

L'hétérogénéité graphique en bande dessinée

Côme Martin

Le style visuel d'un dessinateur joue un rôle plus important encore que le style d'un écrivain dans l'appréciation d'une œuvre : c'est que dans un seul trait peut résider l'identité graphique de l'auteur, ce que Philippe Marion qualifie de « graphiation », « l'empreinte de sa subjectivité singulière » (35). Pourtant, si l'homogénéité a longtemps été, et demeure en grande partie la norme en bande dessinée, les ouvrages où l'hétérogénéité règne en maître et dans lesquels il convient de parler de style au pluriel sont moins rares qu'il n'y paraît. Le trait, autrement régulier autant dans sa graphie que dans son tracé, se brise dans de nombreuses bandes dessinées contemporaines, dont les auteurs n'hésitent pas à varier les approches graphiques au gré de leurs sujets, de leur discours et de leurs envies. Álvaro Nofuentes, dans son mémoire sur l'hétérogénéité graphique, en fait remonter l'origine au concept de plurilinguisme développé par Mikhaïl Bakhtine dans *Esthétique et théorie du roman* (9). On peut trouver des exemples de la pratique d'un style multiple ou tout du moins plastique dès les années 1930 avec *Dick Tracy* de Chester Gould, série où règne « une revendication de l'autonomie de la matière graphique à chaque *strip*, dans un contexte de liberté créatrice où l'effet de naturalisation est délibérément brisé à chaque case » (Nofuentes, 21), mais c'est avec le développement de la bande dessinée alternative dans les années 1970 que la pratique prend son essor. Le meilleur exemple d'un style hétérogène au sein d'un même récit, bien qu'il soit dû à la présence de la « graphiation » de deux auteurs sur la même page, est le *Dirty Laundry Comics* (1974 et 1978) d'Aline, Sophie et Robert Crumb. Toujours selon Nofuentes :

Ils ne se limitent pas à dessiner leurs alter-ego [mais] leur donnent leur propre personnalité et leur propre discours grâce aux textes des bulles. Ainsi, chaque sujet virtuel n'est plus la prolongation d'une facette d'un seul sujet occulte qui serait l'auteur, sinon la matérialisation graphique des différents sujets qui créent l'œuvre. (60)

On peut également mentionner une forte propension à l'hétérogénéité graphique dans le *manga* comme « moyen de représenter visuellement la psychologie des personnages, puisque les textes récitatifs, utilisés très souvent avec cette finalité en Occident, sont très rarement employés par les auteurs japonais, à cause notamment d'une narration à prédominance visuelle » (43-44). C'est néanmoins à partir des années 1990 que l'hétérogénéité graphique, sans pour autant devenir une norme,

devient en tous les cas plus courante ; conséquence, selon Nofuentes, d'une « plus grande reconnaissance culturelle de la bande dessinée, liée en partie à l'essor du [...] roman graphique » (37-38).

Comme le note Nofuentes, l'hétérogénéité graphique n'est pas nécessairement synonyme de registre parodique ou humoristique : ainsi, « chez Dostoïevski, la polyphonie vient de la confrontation du grotesque, du fantastique et de la profondeur philosophique » (9). En bande dessinée, au-delà du pastiche graphique pratiqué par exemple par Daniel Clowes dans *Ice Haven* (2005) ou par Kevin O'Neill dans les derniers volumes de *La Ligue des gentlemen extraordinaires* (1999-2019), on peut mentionner une hétérogénéité plus subtile mais aussi plus proche de la subjectivité de ses personnages dans une bande dessinée du dessinateur Boulet intitulée « Un dimanche en famille ». À l'occasion d'un défi de création sous contraintes, Boulet a choisi, dans ce court récit, de présenter un repas familial par le prisme subjectif des différents personnages y participant, chacun ayant son opinion arrêtée et intérieure sur le caractère des autres membres de sa famille. Or, cette subjectivité n'est pas exprimée textuellement, par exemple par le dialogue, mais visuellement : à chaque page, l'un des membres de la famille subit une transformation graphique radicale, d'abord de façon positive puis de façon davantage négative. Le récit vient figer ces perceptions hétéroclites à deux reprises : d'abord lorsque les personnages sont tous réunis autour d'une même table, puis lorsqu'ils prennent la pose pour la traditionnelle photo de famille. Ces deux instants soulignent à la fois la différence de point de vue des différents protagonistes et l'hétérogénéité graphique dont fait preuve Boulet, en confrontant les différentes épaisseurs du trait et les codes graphiques de représentations plus ou moins réalistes. En somme, « Un dimanche en famille » illustre ce que Thierry Groensteen appelle « l'objectivation subjectivée » : « nous voyons les personnages de l'extérieur, mais à la façon dont eux-mêmes perçoivent le monde et s'y projettent » (144).

