



HAL
open science

**Compte rendu de Animal Comics: Multispecies
Storyworlds in Graphic Narratives de David Herman
(dir.)**

Anne Grand d'Esnon

► **To cite this version:**

Anne Grand d'Esnon. Compte rendu de Animal Comics: Multispecies Storyworlds in Graphic Narratives de David Herman (dir.). Le carnet biblio - La Brèche, 2019. hal-02882050

HAL Id: hal-02882050

<https://u-bourgogne.hal.science/hal-02882050>

Submitted on 26 Jun 2020

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

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

Recension de *Animal Comics: Multispecies Storyworlds in Graphic Narratives* de David Herman (dir.)

David Herman (dir.), *Animal Comics: Multispecies Storyworlds in Graphic Narratives*, London / New York, Bloomsbury Academic, 2018.

Si l'animal comme thème, motif ou spécificité de la bande dessinée a déjà fait l'objet de plusieurs travaux¹, David Herman sonne clairement avec l'ouvrage collectif *Animal Comics. Multispecies Storyworlds in Graphic Narratives* l'arrivée théorique dans les études sur la bande dessinée des études animales, de leurs concepts critiques et d'auteurs cruciaux comme Haraway, Derrida ou Deleuze et Guattari, susceptibles d'apporter de nouveaux éclairages sur l'animal de bande dessinée. Ce collectif porte en même temps la marque du travail dans le champ de la narratologie post-classique et transmédiatique de David Herman, dont les travaux articulent depuis plusieurs années ces trois champs de recherche et dont l'ouvrage *Narratology beyond the Human*², publié également en 2018, propose un prolongement.

La première partie « Animal agency in the history and theory of comics » propose deux contributions qui interrogent la bande dessinée de façon très transversale, d'abord à travers un parcours historique proposé par Daniel Yezbick, qui tire le fil de l'« effrayante symétrie » du poème illustré de William Blake « The Tyger » pour en dessiner les lignes de force, ensuite à travers une question théorique posée par Glenn Willmott sur le rôle du style dans la construction du personnage animal de bande dessinée.

Dans une démarche parallèle à celle de Thierry Smolderen³, Daniel Yezbick nous permet d'ancrer les origines de la tradition de l'animal de bande dessinée dans son moment "polygraphique" (à partir d'un corpus principalement anglophone cependant), dans ses liens avec les motifs anciens des mondes renversés, avec la pratique de la caricature et avec l'industrialisation progressive de la presse et de l'album illustré. Trois lignes de force structurent les évolutions retracées par ce parcours historique : le modèle de l'animal-compagnon, dont Snoopy, incarnation du « besoin humain de rêver, jouer et de créer des liens à travers toutes les frontières » [« *the human need to dream, play, and connect across all boundaries* »] (p. 38), figure d'une « symétrie sans crainte », fournit un modèle inlassablement décliné depuis ; celui de mondes anthropomorphiques, hybrides, où la projection thériomorphique consiste à donner aux formes humaines une apparence animale — l'animal fonctionne d'abord comme une parabole, de plus en plus politisée, déconstruite par la réflexivité du tournant que constitue Maus pour la bande dessinée animalière ; le modèle zoomorphique enfin, dont Yezbick relève autant l'humour que le potentiel d'inquiétude et de mise en cause de la domination de l'espèce humaine, de *Krazy Kat* aux *comix* en passant par les *comic books* industriels de Dell Comics.

En adoptant une perspective d'abord esthétique, Glenn Willmott déplace les termes de la question habituellement articulée par les pôles animal / humain : il n'est pas question de se situer à mi-chemin — l'écart qui produit une défamiliarisation se fait autant à l'égard de l'humain qu'à l'égard de l'animal. L'animal de bande dessinée est plutôt « une fusion bizarre de traits humains, de traits animaux, de conventions graphiques et d'expression ou d'abstraction stylistique » [« *a weird fusion of human traits,*

