



**HAL**  
open science

## Forêts symboliques de la bande dessinée fantastique américaine contemporaine

Cyril Camus

► **To cite this version:**

Cyril Camus. Forêts symboliques de la bande dessinée fantastique américaine contemporaine. Otrante : art et littérature fantastiques, 2010, 27-28, pp.201-222. hal-04362915

**HAL Id: hal-04362915**

**<https://univ-tlse2.hal.science/hal-04362915>**

Submitted on 28 Dec 2023

**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.

fruits, il est dit dans la Genèse que leurs « yeux s'ouvrent », rapprochant les notions de vision et de connaissance. Étant donné que dans la trilogie de Pullman, Mary tient le rôle du serpent, il est intéressant de voir que ce sont ses yeux à elle qui, en premier, s'ouvrent sur le monde grâce à un arbre.

« La forêt est toujours grande, immense, vaste et mystérieuse. Personne ne domine jamais la forêt, mais la forêt, elle, a le pouvoir de changer des vies et de transformer des destinées »<sup>16</sup>. Si ces mots de Jack Zipes font référence aux contes des frères Grimm, ils s'appliquent très bien aussi aux forêts de tous les livres pour la jeunesse. Chaque héros et héroïne qui passe par la forêt se retrouve transformé, tandis que les personnages qui résistent au changement, ou qui s'attaquent aux arbres, n'en ressortent jamais vivants.

Le lecteur aussi est transformé par les forêts de ses lectures, et si en devenant adulte, il ne craint plus les ogres et les sorcières, il craint en revanche ce qu'ils représentent, et adapte ses peurs à son environnement, comme le père dans *Le Mystère des flèches bleues*, qui ne voit pas les monstres imaginés par ses enfants, mais des hommes inquiétants cachés derrière les arbres. On ne peut alors que rejoindre Neil Gaiman lorsqu'il cite G. K. Chesterton au début de *Coraline*, sur l'importance de ne jamais se désintéresser de la littérature pour la jeunesse : « Si les contes de fées sont plus vrais que vrais, ce n'est pas parce qu'ils disent que les dragons existent, mais parce qu'ils disent que les dragons peuvent être vaincus »<sup>17</sup>.

Suzanne VOOGD

Université de Toulouse Le Mirail

<sup>16</sup> Jack ZIPES, *The Brothers Grimm. From Enchanted Forests to the Modern World* [1988], New York, Palgrave Macmillan, 2002, p. 65. Ma traduction de : « The forest is always large, immense, great, and mysterious. No one ever gains power over the forest, but the forest possesses the power to change lives and alter destinies ».

<sup>17</sup> Neil GAIMAN, *Coraline*, illustré par Dave McKean, traduit de l'anglais par Hélène Collon, Paris, Albin Michel, 2003, p. 8.

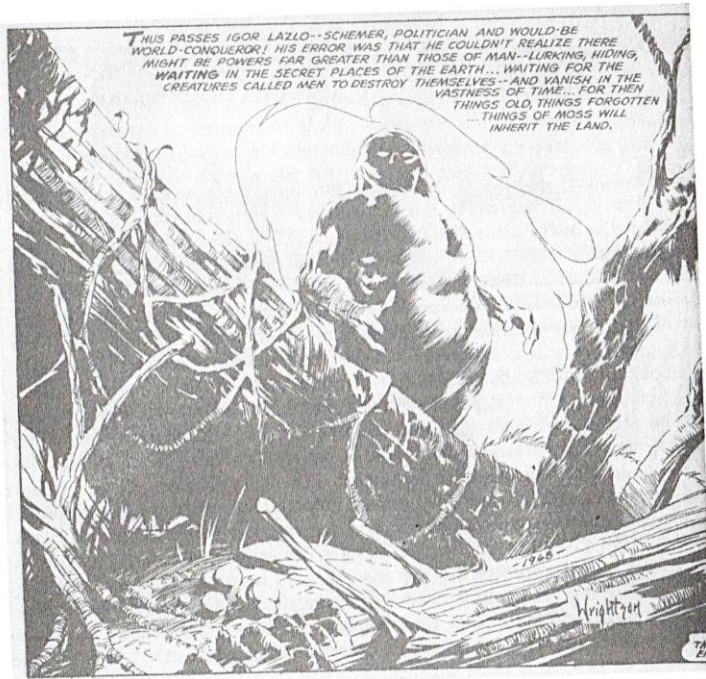
## FORÊTS SYMBOLIQUES DE LA BANDE DESSINÉE FANTASTIQUE AMÉRICAINE CONTEMPORAINE

Les auteurs de fictions fantastiques attribuent très souvent à la forêt le rôle d'un décor inquiétant, qui *diffuse* dans l'ensemble d'une scène la peur que les événements relatés *crystallisent*. C'est ce qui explique que l'entrée consacrée aux forêts, dans l'*Encyclopedia of Fantasy*, commence par décrire leurs propriétés menaçantes<sup>1</sup>. L'idée d'une forêt dangereuse par essence remonte au moins aux contes comme *Le Petit Chaperon Rouge*, et son expression esthétique a été codifiée notamment dans la littérature gothique, riche non seulement en « antres ténébreux » ou en « tempêtes bien horribles » mais aussi, bien sûr, en « forêts obscures »<sup>2</sup>. Tout au long du XX<sup>e</sup> siècle, on trouve principalement deux grands types d'auteurs fantastiques. D'un côté, les spécialistes du merveilleux, héritiers des contes de fées et des mythologies celtique et nordique, ont chanté la beauté des forêts, en les liant au motif féerique, sans évacuer totalement leur caractère inquiétant. J. R. R. Tolkien en est un exemple illustre. De l'autre, on trouve les auteurs d'épouvante : chez eux, les propriétés sinistres du décor gothique ont conservé leur prédominance. Algernon Blackwood, H. P. Lovecraft ou Stephen King n'ont jamais situé leurs romans ou nouvelles dans des forêts à des fins pastorales. Et le succès du film *Sleepy Hollow*, de Tim Burton, montrait encore il y a une dizaine d'années (1999) la vivacité du *topos* gothique de la forêt sombre, sublime et effrayante. La fiction d'épouvante exploite à des fins de divertissement les peurs inconscientes, et le symbole de la forêt se prête aisément à ce jeu<sup>3</sup>.

<sup>1</sup> « Les forêts représentent une barrière, plus particulièrement une barrière sombre, mystérieuse et impénétrable. » John CLUTE (éd.), John GRANT (éd.) et al., *The Encyclopedia of Fantasy*, New York, St Martin's Griffin, 1998, p. 362 (ma traduction).

<sup>2</sup> Annie LE BRUN, *Les Châteaux de la subversion*, Paris, Pauvert, 1982, p. 114.

<sup>3</sup> Le *Dictionnaire des symboles* rappelle que « pour l'analyste moderne, par son obscurité et son enracinement profond, la forêt symbolise l'inconscient. Les terreurs de la forêt [...] seraient inspirées, selon Jung, par la crainte des révélations de l'inconscient. » Jean CHEVALIER et Alain GHEERBRANT, *Dictionnaire des symboles* [1969], Paris, Robert Laffont/Jupiter, 1982, p. 456.