Asterios Polyp de David Mazzucchelli fournit un cas d'étude plus approfondi de l'hétérogénéité graphique en réponse à cette objectivation subjectivée : le roman graphique érige presque en règle une remise en jeu constante du style graphique, aussi bien sur le plan du trait que de la couleur ou de la typographie. Récit d'une histoire d'amour et de sa rupture aussi bien que d'un renouveau spirituel, inspiré autant par des considérations sur l'architecture que par la mythologie grecque, *Asterios Polyp* est une œuvre complexe qu'il convient, dans la portée de cet article, de placer dans la

lignée de l'adaptation de *City of Glass* que David Mazzucchelli avait réalisée avec Paul Karasik en 1994¹. On retrouvait déjà dans cette dernière la volonté d'approfondir les réflexions de Paul Auster et de bousculer quelque peu les conventions graphiques et typographiques d'alors. *Asterios Polyp* vient, quinze ans plus tard, creuser le même sillon avec obstination : là où *City of Glass* jouait d'abord avec les conventions graphiques, introduisant plusieurs fois de nouveaux styles de dessin et, ponctuellement, de nouvelles typographies, *Asterios Polyp* propose une exploration à la fois plus visuellement cohérente – un style graphique principal est clairement identifiable dès les premières pages – et plus déstabilisante dans son déroulement. C'est parce que les premières pages de l'ouvrage semblent si conventionnelles que les écarts graphiques et typographiques fréquents de l'ouvrage, son hétérogénéité constamment réactivée, ont un tel impact ; c'est également parce que, plus encore que dans *City of Glass*, ce sont avant tout des mondes intérieurs, des perceptions se pliant à « l'objectivation subjectivée », qui s'offrent au lecteur.

Asterios Polyp s'ouvre sur un orage et une ligne brisée sous la forme d'un éclair qui vient faire exploser à la fois la vie de son protagoniste éponyme et l'architecture du récit. En effet, dès la page 8 de l'ouvrage², les cases se chevauchent, ne tiennent plus sur une grille et sont parfois de guingois, illustrant à la fois la fuite précipitée d'Asterios hors de son appartement prenant feu et son état de panique en cette occasion. La mise en page redeviendra plus conventionnelle pour montrer au lecteur l'intérieur de l'appartement en feu ; cette alternance demeure à peu près constante sur le reste de l'ouvrage, les chapitres (un sur deux) narrés par Ignazio Polyp, le jumeau mort-né d'Asterios, faisant montre d'une disposition beaucoup plus libre des dessins, brisant la composition conventionnelle de la page. Ceux-ci éclairent en creux le passé d'Asterios et sa relation tragique avec Hana ; les autres chapitres, dans un ton de couleurs différent, décrivent le voyage aussi initiatique que géographique d'Asterios après l'incendie de son appartement, son humanisation et son dénuement progressif jusqu'à ce qu'il retrouve Hana lors d'une conclusion qui marie les différentes palettes chromatiques du livre.

Cet usage de la couleur est primordial car, loin de servir uniquement d'aide à l'ancrage narratif et temporel, il joue un rôle important dans la caractérisation des

¹ Pour une analyse détaillée de cette œuvre, voir le dossier consacré par l'auteur à cette œuvre sur le site du9.org : <https://www.du9.org/dossier/city-of-glass/>.

