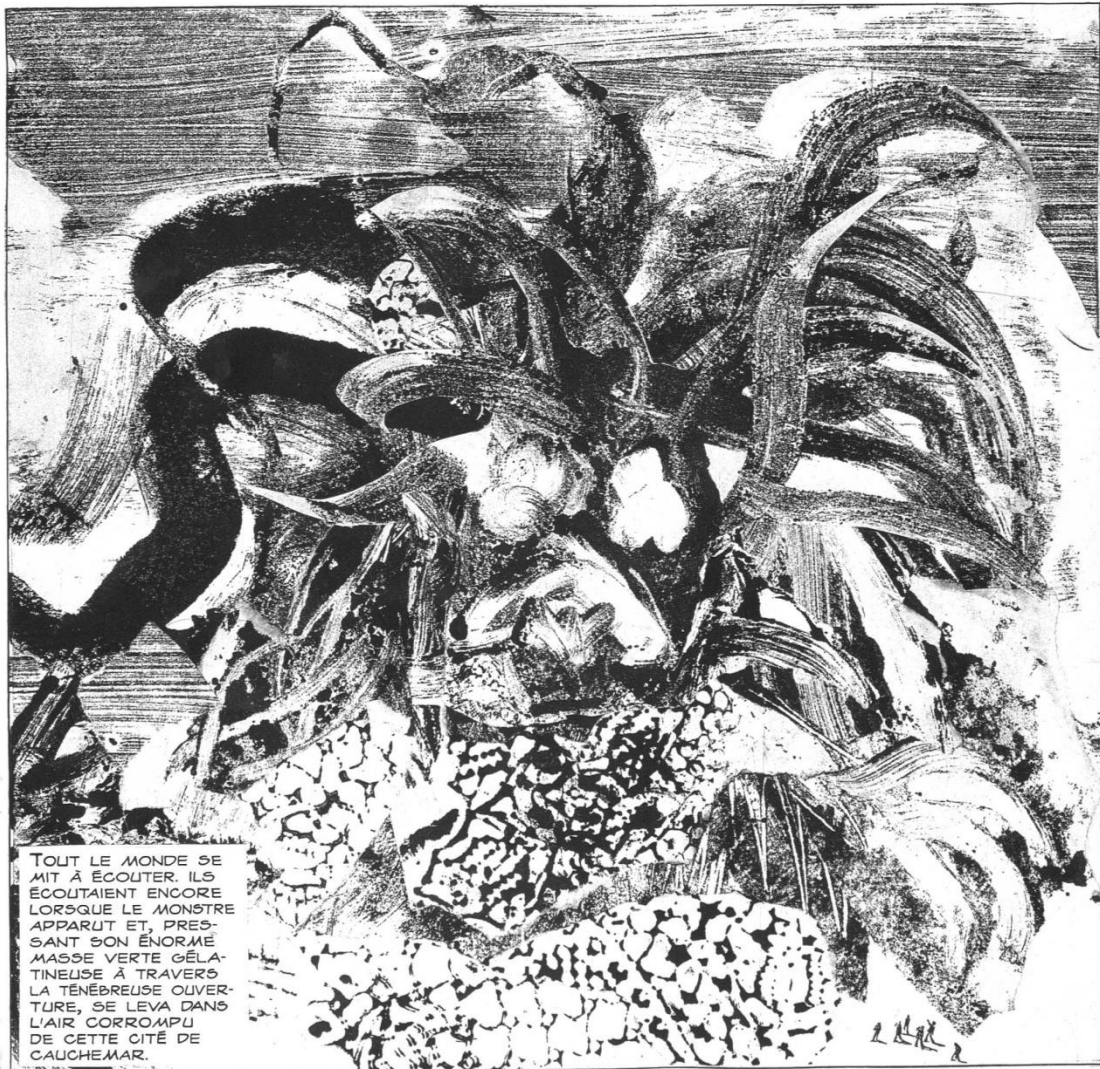


Fig. 7 : « La démente qui vint de la mer », 5 planches.

[Alberto BRECCIA, « Cthulhu », Les mythes de Cthulhu, Rackham, 2008]



DANS CET UNIVERS DE DÉFORMATIONS PRISMATIQUES, LE PANNEAU SE DÉPLAÇAIT ANORMALEMENT EN DIAGONALE, AU MÉPRIS DE TOUTES LES LOIS DE LA MATIÈRE ET DE LA PERSPECTIVE. HAWKINS, CRÛT ALORS PERCEVOIR UN CLAPOTIS ÉMANANT DE L'OBSURITÉ PRESQUE TANGIBLE RÉVÉLÉE PAR L'OUVERTURE.



TOUT LE MONDE SE MIT À ÉCOUTER. ILS ÉCOUTAIENT ENCORE LORSQU'LE MONSTRE APPARUT ET, PRESSANT SON ENORME MASSE VERTE GÉLATINEUSE À TRAVERS LA TÉNÉBREUSE OUVERTURE, SE LEVA DANS L'AIR CORROMPU DE CETTE CITÉ DE CAUCHEMAR.

JOHANSEN RELATE QUE DEUX HOMMES MOURURENT TOUT SIMPLEMENT DE PEUR À CET INSTANT MAUDIT. LA CHOSE DÉFIAIT L'IMAGINATION. AUCUN LANGAGE NE POURRAIT DÉCRIRE CET ABÎME D'HORREUR IMMÉMORIAL...

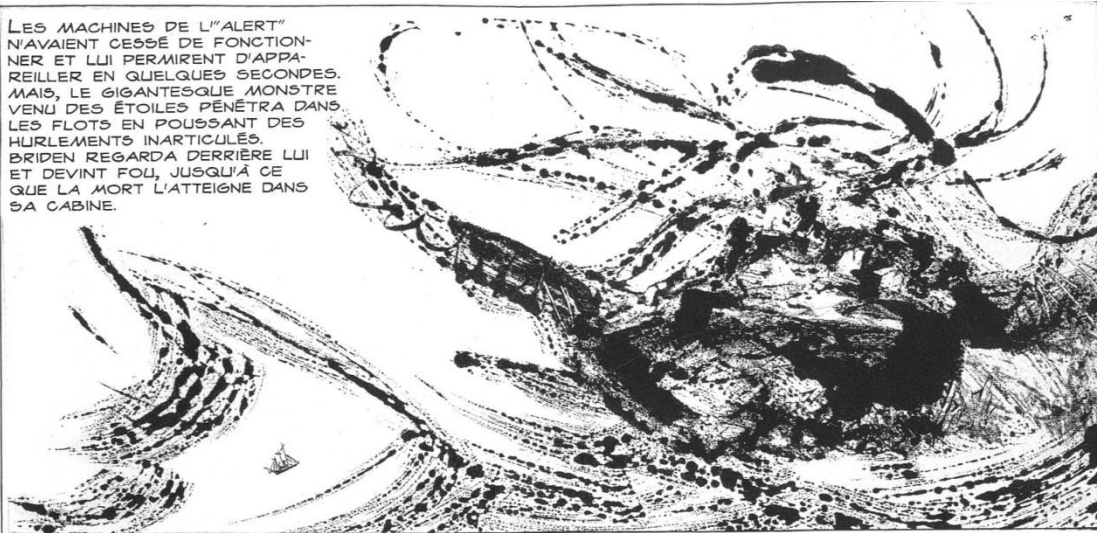


...CETTE HIDEUSE CONTRADICTION DE TOUTES LES LOIS DE LA MATIÈRE, DES FORCES ET DE L'ORDRE COSMIQUE. LE MONSTRE DES IDOLES, LE VISQUEUX DÉMON VENU D'AUTRES PLANÈTES S'ÉTAIT RÉVEILLÉ POUR RÉCLAMER SON DŪ.

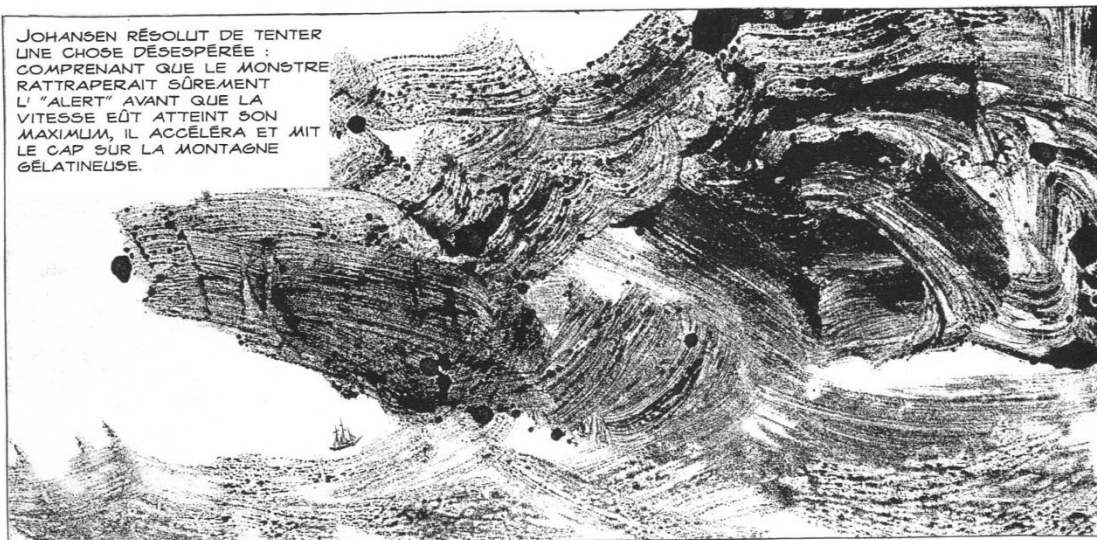


SEULS BRIDEN ET JOHANSEN PURENT ATTEINDRE LE CANOT. ILS RAMÈRENT DÉSPÉRÉMENT PENDANT QUE L'ÉNORME MONSTRE DESCENDAIT LES MARCHES DE PIERRE GLIANTES, PUIS S'ARRÊTAIT, HÉSITANT, AU BORD DE L'EAU.

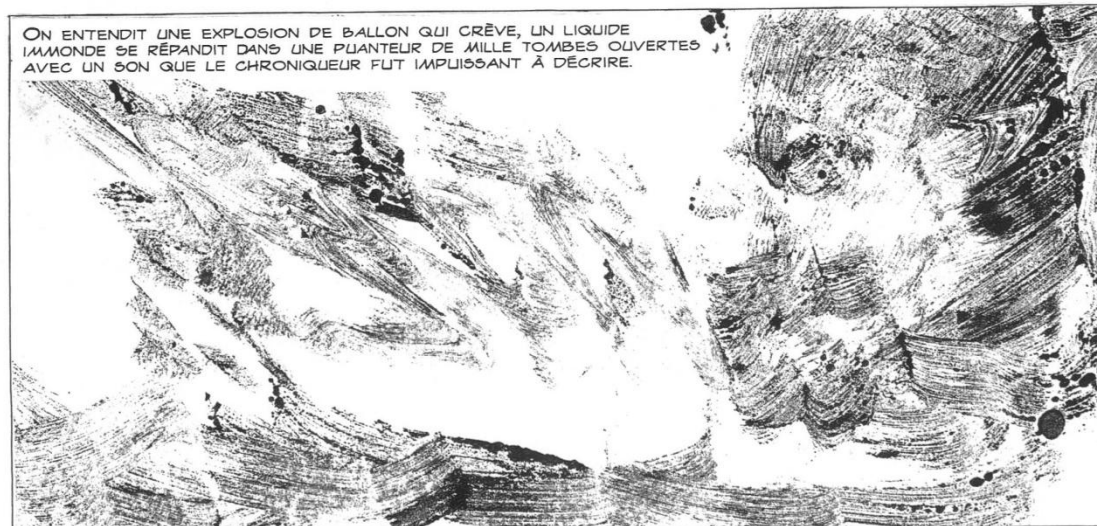
LES MACHINES DE L'ALERT
N'AVAIENT CESSÉ DE FONCTION-
NER ET LUI PERMIRENT D'APPA-
REILLER EN QUELQUES SECONDES.
MAIS, LE GIGANTESQUE MONSTRE
VENU DES ÉTOILES PÉNÉTRA DANS
LES FLOTS EN POUSSANT DES
HURLEMENTS INARTICULÉS.
BRIDEN REGARDA DERRIÈRE LUI
ET DEVINT FOU, JUSQU'À CE
QUE LA MORT L'ATTEIGNE DANS
SA CABINE.