## Planche 1

*The House of Mystery*, t.2 (p. 36) © DC Comics. Tous droits réservés.



## Planche 2

*The House of Secrets*, t.1 (p. 292) © DC Comics. Tous droits réservés.

Ce constat est aussi vrai pour la bande dessinée d'épouvante. Le genre est apparu pour la première fois dans l'histoire de la bande dessinée américaine à la fin des années 1940, « inventé » par les éditeurs William M. Gaines et Al Feldstein au sein de leur firme EC Comics<sup>4</sup>. Les histoires courtes contenues dans les périodiques produits par EC étaient présentées par un personnage récurrent de conteur grotesque à l'humour macabre, et cette formule allait, par la suite, être reprise dans beaucoup d'autres bandes dessinées d'horreur. Ces récits grand-guignolesques, en noir et blanc, sont en général urbains, ce qui n'empêche pas les silhouettes décharnées d'arbres morts de hanter, menaçantes, l'arrière-plan des cases qui les composent, dans de nombreuses scènes situées dans un cimetière, ou aux abords d'une maison ou d'une route isolées. Et lorsque le décor est occasionnellement forestier, il est toujours marécageux, nocturne et dépeint avec force expressivité graphique comme un Enfer hostile pour le personnage humain qui s'y égare<sup>5</sup>, et comme un abri pour les créatures démoniaques qui s'y tapissent<sup>6</sup>.

C'est pourtant au sein de la bande dessinée d'horreur américaine, ce terreau de clichés, que le scénariste anglais Alan Moore a adopté, dans les années 80, une approche alors révolutionnaire de la représentation des forêts et des arbres dans le fantastique<sup>7</sup> : plutôt que de terreurs conventionnelles, l'esthétique forestière de Moore est faite d'écologie et de spiritualité. Avant Moore, un semblant de discours écologique pouvait se trouver çà et là dans la bande dessinée d'horreur américaine, mais ce n'était toujours qu'un prétexte pour déclencher les mécanismes narratifs de l'horreur. Il s'agissait en général de forces surnaturelles et monstrueuses venues punir l'homme de son *hubris*. Au lieu d'un mort-vivant attaquant le savant qui l'a animé, comme dans *Frankenstein* de Mary Shelley ou « Herbert West-Reanimator » de Love-

<sup>4</sup> Robert C. HARVEY, *The Art of the Comic Book: an Aesthetic History*, Jackson, University Press of Mississippi, 1996, pp. 127-131.

<sup>5</sup> Voir « Cross-Country », de Jack DAVIS, tr. par Marc Voline et paru dans Jack DAVIS, *Tales from the Crypt t. 5 : Coucou me revoilà !*, Albin Michel, 2000, pp. 49-53.

<sup>6</sup> Voir « La bête de la pleine lune » in Jack DAVIS, *Tales from the Crypt t. 7 : Chat y es-tu ?*, Paris, Albin Michel, 2000, pp. 56-61.

<sup>7</sup> « Dans un monde qui est bien le nôtre, celui que nous connaissons, sans diables, ni sylphides, ni vampires, se produit un événement qui ne peut s'expliquer par les lois de ce même monde familier. » Tzvetan TODOROV, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Seuil, 1970, p. 29. C'est, pour Todorov, le présupposé le plus évident pour définir le fantastique. Sa définition complète affine l'analyse en considérant comme *merveilleux* ce qui admet la nature surnaturelle de l'événement, *étrange* ce qui la nie, et *fantastique* ce qui maintient le doute. Je parle ici de fantastique pour des œuvres correspondant au présupposé, plutôt qu'à la définition complète, afin de marquer la différence avec le merveilleux plus affirmé des œuvres d'*heroic fantasy*, qui sont situées dans un « autre monde » où le surnaturel est, pour les personnages, « familier », et normal.

craft, on pouvait se trouver, par exemple, face à des monstres végétaux attaquant l'humain civilisateur qui s'apprêtait à détruire une forêt. C'est notamment la trame du récit « Things Old, Things Forgotten » (scénariste inconnu, illustrateur : Berni Wrightson) conçu en 1968 pour un numéro de *The House of Mystery*, un périodique édité par DC Comics et imitant la formule narrative des publications EC des années 40-50<sup>8</sup>. Cette thématique trouve cependant une expression bien plus subtile et originale sous la plume de Moore.

C'est en 1983 qu'il commence à écrire pour DC Comics les scénarios de la série *Swamp Thing* (la « Créature du Marais »). Le personnage éponyme était apparu pour la première fois en 1971, dans *The House of Secrets*, un périodique DC semblable à *The House of Mystery*. Dans cette première histoire<sup>9</sup>, l'être végétal apparaît isolé et mélancolique à la manière du monstre de Frankenstein, errant dans une forêt marécageuse et veillant en secret sur la femme qu'il aime. Avant la fin, on découvre qu'il a été humain, chimiste, et qu'une explosion survenue dans son laboratoire a fait croire à sa mort, tout en le transformant en « Swamp Thing ». Il ressemble aux créatures de « Things Old, Things Forgotten », sans doute parce qu'il a été dessiné par le même illustrateur. Il diffère d'elles, cependant, par le regard triste que lui a attribué Wrightson, et qui renforce graphiquement sa position intertextuelle d'émule pathétique du monstre de Frankenstein (planches 1 et 2). Après cela, les responsables éditoriaux de DC décidèrent de lui consacrer une série, d'abord illustrée (en couleurs) par Wrightson et écrite par Len Wein (les créateurs du récit de *The House of Secrets*), puis reprise par d'autres artistes au fil des années<sup>10</sup>. Ce feuilleton conserve des décors sombres et des thèmes typiques de l'horreur comme la nécromancie ou le vampirisme, mais le protagoniste devient une sorte de super-héros monstrueux (tel le Hulk de Marvel Comics) qui, au fil des numéros, combat des savants fous et autres antagonistes stéréotypés décidés à détruire le monde.

Dès le premier numéro, « The Anatomy Lesson »<sup>11</sup>, le segment des aventures de Swamp Thing écrit par Moore opère une modification importante de l'univers de cette bande dessinée, en jetant les bases d'une évolution surpre-

<sup>8</sup> Joe ORLANDO (éd.) et al, *Showcase Presents: The House of Mystery t. 2* [1971-1973], New York, DC Comics, 2007, pp. 27-36. DC Comics, firme très influente, est plus connue pour ses publications relatives aux super-héros (*Superman*, *Batman*, *Wonder Woman*, etc.) que pour ses séries d'horreur.

<sup>9</sup> Joe ORLANDO (éd.) et al, *Showcase Presents: The House of Secrets t. 1* [1969-1972], New York, DC Comics, 2008, pp. 285-292.

<sup>10</sup> John CLUTE, *op. cit.*, p. 912.