² Les pages d'*Asterios Polyp* ne sont pas numérotées, je me fie donc ici à ma propre numérotation.

différents personnages du récit. Comme l'écrit Rob Clough, dans *Asterios Polyp* « la temporalité, l'atmosphère et les interactions des personnages découlent entièrement des couleurs très basiques » que Mazzucchelli emploie (n. pag³). Randy Duncan ne dit pas autre chose en expliquant :

Mazzucchelli n'emploie pas les couleurs comme des images diégétiques qui essaient de représenter de façon réaliste la couleur des gens et des objets dans la réalité du récit. Il utilise une palette limitée et, en majorité, présente des personnages monochromatiques. De façon appropriée pour un média imprimé, il emploie les couleurs découlant de la synthèse soustractive qui sont utilisées par les imprimantes : le magenta, le jaune et le cyan. (9)

Il est à noter que, en sus de cette utilisation non conventionnelle de la couleur, *Asterios Polyp* fait également un usage soutenu du blanc, la plupart des pages présentant un agencement de cases séparées par un espace blanc plus large que le mince filet conventionnel, ce qui contribue à situer le récit dans un espace-temps imprécis, relevant aussi bien du domaine onirique que symbolique.

L'usage de la couleur vis-à-vis des personnages est surprenant mais cohérent, qu'il s'agisse de l'appliquer simplement à leurs vêtements (comme c'est le cas page 37 ou page 54, lorsque seuls les vêtements bleus d'Asterios se détachent d'une myriade de personnages anonymes, monochromes et donc identifiés par le lecteur comme inférieurs, narrativement parlant) ou à la silhouette des personnages dans leur ensemble, comme dans la séquence des pages 117 à 121 où Hana apparaît en rouge (et dans un dessin fait de traits hachurés) et Asterios en bleu (et dans un dessin fait de solides emboîtés). Ces deux couleurs, le rouge et le bleu, apparaissent rapidement primordiales non seulement pour identifier les deux personnages principaux du récit mais aussi le régime émotionnel sur lequel ils fonctionnent : la logique froide pour Asterios et l'émotion parfois débordante pour Hana. Dès lors, les changements chromatiques des personnages deviennent à la fois surprenants et narrativement pertinents, une façon pour Mazzucchelli de dépeindre l'évolution émotionnelle de ses personnages sans avoir besoin de l'expliquer verbalement :

Lorsqu'Asterios retrouve [Hana] dans le temps présent du récit, elle n'est pas dessinée en rouge, mais plutôt en blanc, vert et violet. Par ailleurs, au bas de la page [39], Asterios passe de sa couleur bleue au violet alors qu'il commence à penser à coucher avec la femme qui lui parle, puis enfin au rouge dans la 3^e petite case. (Bennett, 12)

La première conversation entre Asterios et Hana, un *flashback* page 61, illustre de façon concise cette tendance, lorsque les deux personnages sont tous deux dessinés

³ Sauf indication contraire, toutes les citations non francophones ont été traduites par mes soins.

comme des solides bleus remplis de traits hachurés rouges, afin de souligner leur complémentarité et complicité immédiate. D'autres détails plus subtils, comme le fait qu'Asterios porte des vêtements rouges et Hana des vêtements bleus page 139, filent la même allusion. Ces distinctions chromatiques sont totalement absentes des chapitres se situant dans le présent du récit, où les tons de jaune et de violet sont partagés par l'ensemble des personnages et des décors (même si l'on peut déceler une dominante de jaune chez Ursula Major et de marron chez son mari Stiff, qui accueillent Asterios chez eux), comme pour souligner l'équilibre plus constant dans la vie d'Asterios à ce moment.

Les couleurs ne sont donc pas réalistes dans *Asterios Polyp* et, si elles obéissent à une logique narrative et thématique précise, celle-ci n'émerge qu'après une analyse attentive et laissera tout de même des zones d'ombre. Cet usage non conformiste de la palette chromatique à sa disposition permet à Mazzucchelli un discours fin et complexe, d'autant qu'il est également soutenu par l'emploi hétérogène des lignes composant les personnages et leurs dialogues.