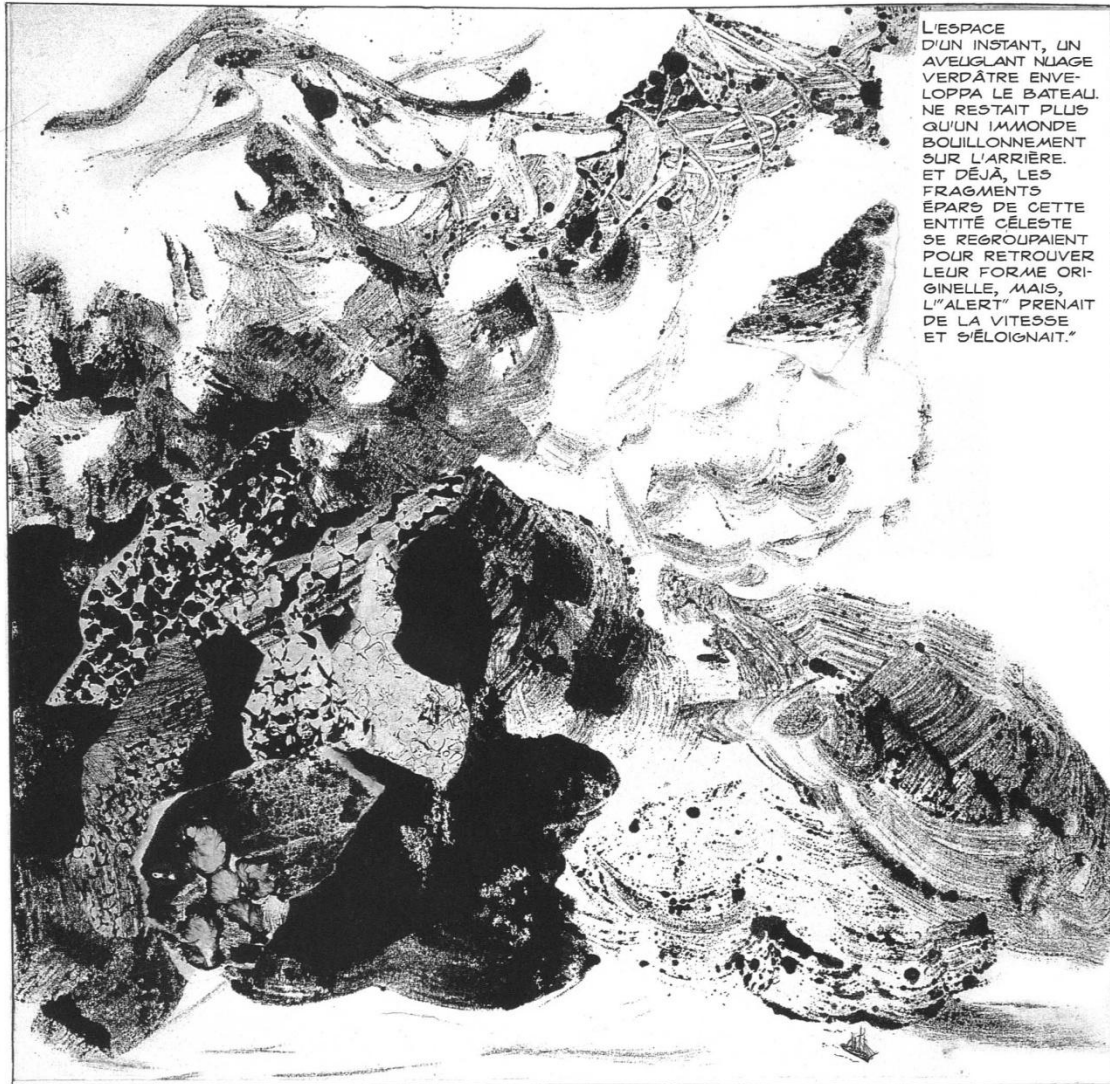


JOHANSEN RÉSOULT DE TENTER
UNE CHOSE DÉSPÉRÉE :
COMPRENANT QUE LE MONSTRE
RATTRAPERAIT SÛREMENT
L'ALERT AVANT QUE LA
VITESSE EÛT ATTEINT SON
MAXIMUM, IL ACCÉLÉRA ET MIT
LE CAP SUR LA MONTAGNE
GÉLATINEUSE.



ON ENTENDIT UNE EXPLOSION DE BALLON QUI CRÈVE, UN LIQUIDE
IMMONDE SE RÉPANDIT DANS UNE PIANTEUR DE MILLE TOMBES OUVERTES
AVEC UN SON QUE LE CHRONIQUEUR FUT IMPUISSANT À DÉCRIRE.





L'ESPACE
D'UN INSTANT, UN
AVEUGLANT NUAGE
VERDÂTRE ENVE-
LOPPA LE BATEAU.
NE RESTAIT PLUS
QU'UN IMMONDE
BOUILLONNEMENT
SUR L'ARRIÈRE.
ET DÉJÀ, LES
FRAGMENTS
ÉPARS DE CETTE
ENTITÉ CÉLESTE
SE REGROUPEAIENT
POUR RETROUVER
LEUR FORME ORI-
GINELLE, MAIS,
L'"ALERT" PRENAIT
DE LA VITESSE
ET S'ÉLOIGNAIT."



C'ÉTAIT FINI. À CE CAUCHEMAR,
SUCCÉDA LE SAUVETAGE. JOHANSEN
NE POUVAIT RIEN DIRE À PERSON-
NE : ON L'AURAIT PRIS POUR UN
FOL. IL ÉCRIVIT TOUT CELA AVANT
DE MOURIR, MAIS SA FEMME NE
DEVAIT RIEN SOUPÇONNER. LA MORT
SERAIT POUR LUI UN SOULAGEMENT
SI ELLE EN
EMPORTAIT LE
SOUVENIR.



VOICI LE DOCUMENT DONT JE PRIS
CONNAISSANCE. JE L'AI CONSERVÉ
DANS UNE BOÎTE DE FER-BLANC, À
CÔTÉ DU BAS-RELIEF D'ARGILE ET
DES NOTES DU PROFESSEUR
ANGELL. JE CROIS QU'IL NE ME
RESTE PAS LONGTEMPS À
VIVRE. JE CONNAÎTRAI LA
MÊME FIN QUE MON ONCLE
ET QUE LE PALVRE
JOHANSEN.
J'EN SAIS BEAUCOUP
TROP. ET LE CULTE
EXISTE TOUJOURS.

Cthulhu existe toujours dans ce caveau
de pierre qui l'abrite depuis que notre soleil
était jeune. Sa cité maudite est de nouveau
ensevelie au fond de l'océan, mais ses
ministres sur la terre continuent à chanter,
à danser et à tuer dans les lieux solitaires
auprès de monolithes couronnés d'images.
Cthulhu a dû être englouti dans les abîmes
sous-marins, sans quoi le monde entier hur-
lerait de terreur. Qui peut prévoir la fin ?

Ce qui a surgi peut disparaître ; ce qui a
disparu peut ressurgir. L'abomination
attend et rêve au fond de la mer, et la mort
plane sur les cités chancelantes des hommes.
Un jour viendra... Mais je ne dois ni ne puis
y penser !



Fig. 8 : L'évocation de R'lyeh la morte dans *L'île des morts*.
[Thomas MOSDI, Guillaume SOREL, *L'île des morts*, Tome 3, Vent d'Ouest, 1993]

CHAPITRE 3. VERS UN STYLE EPURE : L'ADAPTATION DU « FANTASTIQUE DE L'IMPLOSION¹ »

I. L'élimination progressive du scénario

Toute adaptation d'un récit littéraire appelle chez Alberto Breccia un travail de réflexion préalable qui consiste à se familiariser avec le style de l'auteur et à pénétrer les particularités et les subtilités de son texte. Cette étape peut s'avérer longue et concerne autant un auteur comme Lovecraft dont l'univers s'ouvre sur un extérieur aux proportions cosmiques qu'un écrivain comme Edgar Allan Poe, qui sonde le vaste territoire intime et pulsionnel à l'intérieur même de l'homme. D'après Breccia, « *Le Cœur révélateur* [d'après Poe, lui] a demandé presque une année de préparation, une année pendant laquelle [il] ne cessait pas de penser à la meilleure façon de le réaliser². » Cette quête perpétuelle de moyens les plus appropriés pour traduire l'« ambiance propre » de chaque récit conditionne à mon sens l'intérêt particulier que suscitent les adaptations de textes fantastiques réalisées par Alberto Breccia. Sans l'ombre d'un doute, la principale qualité de ce groupe d'œuvres dessinées réside dans le traitement varié et la restitution sensible des effets fantastiques spécifiques générés par chaque texte adapté. Chaque adaptation dialogue ainsi constamment avec les propres visions poétiques et fantastiques de l'écrivain en question.

Suivant le principe que le fantastique de Lovecraft n'est pas celui de Poe, Breccia s'éloigne alors des expérimentations graphiques et de la combinaison explosive de plusieurs techniques pour se tourner vers un fantastique plus suggestif, plus souterrain où les sentiments d'angoisse et de terreur ne naissent plus nécessairement du

¹ Cette expression est utilisée par Agnès Carbonell dans la préface du recueil *Le cœur révélateur et autres histoires extraordinaires d'Edgar Poe* d'Alberto Breccia pour désigner le fantastique de Poe. Plus largement, j'englobe les textes adaptés par Breccia qui explorent le paysage intérieur de l'homme et qui, de manière générale, privilégient les stratégies de l'implicite et du suggéré.

² Alberto BRECCIA, *Ombres et lumières...*, 1992, *Op. cit.*, p. 28.

choc visuel crée par un graphisme virtuose et saturé. Il est en effet saisissant de constater que malgré la stricte contemporanéité des adaptations graphiques « Cthulhu » et « Le cœur révélateur » – réalisées toutes les deux en 1974 –, on ne peut choisir deux autres œuvres dans l'ensemble de la production d'Alberto Breccia qui soient aussi éloignées l'une de l'autre. La démarche intellectuelle et les partis-pris graphiques et narratifs adoptés par le dessinateur sont tellement différents qu'il semble difficile au premier regard de les associer à un seul et même créateur. Et, si l'on prend connaissance du nom alors identique sur les deux couvertures, on pense encore moins à la simultanéité chronologique de ces deux bandes dessinées.

Dans les adaptations de textes appartenant aux *Histoires extraordinaires* d'Edgar Allan Poe, que Breccia dessine entre 1974 et 1982, le lecteur amateur de l'écrivain nord-américain peut pleinement apprécier le déplacement qui s'opère entre les œuvres originales et les œuvres adaptées. La propre lecture du dessinateur des récits de Poe l'amène à éliminer radicalement tout ce qui peut nuire à l'efficacité émotionnelle de sa propre adaptation, en étroit lien avec la philosophie de l'écrivain fantastique. Il ne semble vouloir garder que l'essence du récit, sans l'alourdir avec des éléments superflus, et frapper plus violemment le lecteur de la bande dessinée à travers cette économie de moyens. Cette approche du fantastique semble être mise en pratique pour la première fois au cours de l'année 1973, en parallèle de son projet d'adaptation des textes du cycle de Cthulhu. Alberto Breccia, le temps d'une histoire, s'improvise scénariste d'une courte bande dessinée d'inspiration fantastique, *Miedo* – qui se traduirait par « peur » – dans laquelle le décor disparaît peu à peu sous l'effet de la violente émotion qui s'empare du personnage principal face à des événements inexplicables.

Si je m'arrête sur cette œuvre singulière dans la production de Breccia – et qui n'appartient pas à la catégorie des adaptations de textes fantastiques – c'est parce qu'elle permet d'introduire le basculement qui s'effectue dans les partis-pris stylistiques et narratifs adoptés par Breccia pour traiter le fantastique. Les douze planches de *Miedo* renferment des solutions graphiques qui se retrouvent dans *Les Mythes de Cthulhu*, comme l'utilisation de papiers collés et d'images abstraites, et préfigurent, dans le même temps, l'autre recueil majeur de l'adaptateur portègne *Le Cœur révélateur et autres histoires extraordinaires* d'après Poe – et les adaptations plus tardives réunies

dans *Cauchemars* – à travers l’élaboration de procédés narratifs dépouillés et inventifs propres au médium.

a) *La disparition du décor dans Miedo*¹

1. Breccia scénariste

Miedo est une bande dessinée en noir et blanc de Breccia totalement inconnue en France : réalisée en 1973 – d’après la signature de l’artiste (Breccia 73) située en haut à droite de la dernière vignette de la planche 12 –, elle a été publiée trois ans plus tard en Italie sous le nom de *Paura* et n’est jamais parue dans une revue ou un album français. A ma connaissance, *Miedo* constitue l’une des rares bandes dessinées conçues intégralement par Alberto Breccia lui-même, si l’on excepte les commandes qu’il honorait au tout début de sa carrière, avant son entrée aux éditions *Frontera*. Comme nous l’avons déjà évoqué, il ne s’agit pas d’une adaptation d’un texte littéraire ni d’un scénario écrit par un autre auteur. L’histoire a été imaginée par l’artiste, imprégné de la situation politique instable de son propre pays et stimulé par ses nombreuses lectures de romans fantastiques.

Sans revenir en détail sur le contexte argentin, il convient de rappeler que l’année 1973 est marquée par des affrontements sanglants en Argentine après le retour de Perón au pouvoir. Le climat politique continue de se détériorer sous la menace d’un mouvement péroniste hétérogène, au programme flou, sur le point d’exploser : une violente scission se forme alors entre vieux conservateurs et jeunes révolutionnaires². C’est dans ce contexte de tensions extrêmes, qui annonce la période de barbarie inouïe qui succède à la mort de Perón en juillet 1974, qu’Alberto Breccia élabore cette bande dessinée très sombre où les pulsions paranoïaques et meurtrières d’un vieil homme, plongé dans une situation tout aussi extrême, s’expriment avec une grande violence.

Pour créer *Miedo*, Breccia semble avoir aussi emprunté dans ses lectures de textes appartenant à la littérature à suspense, d’angoisse et même d’horreur des formules et des éléments alors familiers au genre fantastique : l’action se déroule au beau milieu

¹ Voir les **Fig. 1 à 4**, p. 128-131.

² Se référer au chapitre « La fin tardive des dictatures dans le cône sud » in Pierre RIADO, *L’Amérique latine de 1945 à nos jours*, Paris, Masson, 1992, p. 253.

de la nuit, à l'intérieur d'une vieille demeure (« la vieja casona ») isolée du reste des habitations et entourée d'une forêt qui abrite un vieil homme seul prisonnier de ses frayeurs nocturnes. Narrée à la première personne, l'histoire est centrée sur les doutes et les fantasmes qui assaillent le vieil homme lorsqu'il est réveillé en sursaut par un bruit plus étrange et mystérieux que tous ceux qui se manifestent normalement la nuit.

Breccia construit alors la suite de son récit d'une manière telle que l'on pense immédiatement à la définition du fantastique proposée par Tzvetan Todorov : « le fantastique, c'est l'hésitation éprouvée par un être qui ne connaît que les lois naturelles, face à un événement en apparence surnaturel¹ ». En effet, au fur et à mesure que le narrateur progresse dans son parcours mental et physique, Breccia joue avec cet « effet d'incertitude² » en mettant en scène le monologue du vieil homme en proie à une hésitation constante sur les présences qui « hantent » sa maison. Croyant en premier lieu que son neveu cherche à le tuer parce qu'il vient de le déshériter, le personnage principal en vient à penser que se sont en fait des fantômes qui rôdent dans les étages. La sixième planche – précisément le milieu de l'histoire qui en compte douze – symbolise le dernier stade irrationnel dans lequel s'engage la psyché instable du personnage : « Et si ce n'était pas Luis ?... Si c'étaient des... FANTÔMES ! Oui, il y a depuis toujours des fantômes dans cette maison. C'EST ÇA ! Ce sont des fantômes !... Et les fantômes SE MANIFESTENT LA NUIT³ ! »

L'hésitation est rompue dans la dernière planche avec l'explication rationnelle de la présence de deux hommes entendus par le protagoniste principal. La lecture de *Miedo* est véritablement éprouvante pour le lecteur qui en vient à se rendre compte en même temps que le vieil homme qu'il retenait son souffle depuis un bon moment⁴. Afin de mettre en scène le délire d'un personnage, Breccia explore de nouvelles possibilités graphiques et narratives spécifiques à la bande dessinée : sa liberté est d'autant plus grande que, comme le fait remarquer Clive Barker, « tout devient possible du fait que

¹ Tzvetan TODOROV, *Introduction à la littérature fantastique*, 1970, *Op. cit.*, p. 29.