<sup>11</sup> Alan MOORE et al (ill.), *Swamp Thing t. 1: Saga of the Swamp Thing* [1983-1984], New York, DC Comics, 1987, pp. 13-35.

nante du personnage. Swamp Thing a été défini, depuis le début de la série, comme un être humain (Alec Holland) accidentellement changé en monstre d'apparence végétale. Les pages de « The Anatomy Lesson » dépeignent une autopsie pratiquée sur son corps temporairement inanimé. Les conclusions sont formelles : il n'a rien d'humain. C'est un être totalement végétal, issu des éléments constitutifs du bayou. Il a été généré, au moment de l'explosion, par les produits chimiques qu'étudiait Holland, et il a absorbé dans le processus une sorte de trace psychique de la conscience de ce dernier. D'après le personnage qui a conduit l'autopsie, « nous pensions que Swamp Thing était Alec Holland, transformé, on ne sait comment, en plante. C'est en fait une plante qui croyait être Alec Holland. »<sup>12</sup> Cette nouvelle perspective permet, en premier lieu, d'introduire un bouleversement dans les repères du lecteur habitué de la série<sup>13</sup>. Plus précisément, elle accentue l'aspect tragique de la situation du personnage tout en en déplaçant les causes<sup>14</sup>. Mais l'évolution est loin de s'arrêter là : sous forme d'allusions dans « Abandoned Houses »<sup>15</sup>, puis de manière plus claire au fil des numéros regroupés dans les volumes 3 (*The Curse*) et 4 (*A Murder of Crows*), Swamp Thing comprend peu à peu qu'il n'est pas le résultat d'un accident chimique. Il est un être « élémentaire » au sens mythologique du terme : une « personification magique d'une force naturelle »<sup>16</sup>, d'un Élément (dans son cas, la Terre, bien sûr). Il est l'ambassadeur du « vert » (« *the green* »)<sup>17</sup>, la conscience collective de toutes les plantes de la planète. Sa psyché y est connectée et il peut ainsi voyager d'un bout à l'autre du monde, car cette « conscience collective » est aussi un espace astral reliant tous les lieux où se trouvent des plantes.

<sup>12</sup> *Ibid.*, p. 24 (ma traduction).

<sup>13</sup> « Il y a sûrement peu de scénaristes qui, s'étant vus attribuer un personnage établi, commenceraient par démontrer [...] que le personnage n'a jamais eu aucun sens tel qu'on le présentait, et qu'il est, en fait, quelque chose de beaucoup moins humain qu'il ne le croit lui-même. » Préface de Ramsey CAMPBELL. *Ibid.*, p. 5 (ma traduction).

<sup>14</sup> « Tout au long de son existence misérable, la seule chose qui lui a permis de rester sain d'esprit est l'espoir qu'il pourrait un jour redevenir humain. La certitude que sous tout ce limon il était toujours Alec Holland. S'il a lu mes notes, il sait que ce n'est pas vrai. Qu'il n'est pas, qu'il ne sera jamais, qu'il n'a jamais été Alec Holland. » *Ibid.*, p. 33 (ma traduction).

<sup>15</sup> Alan MOORE et al (ill.), *Swamp Thing t. 2: Love and Death* [1984-1985], New York, DC Comics, 1990, pp. 164-183.

<sup>16</sup> John CLUTE, *op. cit.*, pp. 313-314 (ma traduction).

<sup>17</sup> J'adopte la traduction de Dominique Matthieu, in Neil GAIMAN et Dave MCKEAN (ill.), *Black Orchid* (version française), Paris, Reporter, 2002, p. 109.



Planche 3

Swamp Thing, t.1 (p. 141) © DC Comics. Tous droits réservés.



Planche 4

*Swamp Thing*, t.3 (p. 114) © DC Comics. Tous droits réservés.

Julia Kristeva a étudié, dans son essai de psychanalyse et de critique littéraire *Pouvoirs de l'horreur*, le sentiment de l'« abjection ». Elle le définit, par opposition aux concepts freudiens de « refoulement » ou de « rejet », comme une réaction complexe et ambivalente, dirigée vers un « objet vacillant, fascinant, menaçant et dangereux »<sup>18</sup>, et caractérisée par un état psychique qu'elle appelle « frontière fragile [...] où les identités [...] ne sont pas ou ne sont qu'à peine [...] »<sup>19</sup>. Dans son introduction au *Cambridge Companion to Gothic Fiction*, Jerrold E. Hogle reprend ce concept à son compte pour décrire l'essence des monstres du gothique (nous pourrions dire : de l'horreur en général) et le sentiment qu'ils inspirent. En abolissant les frontières entre humain et bestial, féminin et masculin, mort et vivant, Dracula, le monstre de Frankenstein, ou tout particulièrement les êtres duels (comme Jekyll/Hyde) ou hybrides, menacent la stabilité de l'identité humaine, qu'elle soit sociale, morale ou physique. Ils sont ainsi les réceptacles, les objets, les victimes de la peur abjecte qu'ils inspirent<sup>20</sup>. Puisque Moore lui a retiré toute hybridité et toute ambiguïté, le monstre éponyme de la série *Swamp Thing* ne correspond plus à l'analyse d'Hogle. Abjection, horreur ou même pitié ne sont plus les sentiments qu'il inspire. En l'éloignant de la sphère de l'humain, Moore l'a rapproché du « tout autre »<sup>21</sup>, caractéristique définitoire de ce que le théologien Rudolf Otto appelle le « numineux », sentiment au fondement du « sacré »<sup>22</sup>. Cette interprétation « numineuse » a été confirmée par Moore dans un entretien récent : « j'essayais de lentement transformer le personnage en une sorte de dieu végétal »<sup>23</sup>. Au fil de la série, *Swamp Thing* devient en effet, à bien des égards, un objet numineux comme le définit Otto. Lorsqu'il transforme la ville de Gotham City en jungle luxuriante<sup>24</sup>, ou lorsqu'il se confond avec une digue naturelle pour libérer l'eau d'un lac et détruire une ville maudite<sup>25</sup>, son « absolue supériorité de puissance » inspire bien un « effroi mystique » différent de la simple terreur<sup>26</sup>.

<sup>18</sup> Julia KRISTEVA, *Pouvoirs de l'horreur*, Paris, Seuil, 1980, p. 82.

<sup>19</sup> *Ibid.*, p. 245.

<sup>20</sup> Jerrold E. HOGLE (éd.) et al, *The Cambridge Companion to Gothic Fiction*, Cambridge, Cambridge University Press, 2002, pp. 7-8.

<sup>21</sup> Rudolf OTTO, *Le Sacré* [1917], Paris, Payot & Rivages, 2001, pp. 55-64.

<sup>22</sup> *Ibid.*, pp.25-27.

<sup>23</sup> George KHOURY, *The Extraordinary Works of Alan Moore*, Raleigh, TwoMorrows, 2008, p. 89 (ma traduction).

<sup>24</sup> Alan MOORE et al (ill.), *Swamp Thing t. 5: Earth to Earth* [1986-1987], New York, DC Comics, 2002, pp. 45-86.

<sup>25</sup> Alan MOORE et al (ill.), *Swamp Thing t. 3: The Curse* [1985], New York, DC Comics, 2000, p. 114.

<sup>26</sup> Rudolf OTTO, *op. cit.*, pp. 37-51.