-
1. Voir Thierry Groensteen (dir.), *Animaux en cases : une histoire critique de la bande dessinée animalière*, Paris, Futuropolis, 1987 ; Glenn Willmott, *Modern Animalism: Habitats of Scarcity and Wealth in Comics and Literature*, Toronto, University of Toronto Press, 2012 ; voir également les articles publiés par la revue *Neuvième art* rassemblés sur *Neuvième art 2.0* : <http://neuviemart.citebd.org/spip.php?rubrique34> et Harry Morgan, « Animaux », dans « Dictionnaire esthétique et thématique de la bande dessinée », *Neuvième art 2.0*, 2012
 2. David Herman, *Narratology beyond the Human: Storytelling and Animal Life*, New York, Oxford University Press, 2018.
 3. Thierry Smolderen, *Naissances de la bande dessinée : de William Hogarth à Winsor McCay*, Bruxelles, Les Impressions Nouvelles, 2009

animal traits, graphic conventions, and expression or abstract style »] (p. 54) : ce n'est pas parce qu'ils ressemblent à de vrais animaux que la non-humanité des personnages animaux de bande dessinée importe, mais parce que celle-ci est indissociable d'un style qui implique un certain degré d'abstraction que l'animal partage d'ailleurs avec tout personnage de bande dessinée. C'est à partir de cette dimension esthétique que Glenn Willmott se propose de rendre compte de la dimension éthique du personnage animal de bande dessinée : par le style, le personnage est sa propre forme et acquiert une individualité éthique qui ne cesse d'être questionnée, à l'instar de Mickey dont nous ne savons jamais s'il est intrinsèquement bon ou s'il choisit d'être bon : « l'animal de bande dessinée nous interroge toujours, plus ou moins explicitement, sur la nature de l'action "humaine" » [« *The funny animal always asks us, more or less explicitly, what the nature of "human" action is* »] (p. 68).

La deuxième partie, « Species of difference : functions of animal alterity in graphic narrative », mobilise davantage d'outils critiques politiques. Chaque chapitre est consacré principalement à l'analyse d'une œuvre qui engage et interroge l'altérité dans les relations entre les personnages : *Duncan the Wonder Dog*, *Saga*, *Laïka* et le manga *Terra Formars*. La section propose une variété de perspectives et d'apports critiques qui s'articulent à la représentation des animaux : questionnement sur l'exploitation des animaux pour *Duncan the Wonder Dog*, enjeux d'identité et de race pour *Saga*, perspective de genre et éthiques du *care* dans l'analyse de *Laïka*, dynamiques de colonisation et de compétition entre espèces pour *Terra Formars*. Les différents chapitres interrogent à chaque fois la façon dont le dispositif narratif, visuel et discursif questionne la définition et la valeur des vies humaines ou non-humaines.

Cette interrogation passe plus précisément par des procédés où le réalisme n'est pas requis : Alex Link montre comment dans *Duncan the Wonder Dog* le langage partagé par des animaux individualisés de différentes espèces ne fait que mettre en exergue l'impossibilité de la communication, à travers les différents positionnements des animaux face aux humains, et conserve finalement l'altérité de l'expérience animale au lieu de la réduire à un procédé anthropomorphique. Michael Chaney met en avant l'intérêt d'une œuvre, *Saga*, qui prend la mesure des possibilités de représentation de l'animal détachées de tout projet réaliste en construisant le récit autour de personnages humanoïdes dont les traits animaux définissent métaphoriquement des races. Les monstres (associant visuellement l'humain et l'animal) ne modélisent plus les limites de l'humain mais construisent au contraire des familles. Carrie Rohman interroge quant à elle le processus d'empathie entre espèces qui est en jeu dans *Laïka*, et qui repose en particulier sur la possibilité pour le personnage principal humain d'imaginer l'expérience des chiennes en leur attribuant la capacité à parler et sur la mise en avant d'expériences peut-être communes aux deux espèces comme le rêve. La convention des bulles de parole attribuées aux animaux en bande dessinée est ainsi remotivée à l'intérieur même du récit par le processus cognitif et affectif du personnage humain. Mary Knighton replace enfin l'hybridation des humains avec les insectes dans une tradition culturelle japonaise longue et montre l'intérêt éthique d'un dispositif narratif où les humains sont génétiquement modifiés pour combattre des animaux extra-terrestres. En mettant face à face des insectes humanoïdes et des humains insectoïdes, le récit se demande « quelles formes de vie sont "assez humaines" pour avoir de la valeur, et lesquelles ne sont que des parasites qui doivent être exterminés ou autorisées à s'éteindre » [« *which forms of life have value, by being "human enough", and which are mere parasites to be exterminated or allowed to die off ?* »] (p. 146).