² Denis MELLIER, *La littérature fantastique*, 2000, *Op. cit.*, p. 4.

³ Voir **Fig. 3**, p. 130 : « ¿Y si no fuera Luis ?... Si fueran... ¡FANTASMAS ! Si, en esta casona hubo hace tiempo fantasmas. ¡ES ESO ! ¡ Son fantasmas !... Y fantasmas ¡VEN DE NOCHE ! » [Traduction personnelle]

⁴ Planche 8, vignette 1 : « Respiro aliviado y me doy cuenta que hacía demasiado tiempo que contenía la respiración ».

l'histoire se déroule à l'intérieur même du crâne du narrateur¹ ». La technique narrative utilisée pour matérialiser l'angoisse qui tenaille le vieil homme et laisser le champ totalement libre à la peur produit alors un effet saisissant sur le lecteur.

2. La peur à l'état pur

Dans cette histoire fantastique, Alberto Breccia explique qu'il a tenté de faire jaillir cette peur à l'état pur éprouvée par n'importe quel homme à un moment donné de sa vie :

« Pour n'importe quelle raison je commence à avoir peur et tous ces objets accompagnent ma peur : ma peur naît dans un décor déterminé, ou dans plusieurs décors déterminés qui sont composés d'éléments déterminés. Au fur et à mesure que ma peur augmente, je reste de plus en plus seul avec elle, tout le reste disparaît. Dans cette histoire je voulais représenter cette sensation.² »

Le dessinateur-scénariste préconise alors un découpage nerveux et rythmé en insistant sur certaines scènes et certains motifs qui se répètent de façon lancinante. De manière tout à fait géniale, *Miedo* annonce la « suprême économie de moyens³ » et la redoutable efficacité émotionnelle qui caractérisent sa toute première adaptation en bande dessinée d'une histoire de Poe, « Le cœur révélateur », réalisée un an plus tard.

Les monstres que produit le narrateur sous l'effet d'une peur sans nom se manifestent au travers de vignettes qui ne s'inscrivent pas toujours dans une forme très régulière. Elles sont incorporées à l'intérieur de planches tout aussi instables et imprévisibles : celles-ci sont découpées de manière à créer de brutales ruptures de tons et de rythmes. L'hyper-cadre n'est pas tracé soigneusement au crayon noir comme dans *Les mythes de Cthulhu*, il n'est d'ailleurs pas à proprement parler « tracé » : ce sont les aplats de noirs – ou quelques zones de gris clair – qui lui donnent véritablement corps. Cette absence de cadres bien définis semble laisser une entière liberté à certaines

¹ Clive BARKER, « Introduction », 3 avril 1990, in Neil GAIMAN, *Sandman*, Tome 2 : La maison de poupée, Paris, Delcourt, 2004.

² Alberto BRECCIA, *Ombres et lumières...*, 1992, *Op. cit.*, p. 31.

³ Thierry GROENSTEEN, « Le cadavre tombé de rien ou la troisième qualité du scénariste » in *Autour du scénario*, Bruxelles, Editions de l'Université de Bruxelles, 1986, p. 116.

apparitions – silhouettes de vampires ou de morts-vivants, nuages spectraux – de s'échapper de l'album. A titre d'exemple, dans la dernière vignette de chacune des planches 6 et 7¹, le lecteur est d'abord confronté à une trainée d'encre sur la page blanche qui matérialise l'image abstraite que le narrateur se fait d'un fantôme puis à deux silhouettes humanoïdes à la démarche menaçante qui se découpent sur un fond d'une blancheur éclatante. Ces deux groupes d'apparitions se dirigent à pas pesants et sans qu'une frontière bien visible ne les arrête vers le hors-champ, symbolisé par les bords vierges de la planche.

La répétition d'une même scène, avec une inversion des zones de blancs et de noirs ou un zoom progressif avant à la manière d'une séquence de cinéma, met aussi l'accent sur la détresse de plus en plus suffocante du personnage. Grâce à ce procédé, le vieil homme est littéralement seul avec sa peur puisqu'il ne peut plus se raccrocher au moindre détail familier du décor représenté au tout début de *Miedo* par des collages de photographies : tout ce qu'il l'entoure à partir de la quatrième planche est alors principalement composé de noirs profonds ou de blancs aveuglants. Déjà dans *L'Eternaute*, Breccia avait expérimenté la réitération de motifs presque identiques en noir et blanc ou en surimpression sur une même et seule planche pour installer un malaise face à un univers profondément dérégulé.

Ce procédé est inauguré dès la seconde planche de *Miedo*², à partir de la deuxième vignette cadrée selon un plan large – qui se rapprocherait d'un plan de demi-ensemble au cinéma – : le vieil homme se dresse brusquement sur son lit, cerné par un aplat de noir, accompagné d'une bulle qui donne à entendre son monologue. La vignette qui suit, plus petite, recadre le personnage dans un plan plus serré et un travelling avant sur son visage angoissé s'opère progressivement dans les deux autres vignettes, résolument identiques. En réduisant la « distance » entre le lecteur et le personnage principal, Breccia amène le lecteur sur la « fausse » piste d'un délire purement psychique, d'une histoire qui se déroulerait seulement dans la tête du malheureux héros. Mais même dans le cas où les bruits et les silhouettes que ce dernier croit entendre et apercevoir ne seraient que le fruit de son imagination, leurs impacts sur le vieil homme et le lecteur n'en sont pas moins réels.

¹ Fig. 3 et 4, p. 130-131.

² Fig. 2, p. 129.

Ainsi, suivant l'objectif de faire jaillir une intense émotion, Breccia met en place dans *Miedo* un dispositif qui s'articule autour de l'éradication de tout détail superflu et de l'utilisation appuyée des qualités narratives propres à la bande dessinée – comme ralentir ou accélérer le cours de la lecture, créer des « moments d'éternité » par la multiplication d'une scène identique d'un même élément. Conscient de la valeur émotionnelle de ce style plus épuré et plus recherché, qui ouvre sur un large champ de possibilités, le dessinateur va radicaliser sa démarche pour « essaye[r] d'éliminer le scénario¹ » dans les adaptations d'Edgar Allan Poe.

b) *A la recherche de l'« ambiance, du climat² » de l'histoire fantastique*

1. Adapter Edgar Allan Poe

Si la découverte des nouvelles de Howard P. Lovecraft a eu pour principal effet de « déchaîner certaines choses » chez Breccia, la lecture des *Histoires extraordinaires* d'Edgar Allan Poe a constitué une véritable révélation pour le dessinateur argentin, profondément attiré par ces « récits d'homme anormal³ » qui explorent le labyrinthe taché de sang de l'inconscient humain. Dans *Epouvante et surnaturel en littérature*, Lovecraft écrit ces quelques mots éloquents sur son « illustre et malheureux compatriote », né presque un siècle avant lui⁴ :

L'esprit de Poe n'était jamais loin de l'épouvante et de la ruine, et l'on retrouve dans chaque conte, poème ou dialogue philosophique une constante ardeur à sonder la nuit des puits inexplorés, percer le voile de la mort, et régner dans l'imaginaire comme le seigneur des effrayants mystères du temps et de l'espace⁵.

¹ Alberto BRECCIA, « entretien avec Michel Jans... », 1989, *Op. cit.*, p 14.

² *Idem.*

³ Julio CORTÁZAR, « Préface » in POE, *Histoires extraordinaires*, Paris, Gallimard, folio classique, 2010, p. 14.

⁴ Edgar Allan Poe, écrivain phare du genre fantastique, à la fois poète, romancier, dramaturge et critique littéraire, est né en 1809 à Boston et a trouvé la mort en 1849 dans la ville de Baltimore.

⁵ H.P. LOVECRAFT, « Epouvante et surnaturel en littérature », *Œuvres complètes*, Tome 2, Paris, Robert Laffont, 1991, p. 1093.

Ces thèmes évoqués par Poe – notamment les pulsions névrotiques et meurtrières de l’homme, sa déchéance ou son obscure perversité – ont sans nul doute frappé violemment l’imagination de Breccia et ébranlé tout son être.

L’intime proximité que l’on imagine se créer avec la sensibilité poétique et morbide de l’écrivain nord-américain amène Alberto Breccia à réfléchir sur le transfert de cette intéressante matière littéraire vers son propre médium. Il est aussi important de préciser que les histoires de Poe coïncident alors tout à fait avec son idéal de scénario. En effet, à la remarque de Latino Imparato qui mettait l’accent sur son style devenu de plus en plus introspectif, Breccia répond qu’il est en tout cas certain que « les scénarios d’action ne [l]’enthousiasment pas, [qu’il] aime bien les scénarios avec un autre type d’action, comment dire... intérieure où [il] peut montrer les mouvements à travers des regards et de l’expression des personnages, plus qu’en faisant bouger frénétiquement des bras et des jambes¹. » A partir de 1974 et pendant presque une décennie, Alberto Breccia entreprend d’adapter seul² – sans l’aide d’un collaborateur comme dans le cas des *Mythes de Cthulhu* – cinq textes de Poe : « Le cœur révélateur » (1974), « William Wilson » (1979), « Le masque de la Mort rouge », « Le chat noir » et « Monsieur Valdemar » (1982). En quoi ces cinq histoires se détachent-elles du reste de l’œuvre de Poe aux yeux du dessinateur ? Sur quels éléments (scénaristiques, stylistiques) propres à l’écrivain Breccia insiste-t-il dans ses adaptations ? En éliminant ou en gardant des passages de l’œuvre originale, qu’est-ce que l’adaptateur a-t-il voulu transmettre à son lecteur ?

L’ensemble des textes choisis, de longueur variable – entre 8 (« Le Cœur révélateur », « Le masque de la Mort rouge ») et 25 pages (« William Wilson ») –, sont extraits des *Histoires extraordinaires* et des *Nouvelles histoires extraordinaires*, célèbres recueils de nouvelles de Poe établis et traduits en français par Charles Baudelaire en 1856 et 1857. En privilégiant des nouvelles appartenant aux *Nouvelles histoires extraordinaires* – seul « Monsieur Valdemar » fait partie des *Histoires extraordinaires* – Breccia a voulu mettre en relief dans ses adaptations dessinées cette

¹ Alberto BRECCIA, *Ombres et Lumières...*, 1992, *Op. cit.*, p. 16.

² « William Wilson » fait exception. D’après l’album publié par *Les Humanoïdes Associés*, l’adaptation et le scénario de cette histoire sont de Guillermo Saccomano, un écrivain et scénariste de bande dessinée argentin né à Buenos Aires en 1948.

« constante terreur du Double et du non-être¹ » qui caractérise les nouvelles de ce recueil selon l'analyse de Michel Zérafra. « Le Cœur révélateur », « William Wilson » et « Le chat noir » explorent le thème du double, de cet autre latent ou « physiquement » présent par la mise en scène d'un personnage principal amené à perpétrer des actes monstrueux sous l'influence du « démon de la perversité » sous lequel, selon Poe lui-même, « nous agissons sans but intelligible ; ou, si cela apparaît comme une contradiction dans les termes, (...) nous agissons par la raison que *nous ne le devrions pas*². » La « terreur du non-être », quant à elle, est développée dans « Le Masque de la Mort Rouge », personnification de la peste qui réduit à néant tout ce qui se trouve sur son passage, et portée à son apogée dans « La vérité sur le cas Valdemar » où un homme, hypnotisé quelques minutes avant sa mort, se désintègre après sept mois passés dans cet entre-deux inconcevable, aux confins de la vie et la mort.

Pour adapter en bande dessinée ces cinq nouvelles écrites par Poe – et réunies par des thèmes et des procédés d'écriture communs –, Alberto Breccia va appliquer pour chacune d'entre elles des partis-pris graphiques clairement différents, leur donnant ainsi une identité visuelle bien singulière. A l'inverse de l'apparente homogénéité plastique qui se dégageait des neuf récits de l'album *Les Mythes de Cthulhu* d'après Lovecraft, un gouffre démesuré semble à première vue séparer les cinq adaptations réunies dans *Le cœur révélateur et autres histoires extraordinaires d'Edgar Poe*. La première et les toutes dernières adaptations du recueil, réalisées à 8 ans d'intervalle, permettent d'apprécier cette distance : alors que « Le cœur révélateur » se caractérise par une « géométrie laconique³ » et l'utilisation du noir et blanc, « Le Masque de la Mort rouge », dessinée en 1982, est proche de l'esthétique vultueuse et très colorée des histoires de *Dracula*, *Dracul*, *Vlad ?*, *bah...* qui datent de la même année.

Cependant, l'inconstance et la variation graphiques visibles d'une adaptation à l'autre paraissent s'épanouir à partir d'un seul et même « terreau » narratif. En lisant attentivement chacun des cinq récits et dans l'ordre chronologique imposé par l'album, on constate que Breccia utilise des dispositifs identiques propres au rythme et à la composition du récit tout en insufflant une même logique à l'image : le dessinateur

¹ Michel ZÉRAFFA, « Introduction : thèmes et langage des « Nouvelles histoires extraordinaires » in Edgar POE, *Nouvelles histoires extraordinaires*, Paris, Le livre de poche, 2010, p. IX.

² Edgar POE, « Le démon de la perversité », *Nouvelles histoires extraordinaires*, 2010, *Op. cit.*, p. 2-3.