Cette « absolue supériorité de puissance » est d'ailleurs mise en exergue par un procédé de narration graphique éprouvé : les cases où ces démonstrations de pouvoir apparaissent sont beaucoup plus grandes que la moyenne des cases utilisées, conférant à la scène une aura de gigantisme qui renforce la forte impression faite sur le lecteur. La case où Swamp Thing se confond avec la digue occupe les trois quarts de la page, tandis que, lorsqu'il apparaît au milieu de Gotham City sous forme d'arbre vivant colossal, la case occupe la page entière (planches 4 et 5, que l'on peut comparer avec la planche 3). Outre ces capacités prodigieuses, propres à susciter cette forme d'effroi solennel et respectueux que l'anglais résume dans le nom « *awe* »<sup>27</sup>, d'autres caractéristiques attribuées par Moore à Swamp Thing peuvent le rattacher au domaine du numineux. Ainsi, lorsque des personnages humains, en mangeant des fruits qui poussent sur son corps, communient avec son esprit et adoptent un instant sa perception végétale du monde, c'est un phénomène tout à fait « mystérieux »<sup>28</sup>, « fascinant »<sup>29</sup> et d'une « splendeur insigne »<sup>30</sup>, que Moore et ses illustrateurs (John Totleben et Stephen Bissette) mettent en scène dans un style visuel psychédélique<sup>31</sup>. Enfin, avec la création du « vert », la forêt elle-même, de simple décor et outil destiné à créer une atmosphère, s'élève au rang de concept métaphysique, dont les forêts physiques sont des avatars. Encore ceux-ci ont-ils des qualités bien différentes de la forêt gothique, puisque le bayou de Louisiane est appelé « foyer » (« *home* ») et

<sup>27</sup> Otto souligne lui-même la proximité du sens de « *awe* » avec cette forme d'« effroi mystique » qu'il désigne pour sa part, en général, par le nom latin « *tremendum* » (*Ibid.*, p. 38).

<sup>28</sup> Alan MOORE et al (ill.), *Swamp Thing t. 3: The Curse* [1985], *op. cit.*, pp. 55-64.

<sup>29</sup> *Ibid.*, pp. 69-82.

<sup>30</sup> *Ibid.*, p. 87.

<sup>31</sup> En termes de caractéristiques graphiques, le psychédélique, qui « fait appel à des motifs décoratifs et abstraits » et « évoque les visions d'une personne sous l'influence de drogues hallucinogènes », se définit ainsi : « la composition est dense, les couleurs plates, souvent stridentes et acides, les lignes courbes, rappelant les arabesques de l'art nouveau. » Marie SAMSON, *Dictionnaire usuel des arts plastiques*, Paris, ViaMédias, 2004, p. 184. On peut isoler deux principaux passages où ce style est utilisé. Dans « Rite of Spring » (MOORE, *Swamp Thing t. 2, op. cit.*, pp. 185-206, image 6), Abigail, l'amante humaine de Swamp Thing, mange un de ses fruits, afin que la communion spirituelle qui en résulte serve de palliatif aux rapports sexuels que les deux personnages ne peuvent avoir. Et dans « Windfall », un hippie nommé Chester trouve un fruit et en distribue des morceaux à deux personnages en quête de drogues. Nous suivons, selon leurs états d'esprit respectifs, l'extase de l'un face à la nature vue par elle-même, et le délire cauchemardesque de l'autre. Voir Alan MOORE et al (ill.), *Swamp Thing t. 4: A Murder of Crows* [1985-1986], New York, DC Comics/Vertigo, 2001, pp. 6-27. Moore a lui-même été hippie dans sa jeunesse, et, même s'il ne l'était plus au moment où il a écrit *Swamp Thing*, on peut supposer que l'analogie métaphorique drogue hallucinogène/expérience spirituelle a gardé, pour lui, une résonance particulière.

puisque la forêt amazonienne est, pour sa part, le lieu où la sagesse du vert s'est concentrée. Là se trouve, en effet, le Parlement des Arbres, lieu où d'autres créatures élémentaires comme Swamp Thing se sont retirées au fil des âges<sup>32</sup>.

Si Moore introduit du « sacré » dans la série, c'est à des fins profanes, puisque sous sa plume, *Swamp Thing* reste une bande dessinée d'horreur. Ses scénarios sont violents et macabres, au point que *Swamp Thing* deviendra, à partir du numéro « Love and Death », le premier périodique DC à sortir en kiosques sans la mention « conforme au Comics Code » depuis l'instauration de ce dernier<sup>33</sup>. Quant aux thèmes abordés, ils sont le plus souvent typiques de l'horreur, même s'ils apparaissent sous forme de variantes originales, voire politisées : vampires adaptés à la vie aquatique<sup>34</sup>, femme lycanthrope dont l'état vient de sa rage refoulée face à l'oppression machiste<sup>35</sup>, esclaves noirs qui se lèvent de leur tombe pour réclamer leur liberté<sup>36</sup>, personnes tuées par balle qui hantent une maison pour protester contre la culture américaine des armes à feu<sup>37</sup>... C'est au niveau de ses positions écologiques (« *my environmental stance* »)<sup>38</sup> que Moore se démarque le plus des bandes dessinées d'horreur classiques. Contrairement à ce qui se passe dans « Things Old, Things Forgotten », lorsqu'une centrale nucléaire, dirigée sans grande conscience morale en ce qui concerne l'évacuation des déchets, vient s'installer en Louisiane<sup>39</sup>, ni l'employé complice, ni le clochard irradié qui erre dans le bayou et contamine tout sur son passage ne sont présentés comme des ennemis de la forêt que Swamp Thing devrait punir. Même s'ils sont les *agents* de la pollution radioactive, ils sont

<sup>32</sup> Alan MOORE et al (ill.), *Swamp Thing t. 3: The Curse* [1985], *op. cit.*, pp. 87-117.

<sup>33</sup> « La Comics Code Authority est un organe d'autorégulation fondé en 1954 par des éditeurs, après le tollé contre les périodiques de bande dessinée (notamment les bandes dessinées d'horreur EC) soulevé par les chasses aux sorcières anti-bédés du Dr Frederick Wertham. Le Code interdisait les éléments tels que la nudité, les zombies putréfiés, l'inceste et la nécrophilie, et leur combinaison dans « Love and Death » était bien trop riche pour espérer l'adhésion des administrateurs du Code. Il est tout à l'honneur de DC qu'ils aient décidé de publier *Swamp Thing*, à partir de là, sans le sceau d'approbation de la CCA plutôt que de chercher à l'édulcorer. » Préface de Neil Gaiman in MOORE, *Swamp Thing t. 2, op. cit.*, p. 7 (ma traduction). Pour lire « Love and Death », voir *Id.*, pp. 31-56. Pour un historique du Comics Code et de ses conséquences sur l'industrie de la bande dessinée américaine, voir Jean-Paul GABILLIET, *Des Comics et des hommes, histoire culturelle des comic books aux États-Unis*, Nantes, Éditions du Temps, 2005, pp. 66-79.

<sup>34</sup> Alan MOORE, *Swamp Thing t. 3, op. cit.*, pp. 74-119.

<sup>35</sup> *Ibid.*, pp. 120-142.