Si l'emploi de différentes couleurs pour exprimer les émotions de personnages et l'atmosphère de leurs récits n'est pas chose rare en bande dessinée (ni d'ailleurs en peinture), l'hétérogénéité du trait de Mazzucchelli dans *Asterios Polyp* est plus surprenante. Il s'agit pour l'auteur de déployer ce que Thierry Smolderen qualifie de « polygraphie » dans *Naissances de la bande dessinée* et de s'inscrire, avec des desseins différents, dans une lignée que l'on peut faire remonter jusqu'au XVIIIe siècle et à William Hogarth (Nofuentes, 13). En bande dessinée, l'hétérogénéité graphique se fait le plus souvent au service du récit, comme le note Álvaro Nofuentes :

Les rares exemples d'hétérogénéité graphique qu'on peut trouver dans la bande dessinée occidentale depuis le début du XXe siècle jusqu'aux années soixante trouvent le plus souvent leur « justification » dans le récit. Ainsi, le Slumberland de Little Nemo sert à Winsor McCay comme prétexte pour faire subir à ses personnages et décors tout type de transformations, liées notamment à leur élasticité et à l'animation d'objets inertes ; aussi, Cliff Sterrett introduira une vignette abstraite dans un *Sunday page* de *Polly and her Pals* (1913) pour représenter métaphoriquement une bagarre ; ou Walt et Skeezix se plongeront dans le monde de la peinture post-impressionniste dans la planche dominicale du 2 novembre 1930 de *Gasoline Alley*. (16)

L'établissement d'un canon de la bande dessinée, le développement d'analyses (universitaires ou non) du média et, plus simplement, le passage du temps ont poussé de nombreux auteurs contemporains à réutiliser les codes et styles graphiques de plus anciens dessinateurs dans leur travail, sous forme d'hommage ou de commentaire

postmoderne. C'est ainsi que Daniel Clowes explique son approche graphique dans *Ice Haven* :

Toute l'œuvre est plus ou moins inspirée de la section *comics* des journaux du dimanche de la fin des années cinquante et du début des années soixante, une époque où la plupart des *strips* étaient publiés sous forme de demi-pages plutôt que les immenses pleines pages des années vingt et trente. Il y avait quelque chose de vraiment remarquable dans ce fantastique mélange de styles : *Steve Roper* et *Mike Nomad* et *Henry* et la dernière version de *Mutt and Jeff* tous sur la même page, et d'une certaine manière, parce qu'ils sont imprimés avec les mêmes couleurs et dessinés avec les mêmes outils basiques, il y a une sorte de cohésion interne à tout cela. Je pensais que ce serait génial de créer une histoire en utilisant tous ces différents types de styles et d'approches, et de les insérer dans une structure narrative qui les inclurait tous. (Hignite, 167)

Asterios Polyp emprunte une voie différente de celle d'*Ice Haven* dans son emploi de l'hétérogénéité, même si l'ouvrage n'est pas dépourvu d'hommages au style d'autres dessinateurs :

Dans la première scène du *dîner*, à l'arrivée d'Asterios dans la ville d'Apogee, intervient Steve, héros de l'histoire "Near Miss" [de Saul Steinberg], parue dans le premier numéro de *Rubber Blanket*. [...] On reconnaît le personnage à la fois par ses traits graphiques et par ses traits physiques. Autrement dit, le style graphique, puisqu'il est associé à une histoire déterminée ou au passage spécifique d'une histoire, se révèle ici un outil très puissant pour créer des relations de tressage. (Nofuentes, 79)

D'une certaine façon, le style hétérogène d'*Asterios Polyp* est plus puissant visuellement que celui d'*Ice Haven*, puisqu'il obéit à des règles constantes (même si implicites) et concerne la plupart du temps les personnages eux-mêmes et non le monde qui les entoure, faisant clairement apparaître au lecteur le statut extradiégétique de cette hétérogénéité.