³ Agnès CARBONELL, « Préface » in Alberto BRECCIA, *Le cœur révélateur et autres histoires extraordinaires d'Edgar Poe*, Paris, Les Humanoïdes Associés, 1995.

plonge ainsi l'ensemble des adaptations dans une situation de dialogue permanent. En effet, à l'aide d'une condensation relative du récit original, d'une organisation narrative dépouillée et d'une attention accordée à la puissance descriptive et émotionnelle de l'image, Alberto Breccia tresse de profonds liens entre ces cinq adaptations dans le but de saisir ce qui fait l'essence des histoires de Poe et de tenter de fixer cette puissance impalpable et maléfique qui agit subrepticement dans « l'homme souterrain ».

2. Dépouillement narratif, prédominance de l'image, apparition de la couleur

Les considérations d'Agnès Carbonell sur la nature du fantastique d'Edgar Allan Poe introduisent avec justesse les choix esthétiques suivis par Alberto Breccia dans sa première adaptation dessinée en 1974 : « le fantastique selon Poe ne suppose pas le passage dans une autre dimension où germerait un chaos de visions hallucinées, comme le sont *Les chants du Maldoror* de Lautréamont ; il s'élabore en suivant les étapes d'une investigation méthodique de la « part d'ombre » qui nous hante. Nulle explosion d'images ne fait ici éclater les limites de la réalité¹ » comme nous avons pu l'observer dans *Les mythes de Cthulhu* au chapitre précédent. Dans « Le cœur révélateur² », Breccia étouffe ses talents dans le domaine graphique pour se concentrer sur des procédés formels déjà usités dans *Miedo* mais radicalisés à l'excès. On retrouve l'hypercadre délimité par un trait virtuel – et ouvert lorsque l'aplat de blanc de la vignette se confond avec les bords de la page –, la multiplication de vignettes et de motifs ainsi que les violents contrastes provoqués par le choc du noir profond avec un blanc éclatant qui mettent le lecteur dans un état de tension extrême, les yeux rivés sur la progression implacable du récit.

Alors que dans *Miedo* le décor disparaissait peu à peu des vignettes – pour réapparaître dans la dernière planche quand la lumière est enfin faite –, Breccia décide pour cette adaptation de réduire les éléments graphiques du décor au strict minimum après avoir préalablement éliminer des passages entiers du texte original. Thierry Groensteen constate par ailleurs que « Breccia utilise à peine plus de 250 mots pour 107

¹ Agnès CARBONELL, « Préface » in Alberto BRECCIA, *Le cœur révélateur et autres histoires extraordinaires d'Edgar Poe*, 1995, Op. cit.

² Voir Fig. 5, p. 132.

dessins, dont 75 sont muets¹. » A la fin de sa vie, Alberto Breccia explique que cette idée d'éradiquer tout détail superflu dans « Le cœur révélateur » lui est venue après avoir assisté à une pièce de théâtre dont la mise en scène s'articulait autour de la reproduction détaillée et méticuleuse du décor :

« J'étais tellement occupé à regarder l'énorme quantité de détails que le metteur en scène avait inséré dans le décor que, à la fin, je ne me souvenais plus de ce qui s'était passé. J'étais incapable de me souvenir d'une seule phrase prononcée par les acteurs. Ce type m'avait arnaqué : ce décor d'une précision extrême avait avalé les personnages. Alors (...) je décidais d'éliminer tout décor de mon histoire. Le décor ne devait être constitué que par le noir et le blanc, tout simplement. Je gardais seulement les personnages : l'assassin, la victime et la justice².

Le décor dans « Le cœur révélateur » est alors réduit à une poignée de porte – répétée 22 fois sur les quatre premières planches –, et à des rectangles blancs de différentes dimensions – qui peuvent matérialiser des raies de lumières, des planches du parquet ou quelques chaises. L'histoire se déroule alors dans un univers d'aplats noirs où un visage, un œil, une onomatopée de couleur blanche – comme la page – jaillissent de ces ténèbres sans profondeur.

En resserrant son attention sur les éléments essentiels du récit et sur l'efficacité émotionnelle d'une mise en scène dépouillée, Alberto Breccia réussit à créer une intensité dramatique qui rend insoutenable cet affrontement du narrateur avec lui-même : les effets que suscite l'adaptation sur le lecteur sont, à mon sens, encore plus terribles que ceux ressentis à la lecture de l'œuvre originale. Sous l'impact de la quantité démesurée de noir déversée sur les planches – qui renvoie à l'une de nos premières peurs, cette angoisse de l'enfance liée à l'obscurité –, le lecteur peut cette fois matérialiser des monstres non plus cosmiques mais intérieurs, qui ne sont même plus inscrits sur le papier dans une espèce d'« irréprésentable », comme pour Cthulhu, volcanique et sans forme, que Breccia s'est efforcé de représenter malgré tout. Breccia rend alors compte de la nature effrayante et aliénante de ces monstres – engendrés par l'esprit inquiet de la victime et puis celui déséquilibré de l'assassin – qui contaminent de leur présence/absence tous les mots de la nouvelle de l'écrivain fantastique.

¹ Thierry GROENSTEEN, « Le cadavre tombé de rien... », 1986, *Op. cit.*, p. 114.

² Alberto BRECCIA, *Ombres et lumières...*, 1992, *Op. cit.*, p. 30.

Dans les quatre autres adaptations du recueil, Alberto Breccia préconise ce « dépouillement » narratif mis en place dans « Le cœur révélateur » en étirant sur plusieurs planches un ou deux paragraphes clefs du texte original. Ces passages, décrits en quelques mots par Poe, correspondent aux « pics » dramatiques de l'histoire et prennent une importance capitale aux yeux du dessinateur : ce sont les instants les plus intéressants à mettre en scène au moyen de son propre médium, c'est-à-dire à les transformer et à les corrompre en les « exposant aux vices et aux vertus¹ » de la bande dessinée. Breccia met l'accent sur ces tensions extrêmes qui menacent la santé mentale de l'homme en répétant et isolant des détails, à l'image du narrateur obsédé par la tâche blanche « changeante » sur la poitrine de son chat dans « Le chat noir », ou bien en multipliant des vignettes presque identiques comme ce plan fixe sur le visage de M. Valdemar qui revient une vingtaine de fois tout au long de l'adaptation. Comme dans « Le cœur révélateur », ces procédés sont employés pour éterniser un moment unique et frapper durablement l'imagination du lecteur, mais ils ne se limitent pas à ces seules fonctions. Dans « Monsieur Valdemar » par exemple, il semblerait que la désintégration même du personnage soit provoquée par l'abus de ce dispositif, alors porté à son plus haut degré d'excellence.

Arrêtons-nous un instant sur « Monsieur Valdemar² » qui constitue, à mon sens, l'une des plus brillantes adaptations en bande dessinée d'un texte fantastique. Après avoir répété sur les cinq premières planches un même motif obsédant, celui du visage altéré de M. Valdemar, squelettique et cireux, Breccia éternise la fin de Monsieur Valdemar, relaté sur une seule page par l'écrivain, en la fixant sur quatre dernières planches de l'adaptation. Le dessinateur semble prendre un plaisir pervers à disséquer les moindres changements dans la lente métamorphose corporelle du mort-vivant. Il joue sur le rythme et les échelles de plans pour accélérer brusquement, dans la dernière double-page, sa décomposition complète : « (...) tout son corps, – d'un seul coup, – dans l'espace d'une minute, et même moins, – se déroba, – s'émietta, – se pourrit absolument sous mes mains. Sur le lit, devant tous les témoins, gisait une masse dégoutante et quasi liquide, – une abominable putréfaction³ ». En superposant des

¹Thierry GROENSTEEN, « Le cadavre tombé de rien... », 1986, *Op.cit.*, p. 112.

²Voir **Fig. 6**, p. 133.

³ Edgar POE, « La vérité sur le cas de M. Valdemar », *Histoires extraordinaires*, Gallimard, folio classique, 2010, p. 285.

couches de peintures de plusieurs couleurs aux textures différentes, Breccia matérialise, dans l'ultime vignette, le corps réduit à une trace verdâtre avec quelques éclats de couleur rouille, qui semble disparaître peu à peu sous une couche de peinture blanche, couleur que Breccia assigne au néant, au vide du « non-être » mis en scène par Edgar Allan Poe.

A l'image de cet épisode extrait de « M. Valdemar », le dessinateur accorde une primauté incontestable à l'aspect visuel de son médium. En plus de l'utilisation des procédés que l'on a déjà évoqué, comme la multiplication de vignettes et la répétition d'expressions physiologiques ou de détails prégnants, Alberto Breccia décide d'introduire de la couleur dans les quatre adaptations qui suivent « Le cœur révélateur ». A la fin des années 1970, il abandonne provisoirement la technique du noir et blanc – qu'il domine d'une main de maître –, pour adapter « William Wilson » que l'on peut considérer comme l'une de ses premières bandes dessinées mise en couleurs par ses soins. Peintre en parallèle de ses activités d'auteur de bandes dessinées, Breccia entretient une relation très intense avec la couleur dont il connaît intimement les forces et les faiblesses. Grâce à l'utilisation maîtrisée de la peinture acrylique qu'il applique directement sur la planche après avoir fait le crayonné¹, la recherche de différentes gammes de couleurs et de nouvelles textures, il arrive à fixer dans ses adaptations ce que Baudelaire voit comme des « figures [qu'Edgar Poe agite] sur les fonds violâtres et verdâtres où se révèlent la phosphorescence de la pourriture et la senteur de l'orage². »

Breccia exploite également l'expérience acquise tout au long de ces décennies passées à peindre, pour travailler sur le potentiel symbolique et expressif de la couleur en étroite lien avec un découpage des vignettes dûment préparé. Une double-planche, extraite de l'adaptation « Le Masque de la Mort rouge », en propose un aperçu éloquent³. Organisées selon un gaufrier régulier divisé en six vignettes – qui correspondent aux six chambres que traverse le prince Prospero à la poursuite de la Mort rouge – les images donnent à voir au premier plan la même silhouette figée dans une attitude rigoureusement identique. Sur la page de gauche, la Mort rouge se tient

¹ Se référer à ses croquis préparatoires des adaptations « Le cœur révélateur », « William Wilson » et « M. Valdemar » publiés dans *Alberto Breccia Sketchbook*, Buenos Aires/Barcelona, Ancares Editora, 2003, « El corazon delator, William Wilson, M. Valdemar ».

² Charles BAUDELAIRE, « Edgar Poe, sa vie et ses œuvres [édition de 1956] », in Edgar POE, *Histoires extraordinaires, op. cit.*, 2010, p. 44.

³ Voir **Fig. 7**, p. 134.

stoïque enveloppée d'un drap blanc éclaboussé de peinture rouge sang alors que le prince Prospero, de l'autre côté, court vers sa mort prochaine. L'arrière-plan de chaque vignette – que se soit pour la planche de droite ou de gauche – prend à chaque fois une couleur différente : bleu, rouge, vert, orange, blanc et violet. On peut rapprocher cette manipulation singulière de la couleur – à l'intérieur de vignettes entièrement muettes – de la démarche du dessinateur français Frédéric Bézian, dont l'œuvre est ancrée dans le genre fantastique. En commentant sa bande dessinée *Les Garde-fous*, parue en 2007, il explique le rôle primordial joué par les couleurs :

Je tenais à ce que [les couleurs] ne soient pas descriptives, mais à ce qu'elles évoquent une atmosphère¹. Dans l'album, beaucoup de choses ne sont pas formulées, donc elles passent par les couleurs. La même pièce peut changer de couleur parce que l'atmosphère a changé. Rien qu'en feuilletant l'album, on doit pouvoir comprendre le rythme, les tensions². »

Dans la double-page de Breccia, par un effet de miroir parfait dans la composition, le lecteur peut ressentir au premier coup d'œil l'implacable « marche » de la Mort, qui semble glisser à travers les pièces, tandis que le prince Prospero, qui paraît se trouver dans la pièce au même moment, échoue lamentablement dans la mission-suicide qu'il s'était lancée, à savoir réussir à « tuer » la Mort à l'aide de son poignard dérisoire. Dans la planche qui suit, la palette de couleurs utilisée par Breccia se réduit brusquement : des éclaboussures d'un rouge très vif – qui prennent l'aspect de gouttes de sang frais ou séché – se forment progressivement sur le corps et le visage du prince « qui tombait mort la seconde d'après³ », comme contaminé visuellement par l'habit souillé de la Mort rouge.

Dans ses adaptations du recueil *Le cœur révélateur et autres histoires extraordinaires d'après Poe*, Alberto Breccia exploite l'ensemble des spécificités propres à la bande dessinée à la manière d'un véritable scénariste. Il réussit un véritable tour de force, en étant absolument fidèle au « conceptuel et non au formel », comme il

¹ « Bézian, une bouffée d'anxiogène », *BODOÏ*, n° 110, sept. 2007, p. 8.

² Propos de Frédéric Bézian recueillis par Mickaël Demets pour le site Evene.fr.

Adresse URL : <http://www.evene.fr/livres/actualite/interview-frederic-bezian-garde-fous-donjon-966.php>

³ Edgar POE, « Le masque de la mort rouge », *Nouvelles histoires extraordinaires*, 2010, *Op. cit.*, p. 143.

aime à le répéter, tout en imprimant sa propre vision du fantastique d'Edgar Allan Poe sur le papier. De manière métaphorique, la progression propre des cinq *Histoires extraordinaires* à l'intérieur du recueil symbolise la volonté de Breccia d'éradiquer progressivement le scénario pour n'en garder que la substance essentielle et vaporeuse du récit qu'il tente de rendre palpable à travers le pouvoir des images. En accord avec Philippe Marcelé, « cette logique de l'image repose sur quelque chose de (...) difficile à définir, qui avec Breccia sourd des profondeurs de la texture graphique, un peu comme ces « monstres » menaçants qui traversent ses bandes. [Il s'agit] d'une puissance créatrice et bénéfique, et qu'il appelle lui-même (faute de mieux sans doute) « l'ambiance¹ ». » La puissance des images dans les bandes dessinées fantastiques de Breccia vont s'exprimer avec une force et une intensité nouvelles dans ses adaptations fantastiques muettes réalisées au tout début des années 1980.