<sup>36</sup> *Ibid.*, pp. 143-189.

<sup>37</sup> Alan MOORE, *Swamp Thing t. 4, op. cit.*, pp. 51-72.

<sup>38</sup> George KHOURY, *op. cit.*, p. 92.

<sup>39</sup> Alan MOORE, *Swamp Thing t. 3, op. cit.*, pp. 5-50.

aussi présentés, au même titre que la forêt personnifiée par Swamp Thing, comme ses *victimes*. L'employé prend ainsi conscience de l'immoralité de ses actes quand son épouse est irradiée au contact du clochard<sup>40</sup>. Et quand Jason Woodrue, un hybride homme/arbre<sup>41</sup>, se lève effectivement pour venger le vert de la déforestation en massacrant les humains<sup>42</sup>, Swamp Thing s'oppose à ce monstre meurtrier qui n'agit pas, selon lui, comme la forêt, mais comme les hommes<sup>43</sup>. La façon dont l'homme traite la nature est clairement condamnée, mais comme la forêt n'est plus un motif abject, relevant de l'horreur, mais un motif numineux, le discours écologique n'est plus un prétexte à faire peur. Un passage de la série pourrait être cité en contre-exemple : celui, déjà mentionné, où Swamp Thing transforme Gotham City en jungle. Cette action constitue, en quelque sorte, une « attaque » de Swamp Thing contre une communauté humaine, parce qu'elle retient prisonnière son amante Abigail, à cause de leur relation amoureuse « contre-nature ». Il faut cependant noter, tout d'abord, que cet épisode n'a rien à voir avec les enjeux écologiques de la série. Ensuite, la relation entre Abigail et Swamp Thing, variation cette fois-ci classique sur le *topos* fantastique de la « Belle et la Bête »<sup>44</sup>, est le seul comportement « humain » qu'il reste à ce personnage plus concerné par le rythme des saisons que par les cours de la Bourse. Cet accès de colère peut donc être vu comme un résidu d'humanité, plutôt qu'une manifestation de sa nature élémentaire et forestière. Le Parlement des Arbres avait d'ailleurs conseillé à Swamp Thing de se méfier de la colère, et du pouvoir, qui ne sont pas dignes du « bois »<sup>45</sup>. Enfin, l'« attaque » n'est en aucun cas meurtrière. À vrai dire, l'envahissement de la ville par la nature sauvage ne gêne guère que les autorités. La population l'accueille plutôt avec une joie dionysiaque dans le numéro « The Garden of Earthly Delights »<sup>46</sup>. On peut voir là un signe de la philosophie anarchiste de Moore, qu'il explorait plus avant, à la même époque, dans une autre série : *V for Vendetta*.

<sup>40</sup> *Ibid.*, pp. 38-41.

<sup>41</sup> Ce personnage, surnommé « The Floronic Man », était apparu dans diverses séries DC depuis 1962, et il est ici, pour ainsi dire, « recyclé » par Moore. Voir Scott BEATTY, Phil JIMENEZ, Robert GREENBERGER et Daniel WALLACE, *The DC Comics Encyclopedia*, New York, DC Comics/DK Publishing, 2006, p. 116.

<sup>42</sup> Alan MOORE, *Swamp Thing t. 1*, op. cit., pp. 59-104

<sup>43</sup> « *This... is not... the way... of the wilderness. This... is the way... of man.* » *Id.*, p. 94.

<sup>44</sup> John CLUTE, op. cit., pp. 98-99.

<sup>45</sup> « *To be calm within oneself, that is the way of the wood. Power tempts anger, and anger is like the wildfire. Avoid it.* » MOORE, *Swamp Thing t. 4*, op. cit., p. 113.

<sup>46</sup> Alan MOORE, *Swamp Thing t.5*, op. cit., pp. 52-85.

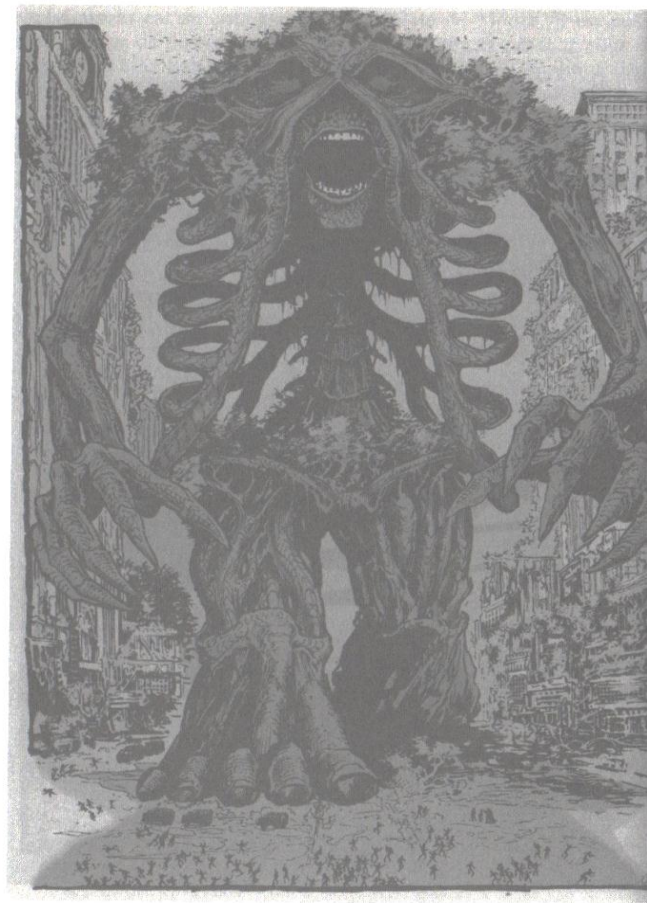


Planche 5

*Swamp Thing*, t.5 (p. 72) © DC Comics. Tous droits réservés.



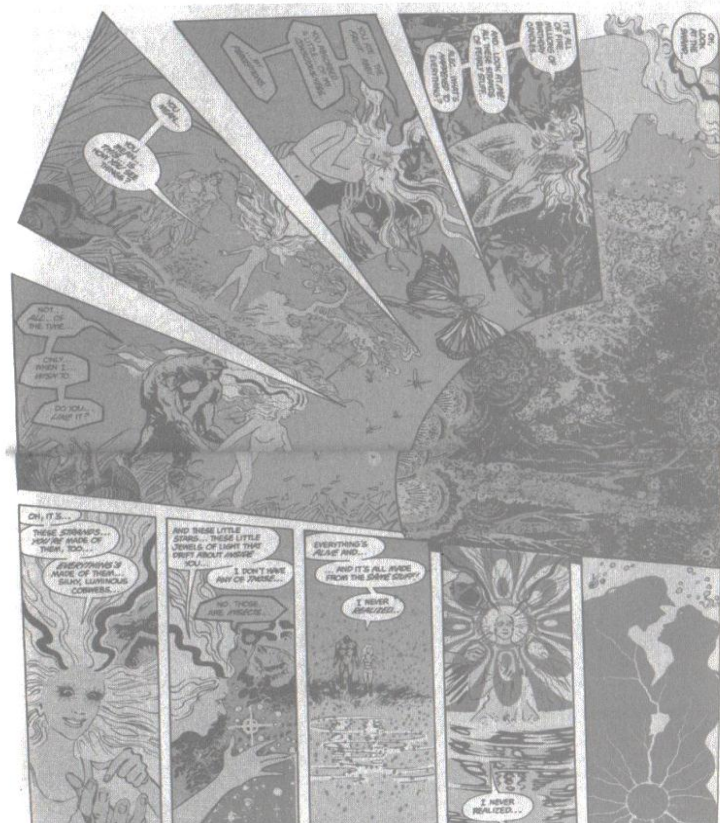


Planche 6

*Swamp Thing*, t.2 (p. 196-197) © DC Comics. Tous droits réservés.