J'ai ainsi déjà mentionné comment ce que Groensteen appelle l'« idiosyncrasie » d'Asterios et d'Hana est signifié par la façon dont ils sont dessinés :

Asterios est un architecte et un brillant causeur ; son corps est représenté comme un ensemble de volumes creux, décomposable en formes géométriques, et tracé dans une couleur froide (le bleu) qui dénote son insensibilité. À l'inverse, celui d'Hana, jeune femme qui n'a pas été aimée par ses parents et qui manque de confiance en elle, ne bénéficie pas de la fermeté du trait de contour : elle est représentée par des petits traits hachurés qui lui confèrent un aspect flou, et sa couleur est celle de l'émotivité, le rouge. (126)

La lecture psychologisante des protagonistes est en effet tentante et encouragée par le récit, qui utilise le même genre de procédé graphique pour quelques personnages secondaires du récit. L'usage est explicité aux pages 34 et 35, lorsqu'Ignazio, le narrateur, déclare : « Et si la réalité (telle qu'on la perçoit) n'était qu'un prolongement de soi ? Cela ne fausserait-il pas la façon dont chaque individu appréhende le monde ? ». Cette interprétation négative de l'hétérogénéité est contrebalancée page 40, au milieu d'une planche évoquant les conquêtes sexuelles d'Asterios : « Cela

voudrait dire qu'il est possible pour quiconque de librement modifier sa propre perception de la réalité afin qu'elle coïncide partiellement avec celle d'un autre ».

Si l'analogie entre personnalité et apparence graphique, comme un écho des *Dirty Laundry Comics* de la famille Crumb, est brillamment déployée tout au long d'*Asterios Polyp* (elle est, comme pour l'emploi des couleurs, moins mise à profit dans les chapitres se déroulant au temps présent, Stiff et Ursula étant relativement semblables graphiquement), elle a également ses limites. D'une part, la frontière entre représentation interne des protagonistes et raccourci esthétique-narratif est poreuse : par exemple, bien qu'Asterios effectue une auto-réévaluation de sa sociabilité tout au long du récit, réévaluation qui le mène à une existence plus sereine, sa représentation graphique (notamment sa silhouette) ne change pas entre le début et la fin du récit, pas plus que la typographie qui lui est rattachée, comme je le montrerai plus loin. D'autre part, comme le souligne Nofuentes, si l'emploi par Mazzucchelli de l'hétérogénéité graphique peut être considéré « comme une hyperbolisation de la théorie de la physiognomonie de Rodolphe Töpffer [...] en même temps elle présente le risque d'une schématisation trop forte des personnages, qui sont condamnés par leur aspect à agir d'une façon déterminée, ce qui peut rendre le récit prévisible et manichéen » (65). Mais si les personnages d'*Asterios Polyp* apparaissent de façon archétypale et ne s'écartent que peu (à l'exception d'Asterios) d'une caractérisation simpliste, c'est également, il faut le rappeler, parce que le récit emprunte très largement à des ressorts esthétiques de l'ordre du mythe⁴. Le récit assume globalement son archétypalité, sans refuser à ses personnages une certaine marge de manœuvre dans leur représentation (par l'évolution de la palette chromatique) et dans leur caractérisation ; comme l'écrit Rob Clough, « la composition des personnages est stylisée au point de télégraphier les intentions de chacun d'entre eux dès son introduction » (n. pag.).

Il est sur ce point important de constater, avec Nofuentes, « la prise en charge du dessin de certaines "responsabilités" attribuées généralement au texte » (68) : il n'est pas besoin de décrire les personnages en détail, ni même de les montrer dans l'action pour faire rapidement comprendre au lecteur leurs traits caractéristiques les plus saillants. En sus des caractérisations d'Asterios et d'Hana, déjà mentionnées, on peut relever les personnages (très) secondaires de Lotta Latte, page 38, dont la coupe de cheveux anguleuse et les lunettes à bords pointus viennent renforcer (de façon

⁴ Sur ce point, et sur les parallèles entre *Asterios Polyp*, la philosophie nietzschéenne et les figures d'Apollon et de Dionysos, voir Bennett (19-30).