II. Le silence fantastique

Le tout début des années 1980 constitue une période remarquablement créative dans la carrière d'Alberto Breccia. « El viejo » mène, à ce moment précis, plusieurs projets artistiques, notamment dans l'adaptation de contes² et de textes fantastiques en bande dessinée. En parallèle de la réalisation des trois derniers récits graphiques d'après les *Histoires fantastiques* de Poe et des cinq histoires librement inspirées du personnage de Dracula – et évoquées dans le premier chapitre –, Breccia se lance au cours de l'année 1981 dans l'adaptation de nouvelles fantastiques écrites par de célèbres auteurs européens nés dans la seconde moitié du XIXe siècle : Lafcadio Hearn, Robert Louis Stevenson, Giovanni Papini et Jean Ray. Agé d'une soixantaine d'années, Alberto Breccia est passé maître dans l'art d'adapter un texte littéraire en bande dessinée. En l'espace d'une décennie, la démarche intellectuelle et esthétique du dessinateur n'a cessé de se déployer dans de multiples directions, comme pour se préserver de toute stagnation et de toute lassitude. Soulignant l'impossibilité absolue d'« illustrer tous ces

¹ Philippe MARCELE, « Alberto Breccia, l'« humoriste sanglant » », 2007, *Op. cit.*, p. 175.

² Les bandes dessinées *Hansel et Gretel* et *Le petit chaperon rouge* datent de 1981, d'après les informations fournies par le site internet de la Galerie Martel. Adresse URL : http://www.galeriemartel.com/les_expositions/alberto_breccia/alberto_breccia.html

auteurs de la même façon, avec un même style », Breccia fait en effet imaginer à Latino Imperato la « monotonie » d'une telle approche : « en 54 ans de carrière, j'aurais accumulé des milliers de planches toutes identiques. Cela serait terrible¹ ! »

Dans ses adaptations d'après Poe, on a constaté une tendance de plus en plus marquée vers l'« élimination du scénario », vers ce qui fait « l'essence » du texte. Alberto Breccia avoue même à la fin des années 1980 qu'« [il] peut donner le scénario dans une vignette, [il] donne un indice, une indication au lecteur et après [il] élimine le scénario². » Les bandes dessinées adaptées et réunies dans *Cauchemars* reprennent cette logique de la synthèse narrative opérée par Breccia à partir du « Cœur révélateur » puisque, quelle que soit la longueur originale des textes, les adaptations sont ramenées à 7 ou 8 planches. En ce qui les concerne, on ne peut pas vraiment parler de « réelles » adaptations, mais plutôt de « notes de lecture graphiques³ » tant Breccia, à travers cette forme courte de récit dessiné, donne l'impression d'avoir immédiatement restitué en images les émotions ressenties à la lecture de ces textes fantastiques. Bien sûr, les croquis préparatoires de Breccia prouvent qu'il n'en est rien. Réunies dans un ouvrage bilingue (espagnol et anglais) récemment publié par la maison d'édition *Ancares*, les esquisses des personnages, du décor et de la composition de la planche révèlent que cette spontanéité d'exécution n'est en réalité que très relative. L'expression « notes de lecture graphiques » ne rend finalement pas compte du long travail de réflexion et d'élaboration que lui ont demandé « La dernière visite du gentilhomme malade », « Le terrible vieillard », « Mujina », « L'homme et la bête » et « La nuit de Camberwell ».

Les efforts fournis par Breccia dans le domaine du découpage, du cadrage et des expressions des personnages sont d'autant plus importants et visibles lorsqu'il décide de s'attaquer, pour la première fois, à la réalisation d'adaptations graphiques totalement muettes. Dans cette catégorie, on compte l'ensemble des histoires de *Dracula*, *Dracul*, *Vlad ?*, *bah...* et « Mujina » d'après Lafcadio Hearn. Au premier abord, cette approche contraste vivement avec *Les mythes de Cthulhu*, où le texte de Lovecraft, rappelons-le, était utilisé de manière prépondérante. Pourtant, on en retrouve les prémices dès le

¹ Alberto BRECCIA, *Ombres et lumières...*, 1992, *Op. cit.*, p. 26.

² Alberto BRECCIA, « entretien avec Michel Jans... », 1989, *Op. cit.*, p. 14.

³ Expression utilisée par Latino Imperato dans sa postface in Alberto BRECCIA, *Cauchemars*, 2003, *Op. cit.*

début des années 1970 avec « Le cœur révélateur », qui, comme nous l'avons constaté, est très économe en signes écrits. Cette tendance se confirme ensuite dans certaines pages ou double-pages des autres adaptations d'après Poe qui ne contiennent aucun récitatif ni bulle, à l'image de cette incroyable double-planche divisée en douze vignettes entièrement muettes extraite de « Le masque de la Mort rouge ». L'absence de textes au sein d'une bande dessinée adaptée, comme pour « Mujina », ou librement inspirée, telle « Je ne suis plus une légende », présuppose pour le créateur des problèmes supplémentaires à résoudre.

Par exemple, pour les histoires dessinées de *Dracula*, *Dracul*, *Vlad ?*, *bah...* – qui se différencient de celles de *Cauchemars* dans le sens où Breccia a produit lui-même les scénarios à partir du personnage du vampire – le dessinateur a dû travailler en profondeur sur les spécificités propres à l'image ainsi que sur les possibilités narratives de la bande dessinée pour « combler » l'absence de textes, notamment ce vide angoissant laissé par la disparition de tout dialogue. Les crayonnés de « Latrans canis non admordet », la seconde histoire du recueil, sont significatifs des recherches de Breccia sur ce que Philippe Marcelé nomme « la puissance descriptive des images (une seule image peut remplacer plusieurs pages de description)¹ ». Les croquis de tous les éléments graphiques qui composent chaque vignette sont extrêmement précis, l'ensemble des menus détails et les zones d'ombres sont figurés sur le papier. Cette version très élaborée du dessinateur ne constitue pourtant qu'une des étapes pour aboutir au résultat final. A titre d'exemple, on note que la dixième planche de l'histoire publiée (la version finale) a subi plusieurs modifications par rapport à la planche préparatoire publiée par les éditions *Ancares*. Si l'on excepte les couleurs, Breccia a légèrement modifié le découpage et le cadrage des deux dernières vignettes pour leur donner deux rythmes bien distincts, puis a également rajouté de multiples détails comme l'apparition de la tête de mort au-dessus du lit de la prétendue victime. On peut supposer, sans prendre trop de risque, que Breccia s'est laissé une petite marge d'improvisation dans la phase finale de « Latrans canis non admordet » – ce moment qu'il considère « fondamental² » où il peint ses planches à l'acrylique – dans le but d'offrir à cette mise

¹ Philippe MARCELE, « Alberto Breccia, l'« humoriste sanglant » », 2007, *Op. cit.*, p. 175.

² Alberto BRECCIA, *Ombres et lumières...*, 1992, *Op. cit.*, p. 52. « Tout le cycle de *Dracula* a été pour moi un travail fondamental parce qu'il m'a donné la possibilité de peindre, de peindre pendant un an entier. »

en couleurs directes la liberté de lui suggérer d'autres idées au fur et à mesure de son exécution.

Dans une bande dessinée muette, le dessinateur compose ainsi avec l'aspect purement visuel de son médium : il semble alors vivre une relation intense faite de fascination et de crainte avec l'image qu'il se doit alors de connaître et d'exploiter au mieux en fonction des finalités de son projet. L'image a en effet sa propre temporalité et sa propre « poétique », qui ne sont pas celles du texte. Shaun Tan, auteur de la bande dessinée muette *Là où vont nos pères*¹, qui dépeint l'arrivée d'un homme, en quête d'une vie meilleure, dans un pays inconnu de l'autre côté de l'océan, illustre pertinemment ce concept. A l'encontre des idées reçues, Shaun Tan explique que le choix d'un album « sans paroles », au-delà des considérations esthétiques, s'est imposé à lui pour freiner le rythme du récit et permettre au lecteur de divaguer librement à partir des images seules :

Je considérais (...) que cette absence de mots ralentissait le flot de la narration et c'est ce dont j'avais besoin car mes cases sont très détaillées et qu'il y en a relativement peu vu le champ de l'histoire. (...) A mon sens, la raison pour laquelle les mots « accélèrent » la lecture tient de ce qu'ils peuvent être vus comme une forme d'explication qui va restreindre le champ des possibilités. Un problème vient de ce que l'on accorde trop de poids à l'autorité des mots. On les utilise comme une sorte de dispositif qui enchâsse ce que nous voyons².

En effet, au travers d'un univers marqué par une « sophistication visuelle » incroyable, le dessinateur australien, qui a commencé en illustrant des récits de science-fiction et d'horreur pour différents publics, engendre une architecture et des créatures imprégnés d'une beauté et d'une poésie étrange et mystérieuse, qui prolongent le voyage du lecteur au-delà du temps de lecture.

Relativement tôt dans sa carrière, Alberto Breccia a pris son indépendance vis-à-vis de cette traditionnelle supériorité des mots sur l'image évoquée par Shaun Tan. Les questions sur la place et le rôle du texte dans ses bandes dessinées se sont notamment posées à partir du moment où il a commencé à adapter des œuvres littéraires au début des

¹ Shaun TAN, *Là où vont nos pères*, Paris, Dargaud, 2007.

² Propos de Shaun TAN recueillis par Nicolas Verstappen pour le site du9.org en janvier 2008.
Adresse URL : <http://www.du9.org/Shاون-Tan>

années 1970 : sur-représenté dans *Les mythes de Cthulhu*, le texte est ensuite utilisé avec parcimonie, pour ses fonctions éclairantes, poétiques et musicales. De manière générale, de *Sherlock Times* à *Perramus*, en passant par *Dracula*, *Dracul*, *Vlad ?*, *bah...*, Alberto Breccia manifeste une véritable fascination pour l'image et les éléments qui la composent. A mon sens, il n'a jamais cessé d'affirmer l'hégémonie de la ligne, de la matière et des couleurs – dans lesquelles j'inclus le noir et le blanc –, partageant ainsi la vision de Thierry Groensteen sur le propre médium du dessinateur : d'après le théoricien, « au sein du genre narratif, la bande dessinée est une espèce à dominante visuelle¹ ». Une question s'impose alors à nous : en quoi les images dessinées et peintes qui composent ses adaptations de textes fantastiques touchent-elles si profondément le lecteur, et, de surcroît, quand il s'agit de bandes dessinées muettes ?

La force magnétique d'une représentation graphique ou peinte provient de son ambiguïté même, qui sied parfaitement au genre fantastique. En accord avec Shaun Tan, certaines images sont comme des poèmes : le sens entier nous échappe et nous ne les pénétreront jamais tout à fait. Georges Didi-Huberman, historien de l'art et philosophe de l'image, articule sa pensée autour de cette irréductibilité de l'image, à l'origine de sa puissance dévastatrice et de son pouvoir illimité :

[Même après avoir fait l'expérience-limite de l'image], je sais pertinemment qu'au bout du compte [elle] demeurera l'irréductible devant moi : ni le savoir (comme le pensent beaucoup d'historiens) ni le concept (comme le pensent beaucoup de philosophes) ne la saisiront tout à fait, ne la subsumeront, ne la résoudront ou ne la rédimèrent. L'image est une *passante*. Nous devons suivre son mouvement, autant que possible, mais nous devons également accepter de ne jamais la posséder tout à fait. Cela veut dire aussi qu'une image — pas n'importe quelle image, sans doute, je ne parle que de ces images que je dirais fécondes — est *inépuisable*².

Il est d'ailleurs frappant de noter que lorsque les images sont incorporées dans un dispositif narratif « sans paroles », leur pouvoir et leur mystère prennent alors une

¹ Thierry GROENSTEEN, « Système 1, Résumé en 36 propositions », *Système de la bande dessinée*, Paris, Presses Universitaires de France, 1999.

Adresse URL : <http://www.editionsdelan2.com/groensteen/spip.php?article1>

² Georges DIDI-HUBERMAN, « S'inquiétez devant chaque image, entretien avec Georges Didi-Huberman », *Vacarme*, n°37, automne 2006.

Adresse URL : <http://www.vacarme.org/article1210.html>

ampleur inédite, leurs multiples sens n'étant pas immédiatement lisibles mais très ouverts à l'interprétation. En cela la réflexion de Thierry Groensteen rejoint celle de Shaun Tan sur le choix presque naturelle de réaliser certaines bandes dessinées à l'atmosphère onirique et fantastique sans avoir recours au texte :

Le genre fantastique fait appel à des mécanismes proches de ceux du rêve, dont la nature est essentiellement visuelle. (...) Pura spectacles, ces bandes dessinées répugnent à la parole, qui réduirait leur puissance évocatrice en les ancrant dans un sens univoque. Par ailleurs, le silence renchérit, par lui-même, sur l'étrangeté d'univers improbables et envoûtants¹.

Si l'utilisation du « muet » dans les histoires réunies dans *Dracula, Dracul, Vlad ?, bah...* permet à Breccia de dénoncer le silence dans lequel était plongé les argentins face aux dérives sanglantes de la dictature tout en donnant plus d'impact à l'ironie tragique de chaque situation, l'absence de textes dans « Mujina » joue, quant à elle, un rôle essentiel dans l'installation d'une atmosphère fantastique. Ce silence renforce en effet la confusion et l'irréalité produites par ce petit conte d'épouvante venu d'Orient.

Dans cette adaptation dessinée, Alberto Breccia a tenté de rendre palpable ce silence si particulier qui entoure l'événement fantastique. Ce silence peut être généré par un état de fascination, ce sentiment hypnotique que l'homme éprouverait par exemple devant la contemplation d'un tableau comme *L'île des morts* d'Arnold Böcklin, à partir duquel il se projetterait intérieurement dans ce lieu mystérieux et intrigant – car sans bruit et sans retour possible dans le monde des vivants – peint par l'artiste symboliste suisse. Il peut aussi être révélateur de l'effroi absolu qui saisit l'homme devant une apparition fantastique et monstrueuse qu'il n'est alors pas prêt à voir – terreur si intense qu'elle peut distordre l'espace-temps en transformant un instant en une éternité. Dans les deux cas, le silence traduit l'impossibilité de rendre compte et de transmettre cette expérience fantastique, qui se situe au-delà de toute description orale ou textuelle, et peut évoquer, à l'image du célèbre Silence, personnage muet créé par le dessinateur belge Didier Comès, le problème de l'incommunicabilité entre les hommes. Dans « Mujina » de Breccia, qui se situe entre fascination – provoquée par les

¹ Thierry GROENSTEEN, « Histoire de la bande dessinée muette, deuxième partie », *9^e art*, n° 3, janvier 1998, p. 98.

sublimes couleurs du peintre-dessinateur – et effroi – suscité par un scénario simple et puissant –, le malheureux héros, dans l’incapacité totale à raconter avec des mots ce qu’il a vu, va en faire l’ironique expérience.