Neil Gaiman est un collègue et compatriote de Moore. Il est aussi romancier, auteur de nouvelles, scénariste de cinéma et parolier pour divers musiciens. Fasciné par la notion de mythologie, il s'est appliqué dans ses bandes dessinées, romans et nouvelles à en illustrer tous les aspects, religieux ou sémiologiques<sup>47</sup>, en y décrivant des mythologies syncrétiques où se côtoient dieux païens ou révélés, super-héros, fées et personnages historiques ou littéraires. C'est la lecture de *Swamp Thing* dans la période Moore qui a réveillé sa passion de jeunesse pour la bande dessinée américaine. Il en a ensuite repris des personnages dans sa série DC *Sandman*, et le premier scénario qu'il a envoyé à DC était une proposition pour un numéro du *Swamp Thing* post-Moore. *Black Orchid*, sa première bande dessinée commandée par DC, lui a tout de suite permis de rendre hommage au travail de Moore et de commencer à satisfaire son goût pour l'écriture « mythologique ».

*Black Orchid* a été créée en 1973 par le scénariste Sheldon Mayer et l'illustrateur Tony DeZuniga. C'est une super-héroïne experte dans l'infiltration de groupes criminels, et caractérisée, de manière classique, par une force surhumaine, une relative invulnérabilité et la capacité de voler. Ses aventures ont été publiées brièvement dans le périodique DC *Adventure Comics*, elle n'avait pas de « biographie » développée et n'a, en somme, jamais été un personnage à succès<sup>48</sup>. Karen Berger, responsable éditoriale chez DC, a confié à Gaiman la tâche de reprendre ce personnage obscur et de lui donner une nouvelle jeunesse, dans le droit fil de ce que Moore avait fait avec *Swamp Thing*. Pour ce faire, Gaiman s'est servi de l'indigence du personnage d'origine : ses créateurs ne lui ayant pas attribuée de données biographiques définies, il n'avait, pour ainsi dire, qu'à combler ce vide comme il l'entendait. Il a commencé par exploiter l'aspect onomastique du personnage : celui-ci s'appelait *Black Orchid* (« l'Orchidée Noire ») et portait un costume violet et une cape en forme de pétales *sans raison particulière*. Il fut donc décidé que, sous le costume de super-héroïne, se cachait un des quelques hybrides femme/orchidée créés par un botaniste mélancolique du nom de Philip Sylvian, à partir de données génétiques de son amante défunte. « Sylvian » évoque bien sûr le nom latin *sylvia* (« forêt ») et le vocabulaire forestier qu'il a donné au français (sylvain, sylvestre, sylvi-

<sup>47</sup> Dans son recueil d'essais *Mythologies*, Roland Barthes a donné une définition moderne, laïque et très large à cette notion : tout « système sémiologique » donnant naissance à des « représentations collectives ». Roland BARTHES, *Mythologies*, Paris, Seuil, 1957, pp. 183 et 7.

<sup>48</sup> Hank WAGNER, Christopher GOLDEN et Stephen R. BISSETTE, *Prince of Stories: the Many Worlds of Neil Gaiman*, New York, St Martin's Press, 2008, pp. 181-182.

cole) et à l'anglais (*sylvan*, *sylvestrian*). Les jeux poétiques permis par le postulat des femmes-fleurs ne s'arrêtent pas là, puisque l'illustrateur Dave McKean l'a aussi exploité de manière fort intéressante. Un périodique de bande dessinée standard était, à l'époque, conçu de la manière suivante : un dessinateur mettait le scénario en images, au crayon. La planche était ensuite confiée à un encreur qui repassait à l'encre de Chine les traits du dessinateur, puis elle était photocopiée et un coloriste était chargé d'appliquer des aplats de gouache sur la photocopie (appelée « bleu d'imprimerie »). Globalement, le processus est toujours le même aujourd'hui, si ce n'est que les coloristes travaillent plutôt à l'ordinateur. McKean n'a pas du tout travaillé de cette manière : il a crayonné et peint lui-même les planches originales, utilisant toutes sortes de matériaux : pastels gras, encres aquarelles, peinture à l'huile... Cette méthode de « couleur directe »<sup>49</sup>, et cette palette d'outils plus protéiforme, lui ont permis de créer un contraste saisissant entre les images urbaines liées au crime organisé, hyperréalistes<sup>50</sup> et toutes en nuances de noir et de gris (planche 7), et les images forestières ou florales, impressionnistes<sup>51</sup> et délicatement colorées. Les « Orchidées » sont ainsi des silhouettes parfois à peine esquissées, flottant entre le violet, le mauve et le magenta, d'aspect immatériel, tandis que la forêt miniaturisée qu'est la serre de Sylvian, ou la macro-forêt qu'est l'Amazonie, combinent une luxuriante palette de verts à diverses techniques impressionnistes (planche 8). Le contraste entre les deux univers graphiques, qui oppose la vitalité de la nature au monde mortifère de l'homme, est particulièrement frappant quand un gangster en communication téléphonique joue distraitement avec des pétales de rose<sup>52</sup>, ou quand ses hommes de main investissent la forêt amazonienne, pour trouver et tuer les Orchidées<sup>53</sup>. La représentation des intrus humains et celle du décor sauvage sont alors si différentes qu'on a l'impression que les humains ont été peints à part, puis découpés et collés sur le décor (planche 9). La nature, dans ce passage, est aussi magnifiée par le déroulement du scénario : l'odyssée se termine en effet en fable pacifiste et écologique quand les gangsters décident, enchantés par la beauté des femmes-fleurs, de ne pas mener leur mission à bien.

<sup>49</sup> Voir Thierry GROENSTEEN, *La Bande dessinée*, Toulouse, Milan, 2005, p. 30.

<sup>50</sup> Voir Claude BLUM (éd.) et al, *Le Nouveau Littre*, Paris, Garnier, 2005, p. 838, et « réalisme » (sens n° 2) dans Marie SAMSON, *op. cit.*, p. 188.

<sup>51</sup> Pour une définition de l'impressionnisme résumant assez bien les techniques employées par MCKEAN, voir *Id.*, p. 119.

<sup>52</sup> Neil GAIMAN et Dave MCKEAN (ill.), *Black Orchid* [1989], New York, DC Comics, 1991, p. 31.

<sup>53</sup> *Ibid.*, pp. 128-150.