dépréciative) le cliché d'une femme lesbienne et autoritaire, ainsi que Laurel, page 39, qui est au contraire dessinée tout en courbes et coiffée d'une chevelure opulente, faisant d'elle l'archétype de la séductrice. On peut également mentionner Willy Illium, rival d'Asterios dans la séduction d'Hana et qui sera l'une des causes de leur rupture, dont la représentation graphique (particulièrement lorsqu'il apparaît pour la première fois page 190), en insistant sur sa petite taille, sa coiffure tirillée entre deux directions, ses yeux perpétuellement fermés et ses petites bottes, en fait un personnage aussi bien imbu de lui-même qu'involontairement comique. Sans aller, comme Nofuentes, jusqu'à rapprocher ces représentations archétypales des travaux de Rudolf Arnheim dans *Art and Visual Perception* (1954) ou de Vassily Kandinsky dans *Point et ligne sur plan* (1926), il est clair que de tels procédés, tout en soulignant le style hétérogène de l'œuvre, permettent à Mazzucchelli de « conditionne[r] et guide[r] ainsi l'impression que provoque chaque personnage chez le lecteur, de la même façon qu'une description psychologique le ferait en littérature » (78-79).

En sus d'un emploi hors normes de la couleur et de la représentation graphique diversifiée des personnages, l'auteur d'*Asterios Polyp* utilise également la typographie comme marqueur de leur intériorité. Pour Rob Clough, c'est l'union entre ces trois éléments (couleur, style graphique, typographie) qui est au cœur de l'ouvrage :

Finally, the book does not talk about *design*, in all the senses of the term [...] Mazzucchelli is as much interested in the way in which different colors can be superimposed, in the use of dialogue and thought bubbles to make them more iconic and integrate them more directly on the page and in the creation of an emotional tone by the use of color, than in the exploration of the life of his characters. (n. pag.)

Il faut tout d'abord souligner que l'hétérogénéité de la typographie est avant tout *graphique*, puisqu'elle s'accompagne d'une forme de bulle spécifique à chaque personnage. Ainsi, Asterios est le seul personnage du récit, à l'exception du narrateur, à s'exprimer dans des lettres capitales, enfermées dans des bulles rectangulaires, aux angles droits. Cette singularité permet non seulement de réaffirmer son penchant pour la logique et l'ordre, mais également son sentiment de supériorité par rapport à ses interlocuteurs dont les paroles sont retranscrites dans des bulles rondes ou courbes (qu'on pourrait donc interpréter comme plus lâches, plus flexibles) et en minuscules. Deux autres personnages majeurs s'expriment également avec des majuscules : Ignazio, narrateur et frère jumeau (mort-né) d'Asterios, dans une typographie plus grande et large que celle d'Asterios, pour expliciter sa domination sur le cadre du récit, et Ursula Major, qui assied ainsi son image archétypale de femme puissante et

impérieuse. Deux autres personnages mineurs du récit s'expriment également en majuscules : Willy Illium, mais dans une police légèrement plus petite que celle d'Asterios, pour mieux signifier l'inégalité de leurs statuts respectifs, et un ex-prisonnier anonyme qu'Asterios rencontre dans une séquence pages 45-49 et qu'il recroisera page 282. Cet ex-prisonnier fait une apparition fugace mais pourtant cruciale puisqu'une altercation entre lui et Asterios dans un bar mènera à la perte d'un œil de ce dernier, sacrifice nécessaire sur son chemin rédempteur.

L'aspect graphique de la parole est donc constamment au premier plan dans le récit et amène à des jeux visuels jamais anodins : ainsi, si la complicité immédiate entre Hana et Asterios lors de leur première rencontre, page 61, est signifiée par l'union de leurs formes et couleurs respectives, la redécouverte de cette complicité post-rupture, page 334, est représentée par l'entremêlement de la queue de leurs bulles respectives, puis page 335 par leur fusion, au moment où ils prononcent la même phrase de concert. Une fois encore, Mazzucchelli profite de la plasticité de son dessin et des moindres éléments du média qu'il emploie pour exprimer de façon à la fois directe, évidente et surprenante (car déviant des conventions) des développements dans la psychologie de ses personnages que l'absence de ces procédés aurait rendu complexes (et longs) à énoncer.