Analyse de « Mujina » d’après Lafcadio Hearn, un drame fantastique muet en cinq planches¹

« Mujina » est une bande dessinée réalisée au cours de l’année 1981 comme l’ensemble des quatre autres adaptations graphiques d’après les textes de Papini, Lovecraft, Jean Ray et Stevenson, évoquées précédemment. Jamais publiée en Europe du vivant de Breccia, elle est parue pour la première fois en France en 2003 dans le recueil *Cauchemars* édité chez Rackham, suivi quelques années plus tard de la version italienne, *Incubi*, aux éditions *Comma 22*. Composée de cinq planches, « Mujina » est, à ma connaissance, l’une des bandes dessinées les plus courtes de l’œuvre de Breccia. Il s’agit d’une adaptation du petit conte écrit par l’écrivain irlandais Lafcadio Hearn – aussi connu sous le nom de Yakumo Koizumi après avoir pris la nationalité japonaise – à la toute fin du XIXe siècle. Le texte original, très court – quelques dizaines de lignes – s’inspire d’un des pans du folklore japonais très porté sur les histoires de fantômes.

Publiée cinq ans après *Arzach* de Moebius², œuvre considérée par certains comme « le véritable acte de naissance de la bande dessinée muette³ », « Mujina » présente la première particularité visible de ne contenir aucun texte, sous n’importe quelle forme que se soit. En ce qui concerne cette absence de « paroles », les maisons d’édition *Rackham* et *Comma 22* n’ont pas fait les mêmes choix dans la présentation de cette adaptation. La version italienne a reproduit le texte de Lafcadio Hearn en guise de prologue « pour donner l’opportunité au lecteur de le confronter avec l’adaptation « muette » de Breccia⁴ », alors que « Mujina » est publiée seule au sein du recueil français *Cauchemars*. A mon sens, il n’y a pas beaucoup d’intérêt à placer le texte de

¹ Reproduit intégralement p 135-139, **Fig. 8**.

² *Arzach* a été publié pour la première fois dans les numéros 1, 2, 4 et 5 du magazine français *Métal Hurlant*, entre 1975 et 1976.

³ Thierry GROENSTEEN, « Histoire de la bande dessinée muette, deuxième partie », 1998, *Op. cit.*, p. 98.

⁴ Daniele BROLLI, « préface » in Alberto BRECCIA, « Mujina », *Incubi*, Bologne, Comma 22, 2009.

Lafcadio Hearn avant ou après l'adaptation dessinée d'Alberto Breccia, qui se suffit largement en elle-même. Ce parti-pris est d'ailleurs risqué puisqu'il peut briser les effets escomptés par l'adaptateur. Car, même dans le cas où le lecteur a déjà lu le texte de Lafcadio Hearn, il ne l'a pas précisément en mémoire. Sans les mots précis de l'écrivain pour faire écran, l'adaptation Breccia peut libérer plus facilement toute sa puissance suggestive et poétique et permettre ainsi au lecteur de redécouvrir et de ressentir autrement l'histoire de l'auteur irlando-japonais.

La seconde singularité de « Mujina » provient de son incroyable ambiance visuelle, composée de peinture acrylique à dominante bleue foncée. Les couleurs de cette œuvre produisent immédiatement un ravissement esthétique, une satisfaction visuelle intense qui se transforme ensuite, au fur et à mesure de la lecture, en une émotion profonde, difficile à définir, que Vassily Kandinsky nomme poétiquement la « vibration de l'âme ». Les bleus utilisés par Breccia présentent un aspect très profond et extrêmement envoûtant et attirent irrésistiblement l'œil du lecteur. Ils bâtissent une atmosphère calme et onirique qui peut à tout moment – comme si le peintre-dessinateur avait dissimulé quelques touches de noir dans son bleu – basculer dans un univers tourmenté et cauchemardesque. Le conte de Lafcadio Hearn, sorte de digression fantastique vers les territoires limitrophes du dicible et du montrable, relate la confrontation étrange et improbable d'un malheureux marchand avec une femme sans visage dans une région située dans un Japon mystique et intemporel.

Planche 1.

Dans la première des quatre vignettes qui composent la planche d'ouverture, Breccia met en scène un tête-à-tête entre un japonais et un homme qui, avec ses cheveux et sa moustache de couleur claire, semble venir de l'autre côté du monde. Ils se trouvent dans un lieu clos, coloré et bien éclairé. Le dialogue muet qui se noue entre les deux personnages est rempli de mystères et de questions : parlent-ils affaires ? Règlent-ils un différent ? Leurs propos sont-ils liés à cette femme assise à l'arrière-plan ? Il est à noter que dans le texte original de Lafcadio Hearn, le début fait état d'une superstition : la colline de Kii-No-Kuni-Zaka serait hantée par une femme, « Mujina ». Un narrateur nous rapporte alors la mystérieuse aventure d'un vieux marchand du quartier de Kyôbashi (représenté par le personnage à moustache chez Breccia), mort une trentaine d'années plus tôt, et qui se trouve être le dernier homme à avoir vu cette terrible

apparition. Dans la seconde vignette, les deux personnages, devenus minuscules, sortent sur le perron de la maison, écrasés par la présence d'un impressionnant palais impérial situé en hauteur. L'heure est tardive : Breccia plonge tous les éléments du paysage dans une nuit sombre, sans étoiles, en apposant quelques touches de bleu clair derrière les montagnes, comme si on assistait aux toutes dernières lueurs du crépuscule.

Après les deux larges vignettes de présentation qui jouent sur les couples intérieur/extérieur et lumière/obscurité, deux autres suivent, plus petites, précipitant quelque peu l'action : le « marchand » quitte la maison du japonais en lançant un regard scrutateur derrière lui, comme si un danger invisible le guettait, et s'éloigne dans les profondeurs de la nuit. Comme lui, le lecteur ne distingue pas clairement les formes qui l'entourent. Breccia réussit à rendre compte de l'aveuglement partiel produit par l'obscurité en pratiquant la technique de l'empâtement, c'est-à-dire qu'il modèle de grosses épaisseurs de peinture, à la manière de Rembrandt, qu'il pose directement sur la planche.

Planche 2 et 3.

Dans cette double planche, découpée de manière plus nerveuse, Breccia concentre toute son attention sur les expressions physiologiques et sur la gestuelle du personnage principal. Alors qu'il se dirige vers une silhouette féminine assise de dos dans la première vignette, le dessinateur donne des indices sur son état d'esprit à travers ses manières de se tenir et de regarder le lecteur, combinées au jeu qui s'instaure entre les différentes positions des mains claires du personnage. Apercevant une jeune femme seule au milieu de la nuit, le « marchand » a d'abord un mouvement d'arrêt devant cette apparition (vignette 2), décide de toucher sa nuque (vignette 3) mais n'ayant pas de résultat, réfléchi sur la meilleure façon d'agir (vignette 4). Cette attitude se matérialise par un gros plan sur le visage du personnage principal sur lequel on peut lire plusieurs sentiments : la sérénité, l'inquiétude, la perplexité. Le lecteur note alors que la femme a les mains sur sa figure, comme si elle pleurait. L'homme se fait plus insistant, il met ses deux mains sur les épaules de la femme toujours assise de dos pour, semble-t-il, lui venir en aide (vignettes 5 et 6).

Puis, dans les quatre premières vignettes de la planche de droite, régulières et implacables, le « marchand » s'aperçoit que la femme « n'a [en fait] pas de yeux, ni de nez, ni de bouche¹ ». Paniqué, il pousse un cri d'effroi – qui se répercute dans tous les directions et touche même la planche de gauche – et fuit à travers la colline. Il est frappant de noter que dans les trois dernières vignettes, le personnage en proie à une vive émotion semble être prisonnier des cadrages imposés par Breccia : ces derniers donnent l'impression que le personnage est dans l'impuissance absolue de se mouvoir, comme si une caméra opérant un zoom arrière progressif sur un corps figé.

Il n'y a qu'un clignement d'œil qui sépare l'atmosphère de calme relatif de la première planche de l'ambiance fiévreuse de la seconde, déchaînée par une violente et brusque secousse d'effroi, qui se trouve être le centre exacte de l'adaptation de Breccia. Les couleurs paraissent s'assombrir à mesure que la terreur du personnage augmente – la dernière planche de « Mujina » est d'ailleurs plus noire que bleue. Grâce à la manipulation virtuose des couleurs, Breccia réussit à faire entendre au lecteur la bande-son de « Mujina », aux tonalités de plus en plus fortes et graves. Il semble alors exploiter les propriétés poétiques et musicales du bleu énoncées par Vassily Kandinsky dans son essai *Du Spirituel dans l'art, et dans la peinture en particulier* :

Glissant vers le noir, [le bleu] prend la consonance d'une tristesse inhumaine. Il devient un approfondissement infini dans des états graves qui n'ont pas de fin et qui ne peuvent en avoir. (...) Musicalement, le bleu clair s'apparente à la flûte, le bleu foncé au violoncelle, s'il fonce encore à la sonorité somptueuse de la contrebasse ; dans ses tons les plus profonds, les plus majestueux, le bleu est comparable aux sons graves d'un orgue².

Le contraste entre la page de gauche et celle de droite est aussi accentué par un écho véritablement saisissant entre la quatrième vignette de la planche 1 et la cinquième de la planche 2. Placées côte à côte, seulement séparées par la gouttière blanche placée entre les deux hyper-cadres, elles offrent toutes les deux le visage du « marchand » cadré à l'aide d'un gros plan. La première donne à voir une physionomie calme et

¹ Yakumo KOIZUMI (Lafcadio HEARN), « Mujina » in Roger CAILLOIS, *Anthologie du fantastique*, Tome 2, Paris, Gallimard, 1966, p. 574.

² Vassily KANDINSKY, *Du spirituel dans l'art, et dans la peinture en particulier*, Paris, Éditions Denoël, folio essais, 2006, p. 150.

relativement déterminée alors que la seconde présente une figure aux traits déformés par la terreur. Les coups de pinceau mouvementés et agressifs de Breccia renforcent cet effet et tendent à donner du flou à la vignette comme pour signifier la difficulté à saisir et à fixer un corps ébranlé par de violentes émotions.

Planche 4 et 5.

La fuite éperdue du personnage se poursuit dans les trois premières vignettes jusqu'à ce qu'il rencontre dans ces contrées visiblement désertes un autre être humain, que Lafcadio Hearn décrit comme « un vendeur ambulant de *soba* ». La victime semble alors essayer de lui raconter son abominable aventure en recourant à de nombreux gestes et exclamations. N'arrivant pas à se faire comprendre, voire à simplement expliquer ce qu'il s'est passé, il se prend la tête entre les mains, désespéré. Ce passage où les vignettes 5, 6 et 7 de la double-planche s'enchaînent correspond à un paragraphe bien précis du texte original où le malheureux protagoniste tente de communiquer en vain :

« Koré ! Koré ! » s'exclama le vendeur de *soba* avec brutalité. « Qu'est-ce que c'est ? Qu'est-ce qu'il vous arrive ? Vous êtes blessé ? »

« Non... je ne suis pas blessé, » répondit l'autre en haletant, « c'est juste que... Aah ! Aaah !!! »

« De quoi avez-vous eu peur ? » demanda le vendeur sans ménagement, « des voleurs ? »

« Non, pas des voleurs... pas des voleurs » dit le pauvre homme terrifié. « J'ai vu... J'ai vu une femme à côté des douves et elle m'a montré... Aah ! Je ne peux pas vous dire ce qu'elle m'a montré¹ ».

Dans les trois dernières vignettes qui suivent, un événement inconcevable se produit : le vendeur de *soba*, comme pour lui montrer à nouveau ce qu'il n'arrivait pas à exprimer oralement, se passe la main sur le visage et lorsqu'il la retire, ses yeux, son nez et sa bouche disparaissent, laissant la surface aussi lisse et blanc qu'un œuf.

¹ Yakumo KOIZUMI (Lafcadio HEARN), « Mujina » in Roger CAILLOIS, *Anthologie du fantastique*, Tome 2, 1966, *Op.cit.*, p. 575.

La première planche est rapidement parcourue par les yeux du lecteur – phénomène qui fait écho à la course effrénée du personnage qui ne trouve même pas le temps de reprendre son souffle –, irrémédiablement attirés par ces trois étranges tâches blanches sur la page de droite qui se détachent singulièrement sur le monde nocturne de « Mujina ». Breccia, à l'aide du contraste des couleurs et d'un dispositif narratif minimaliste et efficace, fait monter l'horreur d'un cran – que l'on pensait déjà à son apogée dans la troisième planche – et termine sa bande dessinée sur un motif obsédant, celui d'un visage vierge, qui flotte sur un aplat de couleur qui oscille entre le bleu et le noir, et qui fait vaciller la raison du personnage en même temps que celle du lecteur.

Finir le chapitre sur cette adaptation graphique « sans paroles » d'après un texte de Lafacdio Hearn, qui s'appuie principalement sur la couleur et le rythme pour susciter l'effroi fantastique, permet d'apprécier pleinement le cheminement artistique et intellectuel parcouru par Alberto Breccia depuis la fin des années 1960, voire depuis *Sherlock Time*, qui avait marqué le début de notre analyse. Après le baroque Lovecraftien, le dessinateur se tourne ensuite vers des histoires fantastiques plus minimalistes, plus intérieures – qu'il aime d'ailleurs tout particulièrement – pour créer des adaptations très personnelles qui privilégient l'efficacité émotionnelle au travers des moyens propres à la bande dessinée. La représentation du fantastique « de l'implosion », la captation de son atmosphère, passent alors par la redécouverte du pouvoir intrinsèque de l'image de bande dessinée : du « Cœur révélateur » à « Mujina », Breccia exploite en effet avec une grande virtuosité les possibilités offertes par cet ensemble d'images insérées à l'intérieur même d'un dispositif narratif.