La troisième partie de l'ouvrage, « Critical frameworks for multispecies comics », ne présente pas une cohérence aussi évidente, bien qu'on y saisisse un ensemble de perspectives plus clairement théoriques.

Laura Pearson travaille les concepts d'anthropomorphisme et de zoomorphisme pour en donner une appréhension plus fine et plus complexe à travers l'exemple de la bande dessinée imprégnée d'écologie de Matt Dembicki, *Xoc : The Journey of a Great White*. Alors que le récit animal fonctionne traditionnellement comme une fable morale qui invisibilise finalement la réalité de l'animal, *Xoc* propose une représentation qui joue des lignes entre fiction et non-fiction autour d'un enjeu écologique et militant : la situation des

grands requins blancs. Pearson met en évidence la pertinence d'un détour par certaines conventions narratives (le récit de voyage comme fil directeur, la parole attribuée aux animaux) et par certains lieux communs associés aux requins (l'immense mâchoire ouverte, l'attaque du surfeur) pour mieux déplacer le regard sur l'animal de façon réflexive, dans une perspective écologique qui conteste l'essentialisation du requin comme mangeur d'hommes. On conserve des valeurs et des conventions humaines, qui sont la condition de l'empathie produite par le récit sans être contradictoires avec un décalage du regard dominant : dans une perspective éthique, l'anthropomorphisme n'est plus critiqué de façon univoque — c'est aussi un point d'appui de l'empathie envers les animaux.

La proposition assez singulière de Jan Baetens emprunte à Barthes et Rancière sa question directrice : une littérature qui se donne une portée politique peut-elle faire l'économie d'une interrogation sur les formes ou sur le style ? C'est dans la collaboration entre Olivier Deprez et Adolpho Avril au sein du FRMK pour l'album *Après la mort, après la vie* que Baetens trouve un exemple d'une solution originale (et fortement expérimentale) à ce problème. Sans remettre en cause le récit lui-même dans la mesure où celui-ci ne pourrait pas rendre justice à l'expérience animale, Deprez et Avril font en effet le choix du micro-récit. Baetens montre que ce choix permet en particulier de confronter des personnages humains et non-humains d'une façon inédite en mettant en avant leur matérialité graphique commune : « [les] personnages ne se rencontrent plus dans le monde narratif mais continuent de se hanter les uns les autres sur la page » [*characters [...] no longer meet in the storyworld yet continue to haunt each other on the page*] (p. 194).

David Herman dans son chapitre sobrement intitulé « Animal minds in nonfiction comics » conclut enfin cette section en reprenant le fil de son travail sur la représentation des consciences et en particulier des conscience non-humaines dans les récits de bande dessinée⁴. L'interrogation théorique qui sous-tend cette démonstration est ambitieuse : qu'est-ce qui change, se demande David Herman, lorsque "les expériences représentées en mots et en images sont celles d'agents non-humains plutôt qu'humains" [*when the experiences portrayed in words and images are those of nonhuman rather than human agents ?*] (p. 203) ? De façon très convaincante, Herman montre que l'opposition fiction / non-fiction ne permet pas de prédire les modalités d'attribution d'état mentaux aux personnages animaux, et en particulier, faisant allusion à la thèse de Dorrit Cohn⁵, qu'il est hâtif de penser que la fiction aurait le privilège de l'intériorité et de la transparence tandis que la non-fiction ne pourrait traduire que l'extériorité, laissant les consciences animales dans l'opacité. Il propose de substituer à cette opposition le concept de « domaines de discours », envisagées comme des ontologies structurantes qui déterminent dans tel ou tel contexte les modalités de représentation d'une expérience subjective qui sembleront appropriées. En examinant trois exemples de bandes dessinées non-fictionnelles, Herman montre que les modalités varient d'un modèle anthropocentrique qui attribue à la chienne Laïka l'héroïsme du sacrifice et parle littéralement pour elle à des modalités qui envisagent la possibilité de la douleur et d'une expérience phénoménale détaillée chez des animaux d'élevage, habituellement exclus de ce type de représentation, en passant par l'interprétation des actions d'un animal de compagnie qui s'appuie sur une éthologie folk. Ces ontologies concurrentes vont en particulier déterminer si les comportements animaux sont représentés comme des événements ou comme des actions (associées à des états mentaux plus variés).