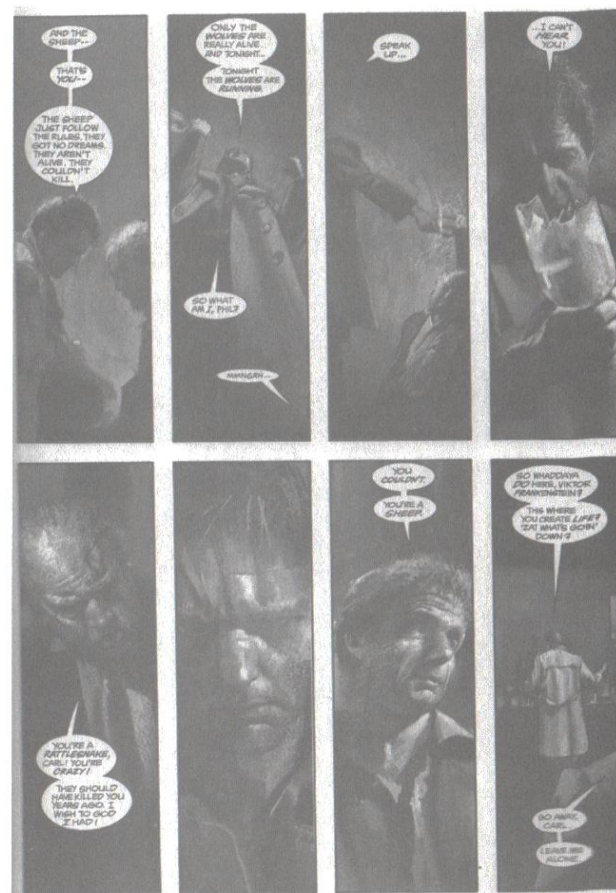


Planche 7

*Black Orchid* (p. 63) © DC Comics. Tous droits réservés.

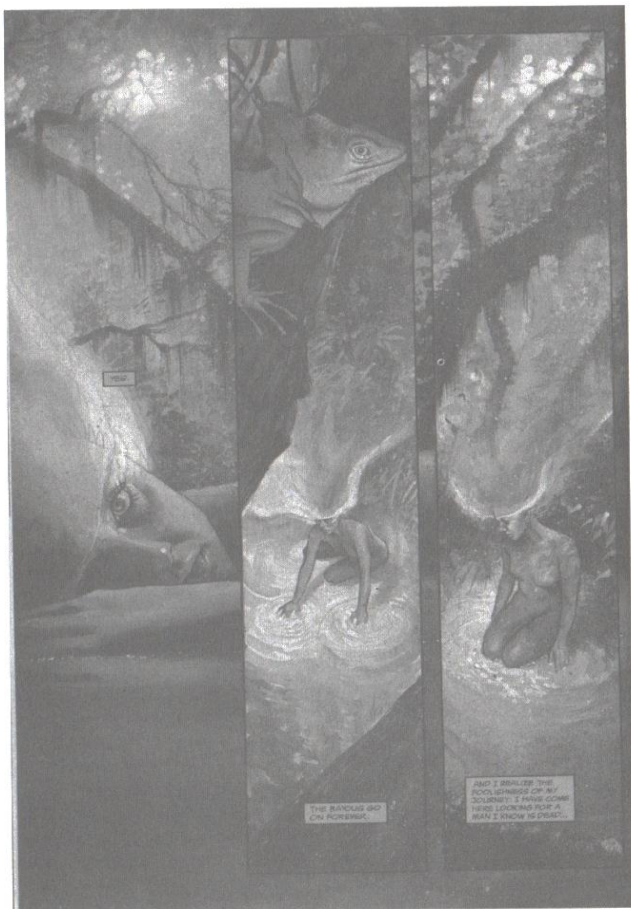


Planche 8

*Black Orchid* (p. 108) © DC Comics. Tous droits réservés.



Planche 9

*Black Orchid* (p. 145) © DC Comics. Tous droits réservés

Mais le plus intéressant est la manière dont Gaiman a « poursuivi » le travail de Moore en exploitant une loi tacite des publications DC et Marvel : cette forme d'intertextualité interne qu'on appelle « continuité », et qui veut que tous les personnages des séries d'une même maison d'édition évoluent dans le même univers, et peuvent donc se rencontrer<sup>54</sup>. Philip Sylvian, le créateur des Orchidées, se voit ainsi attribuer un cursus universitaire au cours duquel il a fréquenté, quand ils n'étaient encore qu'étudiants ordinaires en sciences naturelles, Alec Holland (Swamp Thing), Jason Woodrue (« The Floronic Man ») et Pamela Isley (« Poison Ivy », une antagoniste fréquente de Batman, secondée dans ses crimes par des plantes carnivores ou vénéneuses). En outre, une Orchidée est amenée à rencontrer Swamp Thing, qui lui révèle, sans plus d'explication, qu'elle est une « belle de mai » (« *May Queen* »)<sup>55</sup>. Dans *Swamp Thing*, Moore a créé le vert et le Parlement des Arbres, et il a qualifié son protagoniste, par la voix du Parlement des Arbres, d'« *Erl-King* »<sup>56</sup>, là aussi sans expliciter le sens de cette expression. Par ces créations et cette allusion, il a jeté les bases d'une mythologie. Il s'agit d'une mythologie au sens barthien du terme, mais elle imite les mythologies religieuses par sa forme (une galerie de personnages et d'entités liés entre eux) et par son recours au numineux. Gaiman, qui trouve là entreprise à son goût, approfondit ce travail, d'abord en créant un réseau intertextuel qui associe les principaux personnages DC liés à la forêt ou aux plantes, et ensuite en lançant d'autres pistes allusives concernant cet ordre du monde secret et forestier ébauché dans *Swamp Thing*.

L'année suivante, en 1989, Gaiman a envoyé à Karen Berger un addendum à *Black Orchid*, qui ne fut jamais publié par DC, mais qui participe encore un peu plus à la construction de cet ordre du monde imaginaire. Il s'agit d'un texte intitulé « Notes Towards a Vegetable Theology »<sup>57</sup> et destiné à fournir un arrière-plan mythologique aux auteurs souhaitant traiter de personnages forestiers ou végétaux dans des bandes dessinées DC<sup>58</sup>. Une nomenclature précise y détermine ce que sont les *Erl-Kings* (un signifiant qui désigne simplement les êtres élémentaires créés par le vert pour le protéger, comme Swamp Thing) ou les belles de mai (plus ou moins des équivalents féminins des *Erl-Kings*). Le texte situe des êtres comme Woodrue ou Isley par rapport à ces deux archétypes, et crée aussi d'autres catégories, comme les

<sup>54</sup> Richard REYNOLDS, *Super Heroes: A Modern Mythology*, Londres, B.T. Batsford Ltd, 1992, pp. 37-52.

<sup>55</sup> En anglais : GAIMAN, *op. cit.*, p. 115. En français : GAIMAN, *op. cit.*, p. 112.

<sup>56</sup> MOORE, *Swamp Thing t. 4, op. cit.*, p. 110.