ILLUSTRATIONS

ALBERTO
BRECCIA

MIEDO

¿POR QUÉ SERÁ QUE SIEMPRE, CUANDO DUERMO SOLO EN LA VIEJA CASONA, LOS RUIDOS, ESOS ETERNOS RUIDOS DE LA NOCHE, ME PARECEN MÁS FUERTES, MÁS AMENAZADORES? ¿SERÁ POR ESO, SERÁ POR QUE ESTOY SOLO?



ES POSIBLE... PERO ESE RUIDO QUE ME ACABA DE DESPERTAR SOBRESALTADO, ¿ES UN RUIDO COMO TODOS...



... COMO TODOS LOS RUIDOS MISTERIOSOS DE LA NOCHE?



(PARECE SER ABRAO...)



MIS OJOS MIRAN SIN PODER PENETRAR EN LAS SOMBRAS DE LOS RINCONES...

Fig. 1 : *Miedo* d'après le scénario et le dessin d'Alberto Breccia, 1973.

<http://www.alberto-breccia.net/planches-originales/>



Fig. 2 : Planche 2 de *Miedo*
<http://www.alberto-breccia.net/planches-originales/>



Fig. 3 : Planche 6 de *Miedo*
<http://www.alberto-breccia.net/planches-originales/>



Fig. 4 : Planche 7 de *Miedo*
<http://www.alberto-breccia.net/planches-originales/>

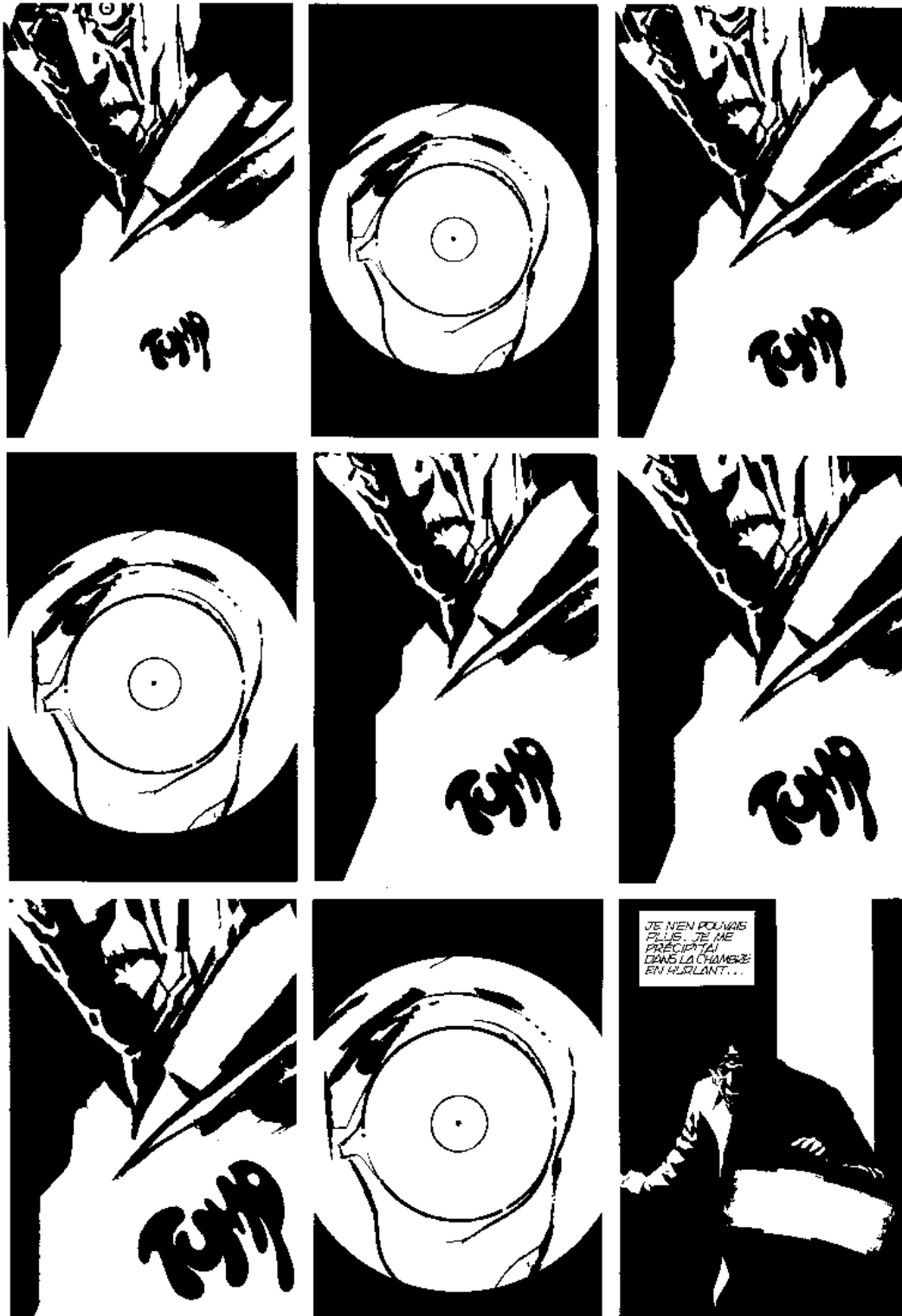


Fig. 5 : « Le cœur révélateur », 1974.

[Alberto Breccia, « Le cœur révélateur », *Le cœur révélateur et autres histoires extraordinaires d'Edgar Poe*, Les Humanoïdes associés, 1995]



Fig. 6 : « Monsieur Valdemar », 1982.

[Alberto Breccia, « Monsieur Valdemar », *Le cœur révélateur et autres histoires extraordinaires d'Edgar Poe*, Les Humanoïdes associés, 1995]

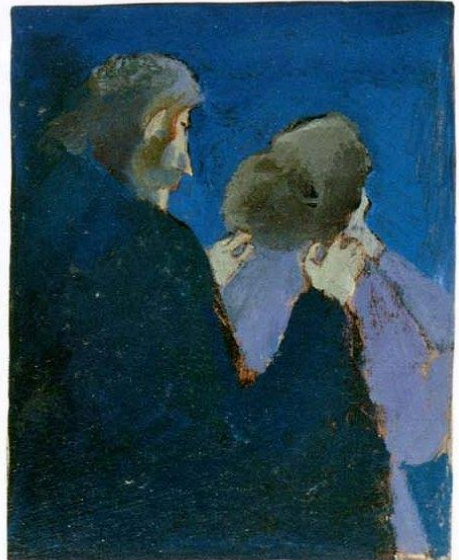
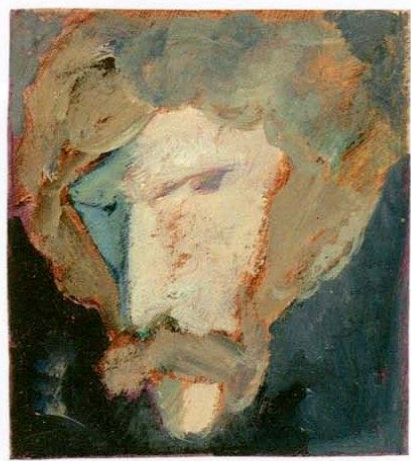
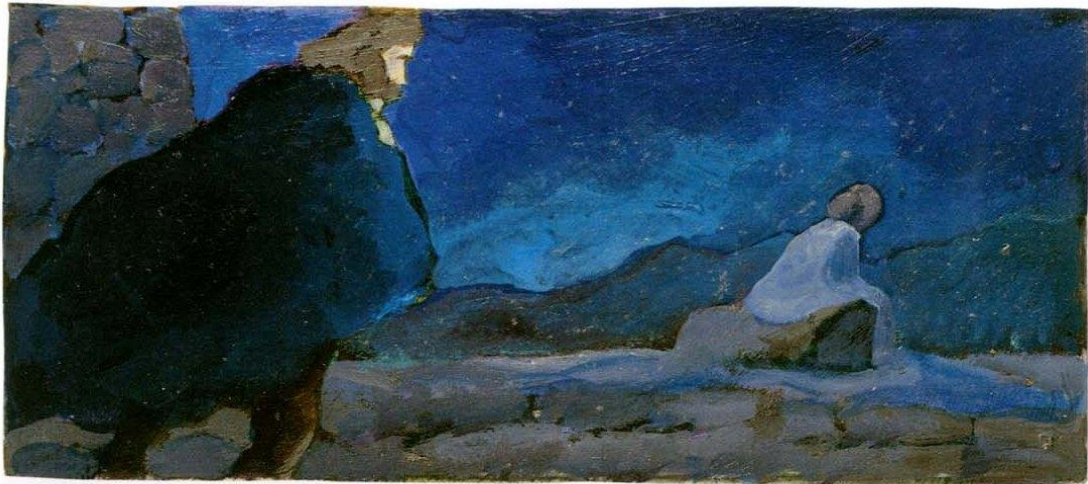


Fig. 7 : « Le masque de la Mort rouge », 1982.

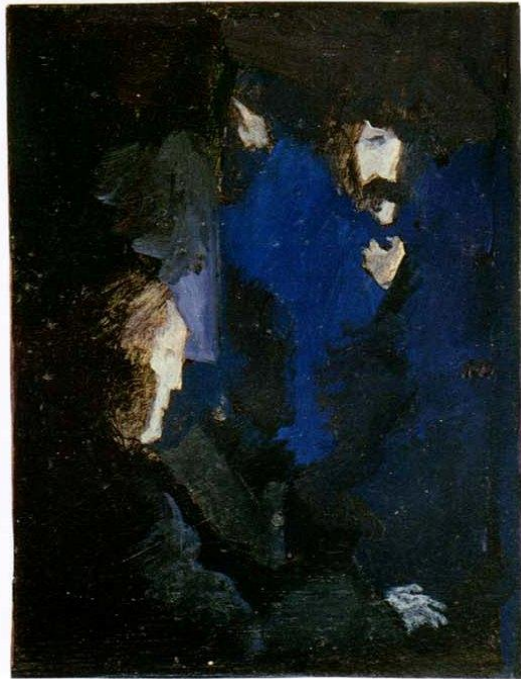
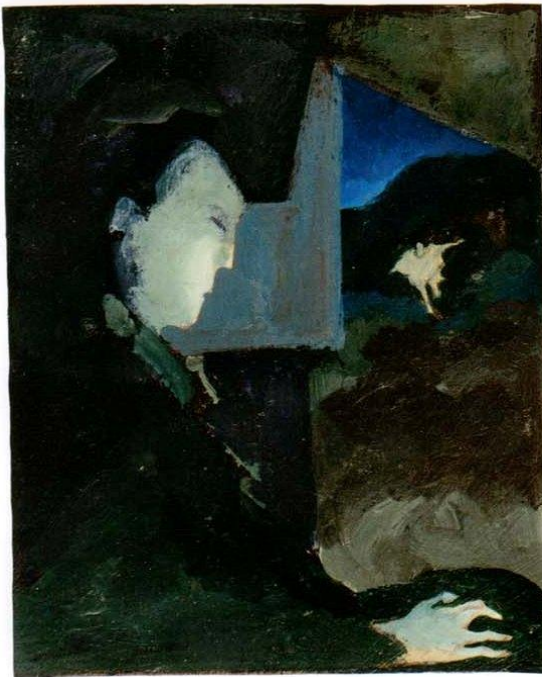
[Alberto Breccia, « Le masque de la Mort rouge », *Le cœur révélateur et autres histoires extraordinaires d'Edgar Poe*, Les Humanoïdes associés, 1995]

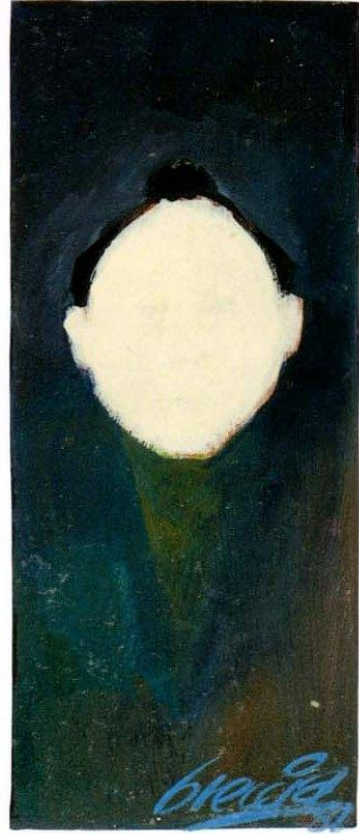
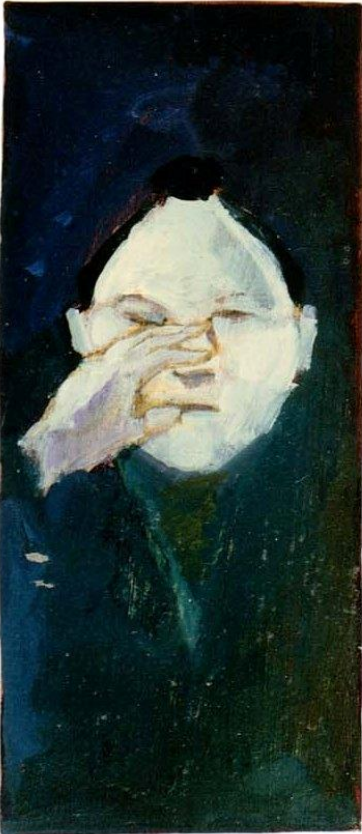
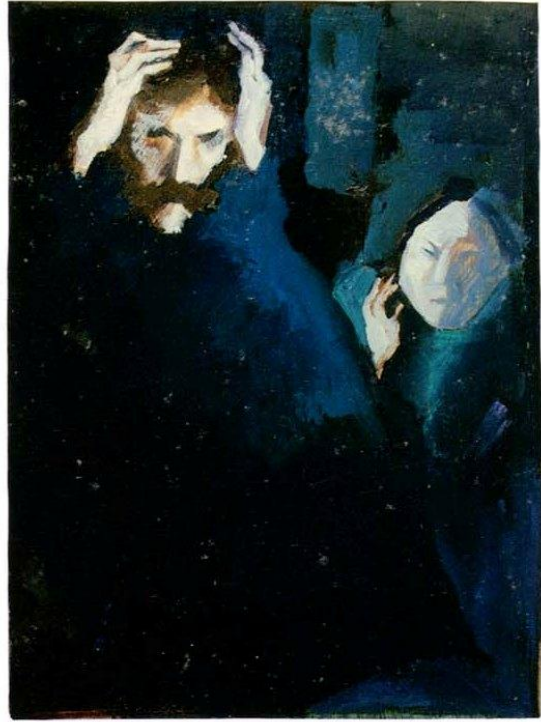
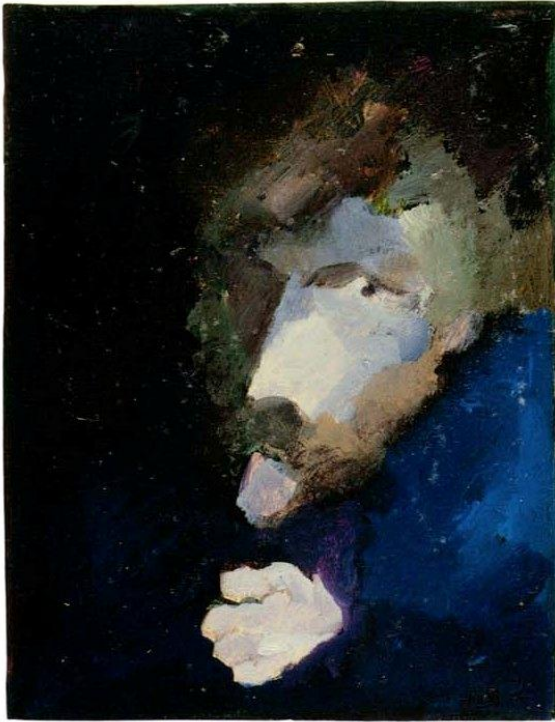