La dernière section de l'ouvrage propose une ouverture dans deux directions : l'une explore les implications pédagogiques de l'étude des bandes dessinées animalières, à partir d'un corpus qui s'adresse à un public de jeunes adultes ou d'adultes (comme *We3* ou *Pride of Baghdad*), l'autre propose une expérimentation artistique à plusieurs mains autour de la problématique de l'ouvrage, associant texte et images.

-
4. Voir David Herman, « Storyworld/Umwelt: Nonhuman Experiences in Graphic Narratives », *SubStance*, vol. 40, n°1, janvier 2011, p. 156-181
 5. Dorrit Cohn, *La Transparence intérieure: modes de représentation de la vie psychique dans le roman*, Paris, Éditions du Seuil, 1981 [1978]

L'introduction claire d'une perspective fortement conceptualisée issue des études animales fait l'intérêt de cet ouvrage collectif. Les apports connexes des études de genre, des théories du *care* ou plus largement des *environmental studies* en renforcent le parti-pris interdisciplinaire. Toutefois, on perd peut-être en retour dans certains articles les apports conceptuels et théoriques des études récentes sur la bande dessinée dont se saisissent principalement David Herman et Glenn Willmott. L'ambition posée en introduction d'explorer les ajustements théoriques nécessaires aux spécificités médiatiques de la bande dessinée lorsque les études animales s'en saisissent ne me semble donc que partiellement réalisée par l'ouvrage, mais pose dans le même temps une ouverture claire qui trouvera certainement des prolongements dans des travaux ultérieurs.

L'ouvrage s'appuie aussi sur un corpus relativement dominé par des titres marquants et récents qui résonnent particulièrement avec les questions issues des études animales : ce sont principalement des œuvres destinées à un public adulte, qui mettent en évidence les conflits ou la violence des rapports entre les espèces. À l'exception des contributions de Daniel Yezbick et Glenn Willmott dans la première partie de l'ouvrage, on peut avoir le sentiment de laisser un peu de côté tout un pan de la bande dessinée où l'animal a précisément acquis une place centrale. Il s'agit certes d'un corpus qui a déjà été étudié, mais le renouvellement théorique apporté par les études animales mériterait probablement d'être également mis en évidence sur ces objets.

Malgré la grande qualité et l'intérêt de l'ouvrage, il me semble que celui-ci pâtit d'un problème majeur, qui ne lui est certes pas propre mais que je voudrais soulever en guise de conclusion : j'ai été frappée à la lecture de voir la dimension graphique tant en retrait dans un ouvrage consacré à la bande dessinée. À l'exception du projet artistique en fin d'ouvrage, on compte en moyenne une illustration et demie par chapitre (en noir et blanc). Certains chapitres ne comportent même aucune illustration, ce qui est réellement gênant pour la lecture à moins d'avoir toutes les œuvres mentionnées dans sa bibliothèque. Les chapitres les plus convaincants sont souvent les mieux illustrés, et ceux qui accordent par conséquent le plus de place à l'analyse de la dimension graphique des œuvres. Bien que je suppose que l'éditeur scientifique partage la même frustration et que cet aspect dépende bien évidemment du fonctionnement du droit de citation ou de reproduction en bande dessinée et des contraintes de coût d'impression, l'ouvrage me semble soulever l'urgence d'une réponse éditoriale solide et de long terme à la question de la citation pour rendre possible un plein développement des études sur la bande dessinée.