<sup>57</sup> « Notes pour l'élaboration d'une théologie végétale » (ma traduction).

<sup>58</sup> Hank WAGNER, *op. cit.*, pp. 187-192.

« Seigneurs de la Forêt » (« *Forest Lords* »)<sup>59</sup>. Enfin, il intègre dans le schéma général des créatures mythologiques comme les dryades, dont des spécimens sont apparus à l'occasion dans des numéros de titres DC. Nous assistons ainsi à la création d'un mythe original forestier, proche de ce que des auteurs comme Tolkien ou ses épigones ont réalisé, mais ne s'insérant pas dans un univers relevant du merveilleux puisque les séries d'horreur ou les aventures de super-héros éditées par DC se situent dans l'Amérique contemporaine, et non dans un monde assumé comme imaginaire. Cette mythologie, « fantastique » au sens le plus étroit du terme<sup>60</sup>, permet donc aux auteurs DC d'aborder *symboliquement* le rapport de l'homme à la forêt, mais d'une manière radicalement différente de ce qu'on trouve dans les récits « elfiques » des romans d'*heroic fantasy*. L'opposition graphique créée par McKean, dans *Black Orchid*, entre la représentation de l'humain et celle du végétal, est caractéristique de ce rapport symbolique à la forêt en tant que concept.

Le travail de Moore et Gaiman a ouvert des pistes pour intégrer le motif forestier dans un fantastique ancré dans le réel, selon des modalités différentes des conventions du gothique ou de l'horreur contemporaine. Les forêts ou arbres mythologiques et symboliques n'ont pas *envahi* les écrans ou les pages de romans et de bandes dessinées, mais quelques œuvres récentes ont tout de même adopté ce motif. L'une des plus mémorables est sans doute le roman *American Gods*, de Gaiman (2001), récit d'une guerre entre les dieux antiques et les dieux modernes dans l'Amérique contemporaine, où Yggdrasil, l'Arbre du monde nordique, symbolise, entre autres, le rapport des arbres à la représentation humaine du monde. Il est en effet présenté comme un concept universel plutôt que nordique, qui a plusieurs avatars sur la Terre, dont un aux États-Unis : celui du roman. Cela renvoie autant au vert dans *Swamp Thing*, et à son statut de forêt métaphysique, qu'au fait, souligné par Jacques Brosse dans *Mythologie des arbres*, que la conception d'un Arbre du monde, pivot de l'univers, est effectivement une conception universelle, qu'on rencontre dans de nombreuses mythologies<sup>61</sup>. Un autre exemple serait l'ouvrage *The Fountain*, de Darren Aronofsky, décliné en 2006 à la fois sous forme de film et de bande dessinée. Il met en scène la quête de la vie éternelle d'un protagoniste qui est à la fois neurochirurgien contemporain, conquistador au XVI<sup>e</sup> siècle et ascète voyageant dans l'espace à l'aide d'une magie mystérieuse. La recherche d'une représentation du numineux est une caractéristique

<sup>59</sup> *Ibid.*, p. 190.

<sup>60</sup> Voir note 7.

<sup>61</sup> Jacques BROUSSE, *Mythologie des arbres*, Paris, Payot & Rivages, 1993, p. 11.

prépondérante de l'esthétique des deux versions de l'œuvre, qui emprunte indifféremment à l'imagerie du bouddhisme, du paganisme précolombien et de la science-fiction contemplative de *2001: A Space Odyssey* (1968). Et l'image qui est au centre de ce dispositif esthétique est celle d'un arbre : l'Arbre de Vie, à la fois celui de la Bible chrétienne et celui du mythe des origines maya. Le protagoniste/conquistador part à sa recherche au cœur de l'Amazonie, véritable « berceau de la Vie ». Le protagoniste/ascète s'efforce de le maintenir en vie lors d'un voyage spatial vers l'étoile Xibalba. Et dans chacune de ces représentations, l'Arbre est un miroir symbolique de la quête du protagoniste/chirurgien, qui cherche à trouver un remède au cancer du cerveau. Ces œuvres, outre qu'elles ne sont, de toutes façons, pas si nombreuses, constituent bien un *élargissement* des possibilités, pour les auteurs fantastiques, et non un remplacement d'un mode de représentation par un autre. La sortie récente d'un film comme *The Woods* de Lucky McKee (2006) doit nous rassurer sur le fait que les forêts effrayantes des contes de notre enfance, ou des œuvres d'horreur de notre adolescence, ont encore de beaux jours devant elles.

Cyril CAMUS

Université de Toulouse Le Mirail  
UTM, CAS

### LA FORÊT DANS LE MYTHE DE MERLIN : RÉCUPÉRATIONS CONTEMPORAINES D'UN MOTIF MÉDIÉVAL

Le motif de la forêt constitue un élément incontournable dans le mythe médiéval de Merlin. Le héros et sa forêt de Brocéliande sont intimement liés dans notre mémoire collective. C'est surtout à travers la tradition païenne et plus précisément celtique, antérieure à la christianisation du personnage, qu'il est le plus représenté. Il apparaît donc aux fondements mêmes du mythe du héros. Dans les premiers textes, Merlin se présente comme un véritable homme sauvage, fuyant la société des hommes. Cette tradition s'est ensuite progressivement effacée chez Robert de Boron et ses continuateurs (qui en conservent tout de même quelques traces) lorsque Merlin est devenu le représentant de Dieu auprès d'Uther et d'Arthur. Différentes réécritures contemporaines de la fin du XX<sup>e</sup> et du début du XXI<sup>e</sup> siècle montrent cependant un retour à cette tradition celtique et donc au motif de la forêt qui constitue le cadre principal de l'action. Le christianisme des romans médiévaux y est ainsi abandonné au profit des divinités sylvestres. C'est ce que nous nous proposons d'analyser à travers les romans de fantasy de Jean-Louis Fetjaine<sup>1</sup>, *Merlin* de Michel Rio<sup>2</sup>, *L'Enchanteur* de René Barjavel<sup>3</sup> et une série de bandes dessinées intitulée *Merlin* de Jean-Luc Istin et Éric Lambert<sup>4</sup>.

Rappelons brièvement l'importance du motif de la forêt dans les romans médiévaux. Chez Geoffroy de Monmouth et sa *Vita Merlini* (vers 1150), le héros s'enfuit dans les bois à la suite d'une bataille où meurent trois de ses hommes. Il devient fou de désespoir et cherche constamment à s'éloigner de la société humaine, malgré les interventions de sa sœur Ganieda qui tente de le retenir à la cour du roi Rodarch, son mari. C'est seulement dans la forêt

<sup>1</sup> Jean-Louis FETJAINE, *Le Pas de Merlin ; Brocéliande*, Paris, Belfond, 2002, 2004.

<sup>2</sup> Michel RIO, *Merlin* [1989], Paris, Seuil, 1998.

<sup>3</sup> René BARJAVEL, *L'Enchanteur* [1984], Paris, Gallimard, coll. Folio, 1987.

<sup>4</sup> Jean-Luc ISTIN (scénario), Éric LAMBERT (dessin), Série *Merlin*, Soleil Production, tome 1 « La colère d'Ahès », juin 2000.