Fig. 8 : « Mujina », 1981.
[Alberto BRECCIA, « Mujina », *Cauchemars*, Rackham, 2003]









CONCLUSION

« L'éditeur est un monsieur qui publie des bandes dessinées comme il pourrait fabriquer des saucisses. C'est un monsieur qui veut gagner de l'argent – ce qui est une ambition très légitime – et qui choisit donc de préférence des œuvres qui « font » de l'argent. Mes travaux ne rapportent pas. (...) quand je dessine je ne pense pas à l'argent que cela me vaudra, je pense à me faire plaisir¹. »

Ce discours radical, tenu par Alberto Breccia lors de l'entretien réalisé en 1992 dans la bibliothèque de l'école des beaux-arts d'Angoulême, est une illustration parfaite de l'esprit d'indépendance qui a soufflé sur l'ensemble de ses adaptations de textes fantastiques en bande dessinée. Cette production bien spécifique, qui rassemble autant les transpositions baroques et démesurées de l'univers de Lovecraft dans *Les Mythes de Cthulhu* que les adaptations épurées de *Le cœur révélateur et autres contes* qui tentent de capter l'essence même de l'atmosphère fantastique d'Edgar Allan Poe, correspond alors tout à fait à la position assumée par Breccia tout au long de sa carrière. Un peu plus loin dans le même entretien, le dessinateur sud-américain résume cette position en ces termes : « si (...) mon travail me rapporte un peu, j'en suis heureux, s'il ne me rapporte pas – et beaucoup de mes histoires n'ont pas été publiées et ne le seront peut-être jamais – eh ! bien, c'est un risque que je cours [et...] c'est ainsi que cela doit être². » Il s'agit naturellement d'une donnée fondamentale à prendre en compte puisque l'artiste, de cette manière, s'affranchit de toutes les contraintes que présuppose un travail de commande et acquiert le pouvoir – qui peut aussi s'avérer effrayant – de créer dans une totale liberté.

La seconde version de *L'Eternaute*, qui, comme nous l'avons vu précédemment, a été rejetée à cause de ses aspects avant-gardistes, a ainsi constitué un véritable tournant dans la carrière du dessinateur : alors âgé de cinquante ans, Alberto Breccia décide de se concentrer sur des projets qui lui tiennent à cœur, qui stimulent son

¹ Bertrand DESORMEAUX, Thierry GROENSTEEN, *Portraits d'auteurs...*, 1992, *Op. cit.*

² *Idem.*

imaginaire et surtout qui l'empêchent de tomber dans la routine ou la stagnation artistique et intellectuelle en lui offrant de nouveaux défis à relever. Bien sûr, en parallèle de ce sous-ensemble conçu entre 1970 et le début des années 1980, Alberto Breccia se devait de subvenir à ses propres besoins et ceux de sa famille – composée de trois enfants qui ont eux aussi choisi aujourd'hui la voie de la bande dessinée – : tour à tour enseignant et directeur dans des écoles d'art à Buenos Aires, il exécutait aussi des travaux à but commercial, dont il ne mentionnait jamais l'existence.

L'étude de ces quelques adaptations marquées dans le genre fantastique, en plus de nous permettre de mieux cerner les enjeux et les possibilités mais aussi les problèmes et les limites du passage d'un médium à un autre et ceux propres à la représentation en images de ce qui est indicible et souterrain, nous a également dévoilé plusieurs facettes de la personnalité et du travail d'Alberto Breccia. Artiste insatisfait, chercheur infatigable de la forme qui s'adapterait idéalement à un propos particulier, Breccia fait figure de « maître » dans son genre au travers des qualités qu'il a développé au fur et à mesure de sa longue carrière : sa virtuosité graphique d'une part – visible dans sa maîtrise des instruments, du trait, de la couleur et de la matière – et sa prodigieuse capacité d'innovation d'autre part – ses bandes dessinées élaborées à l'aide de collages et de techniques mixtes sont toujours d'une grande modernité. Je peux même me risquer à conclure sur le fait que le dessinateur argentin d'adoption a œuvré pour la libération de la bande dessinée dans les années 1960 et 1970 de l'ensemble des règles qui la corsetaient tout en lui permettant de s'épanouir et de dialoguer en toute égalité avec la littérature et les autres arts visuels.

Dans tous les cas, j'espère que ce mémoire, qui porte sur une partie assez méconnue de la production dessinée d'Alberto Breccia, a contribué à faire découvrir ou redécouvrir cet artiste qui compte, d'après Latino Imparato, parmi « les auteurs modernes les plus influents¹ ». En ce qui concerne le reste de sa bibliographie – que l'on peut qualifier de riche et de complexe en raison de l'exubérance créatrice du dessinateur et de la publication de ses bandes dessinées alors répartie sur deux continents, l'Amérique et l'Europe –, il reste suffisamment de matière à exploiter pour alimenter des sujets de recherche futurs qui compléteront cette étude qui s'est attachée à

¹ Propos de Latino Imparato recueillis par Laurent ASSUID lors de l'exposition de la Galerie Martel, le 2 avril 2009, *Op. cit.*

démontrer l'impact singulier produit par Alberto Breccia dans le monde de la bande dessinée, et celui de l'art en général.

BIBLIOGRAPHIE

Corpus principal

Cauchemars, Rackham, 2003.

Dracula, Dracul, Vlad ?, bah..., Les Humanoïdes Associés, 2^e édition, 1997.

Le cœur révélateur et autres histoires extraordinaires d'Edgar Poe, Les Humanoïdes associés, 1995.

Les mythes de Cthulhu, Rackham, 2^e édition, 2008.

Miedo, [en ligne], <http://www.alberto-breccia.net/miedo/>

Corpus secondaire

L'Eternaute, Rackham, 2010.

Mort Cinder, 3 tomes, Glénat, 1982-83. [Vertige Graphic, 2 tomes, 1999]

Rapport sur les aveugles, Vertige Graphic, 1993.

Sherlock Time, Hora Cero Suplemento Semanal, 1959.

Sur la vie et le travail d'Alberto Breccia

Yann BAGOT, *Mort Cinder, le cabinet du temps*, mémoire d'étude à l'Ensad dirigé par François Miehe, mars 2009.

« Alberto Breccia », *Les Cahiers de la Bande Dessinée*, mars-avril 1985, n°62, p. 76-97.

Alberto BRECCIA, « entretien avec Michel Jans lors du 10e Festival International du Roman Noir à Grenoble, octobre 1988 », *Bulles Dingues*, n° 13, 1989, p. 8-14.

Alberto BRECCIA, *Sketchbook*, Buenos Aires/Barcelona, Ancares Editora, 2003.

Alberto BRECCIA, *Ombres et lumières, conversation avec Latino Imparato*, Vertige Graphic, 1992.

Bertrand DESORMEAUX (réalisation), Thierry GROENSTEEN (conception), *Portraits d'auteurs : Alberto Breccia*, production CNBDI, Angoulême, 1992, 26 min.

Thierry GROENSTEEN, « Le cadavre tombé de rien ou la troisième qualité du scénariste » in *Autour du scénario*, Bruxelles, Revue de l'Université de Bruxelles, 1986/1-2, p.111-118.

Imaginaires Alberto Breccia, catalogue de l'exposition du 8ème Salon du Livre de Jeunesse, Montreuil, 1992.

Philippe MARCELÉ, « Alberto Breccia, « humoriste sanglant » », *MEI (Médiation et Information)*, Poétiques de la bande dessinée, n°26, 2007, p. 71-82.

Luis ROSALÈS, « Alberto Breccia », *Hop !*, n° 24, juin 1980, p. 33-35.

La bande dessinée

Thierry GROENSTEEN, *Système de la bande dessinée*, Paris, Presses Universitaires de France, 1999.

Historieta, regards sur la bande dessinée argentine, Vertige Graphic, 2008.

Harry MORGAN, *Principes des littératures dessinées*, Angoulême, Editions de l'an 2, 2003.

Benoît PEETERS, *Case, planche, récit : lire la bande dessinée*, Paris/Tournai, Casterman, 1998.

Le fantastique

Roger CAILLOIS, *Anthologie du fantastique*, tome 1 et 2, Paris, Gallimard, 1966.

Roger CAILLOIS, *Au cœur du fantastique*, Paris, Gallimard, 1965.

« Fantastique et bande dessinée », *Otrante : art et littérature fantastiques*, n° 13, avril 2003.

Michel HOUELLEBECQ, *H.P. Lovecraft : contre le monde, contre la vie*, Paris, Éditions du Rocher, 2005.

« Le fantastique argentin », *América, Cahier du CRICCAL*, n° 17, 1997.

H.P. LOVECRAFT, *Œuvres complètes*, tome 1, Paris, Robert Laffont, 1991

H.P. LOVECRAFT, *Epouvante et surnaturel en littérature*, Paris, Christian Bourgois, 1969.

Denis MELLIER, *La littérature fantastique*, Paris, Éditions du Seuil, 2000.

Edgar A. POE, *Histoires extraordinaires*, Paris, Gallimard, 2010.

Edgar A. POE, *Nouvelles histoires extraordinaires*, Paris, Le livre de poche, 2010.

Tzvetan TODOROV, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Éditions du Seuil, 1970.

Histoire et littérature argentines

Jorge, Luis BORGES, *Le livre de sable*, Paris, Gallimard, 1978. « There are more things », p.58-69.

Jorge Luis BORGES, Ernesto SÀBATO, *Conversations à Buenos Aires*, Paris, Editions du Rocher/Anatolia, 2001.

Pierre RIADO, *L'Amérique latine de 1945 à nos jours*, Paris, Masson, 1992.

Ernesto SÀBATO, *Héros et tombes*, Paris, Points, 2009.

Sites web

<http://www.alberto-breccia.net/>

<http://albertobreccia-bibliografia.blogspot.com/2009/01/alberto-breccia-en-franais-alberto.html>

<http://www.bdparadisio.com>

<http://www.citebd.org/>

<http://www.du9.org/>

<http://www.galeriemartel.com/>

<http://pointgmagazine.fr/Alberto-Breccia.html>

CHRONOLOGIE DES ŒUVRES FANTASTIQUES D'ALBERTO BRECCIA

En collaboration avec le scénariste Héctor Oesterheld

1958-1959, *Sherlock Times* – série publiée en épisodes dans *Hora Cero*, Buenos Aires.

1962-64, *Mort Cinder*, tomes 1, 2 et 3 – série publiée en épisodes dans *Misterix*, Buenos Aires

1969, *L'Eternaute* – série publiée en épisodes dans *El Gente*, Buenos Aires.

Les adaptations de textes littéraires

1973-1979, *Les mythes de Cthulhu*, avec Noberto Buscaglia, qui comprend 9 adaptations :

- « Le cérémonial »
- « Le Monstre sur le Seuil »
- « Le Cauchemar d'Innsmouth »
- « La Cité sans Nom »
- « L'abomination de Dunwich »
- « L'appel de Cthulhu »
- « La couleur tombée du ciel »
- « Celui qui chuchotait dans les ténèbres »
- « Celui qui hantait les ténèbres »

1974-1982, *Le cœur révélateur et autres histoires extraordinaires d'Edgar Poe*, composé de 5 adaptations :

- « Le cœur révélateur »

- « William Wilson »
- « Le masque de la Mort rouge »
- « Le chat noir »
- « Monsieur Valdemar »

1981, *Cauchemars*, qui réunit 5 adaptations :

- « La dernière visite du gentilhomme malade » d'après Giovanni Papini
- « Le terrible vieillard » d'après Howard P. Lovecraft
- « Mujina » d'après Lafcadio Hearn
- « L'homme et la bête » d'après Robert Louis Stevenson
- « La nuit de Camberwell » (Jean Ray)

En tant que scénariste

1973, *Miedo*, version originale.

1982, *Dracula, Dracul, Vlad ?, bah...,* est constitué de 5 histoires :

- « La dernière nuit du carnaval »
- « Latrans canis non admordet »
- « Un cœur doux et éploré »
- « Je ne suis plus une légende »
- « Poe ? ... Puaf ! »