Mazzucchelli n'est pas étranger à une métamorphose de son style pour mieux servir son récit, comme ce fut le cas dans son adaptation de *City of Glass* mais aussi dans son travail sur les super-héros Batman et Daredevil. Dans *Asterios Polyp*, il « permet au style de dicter sens et fonction » au récit (Bennett, 8) ; ce style composite prend très fréquemment le lecteur par surprise et déstabilise la grille de lecture qu'il avait construite jusque-là. Comme l'écrit Rob Clough :

[Avec cet ouvrage, Mazzucchelli crée] sa propre panoplie de règles visuelles et critiqu[e] dans le même temps la superposition artificielle de règles, de motifs et de structures sur les autres, que ce soit dans l'art ou dans la vie. La tension centrale du livre est [...] l'utilisation d'un formalisme tonique et audacieux pour critiquer la rigidité du formalisme. [Mazzucchelli] emploie la caricature tout en critiquant la réduction des autres à la caricature. (n. pag.)

Cette tension, dont l'analyse dépasse le cadre de cet article⁵, est présente dans la diégèse mais aussi sur le plan purement formel ; ainsi, utiliser un style hétérogène pour mieux exprimer la vie interne des personnages, c'est également accepter que le

⁵ On en trouvera les développements dans les articles cités en bibliographie.

style cesse d'être transparent et se rappelle sans cesse au lecteur. Pour citer Nofuentes :

Une BD à dessin hétérogène est une œuvre qui s'auto-proclame à tout moment comme artifice, comme construction symbolique. [...] Si le trait graphique est la signature de l'artiste, on ne doit pas considérer un graphisme composite comme l'absence de style [...] mais plutôt comme un style qui se reconnaît polyédrique et mutant, dans lequel les différentes couches qui le composent sont exposées sans pudeur, à la façon d'une leçon d'anatomie. L'hétérogénéité graphique est forcément autoréférentielle, puisqu'elle propose un questionnement de l'ensemble des codes qui constituent la bande dessinée et de la notion de récit, ainsi qu'une réflexion autour du langage. Paradoxalement, l'auteur qui utilise un style composite souligne sa condition d'artiste non pas par la création d'une signature graphique unique et personnelle, mais par le questionnement de la primauté du récit dans la bande dessinée et la recherche d'une certaine autonomie de la forme. (51)

Cette artificialité du récit, soulignée dans le récit même, est typique du postmodernisme ; et si, par bien des aspects, *Asterios Polyp* se présente comme une œuvre tournée vers le passé, sa maîtrise des codes et son détournement des conventions graphiques viennent admirablement briser la ligne sur laquelle il se positionne. À l'image de son auteur, et de son média, il s'agit d'une œuvre qui va là où on ne l'attend pas et repousse à répétition les limites de ce qu'il paraissait possible d'accomplir narrativement dans un tel espace.

Références

- Bakhtine M., *Esthétique et théorie du roman*, Paris, Éditions Gallimard, 1978.
- Bennett M.B., *A Commentary on David Mazzucchelli's Asterios Polyp*, Middletown, Wesleyan University, 2014.
- Boulet, « Un dimanche en famille » in *Notes*, tome 8, Paris, Éditions Delcourt, 2013.
- Clough R., « Two and Three: Asterios Polyp », *High-Low*, 2008, En ligne : <http://highlowcomics.blogspot.com/2009/07/two-and-three-asterios-polyp.html> (consulté le 3 mai 2019).
- Duncan R., « Image Functions: Shape and Color as Hermeneutic Images in *Asterios Polyp* » in M.J. Smith et R. Duncan, *Critical Approaches to Comics: Theories and Methods*, New York, Routledge, 2012, n. pag.
- Groensteen T., *Narration et bande dessinée*, Paris, Presse Universitaires de France, 2011.
- Hignite T., *In the Studio: Visits with Contemporary Cartoonists*, New Haven, Yale University Press, 2007.

Marion P., *Traces en cases : travail graphique, figuration narrative et participation du lecteur*, Louvain-la-Neuve, Academia, 1993.

Mazzucchelli D., *Asterios Polyp*, New York, Pantheon Books, 2009.

Mazzucchelli D., *Asterios Polyp*, Bruxelles, Casterman, 2010.

Nofuentes A., *Le style graphique composite dans la bande dessinée : histoire, théorie et applications narratives*, Mémoire de Master 2, 2011, Université de Poitiers et École Européenne Supérieure de l'Image.