

Pierre Fresnault-Deruelle

L'ANECDOTE OU LE CHEMIN DES ECOLIERS

Le présent article poursuit un double objectif : construire des relais entre narratologie générale et construction du récit en bande dessinée ; remettre en valeur une des unités minimales du récit les plus négligées par la recherche : l'anecdote. S'appuyant sur des exemples venus de la production contemporaine, dont *Le Cahier bleu* d'André Juillard, il développe une poétique de l'anecdote susceptible de rendre compte de la profonde polyfonctionnalité d'une figure qui produit l'intrigue selon des voies souvent marginales.

RELIEF 2 (3), 2008 – ISSN: 1873-5045. P334-347

<http://www.revue-relief.org>

URN:NBN:NL:UI:10-1-100013

Igitur, Utrecht Publishing & Archiving Services

© The author keeps the copyright of this article

L'anecdote est ce qui, dans toute narration, pique l'attention au détriment de ce qui importe. Ceci s'applique évidemment à toutes les formes de récits : films, romans, bandes dessinées. Il reste que, si l'anecdote n'a rien de spécifique au 9^e art, elle constitue une donnée incontournable de l'économie de cette sorte de fables. C'est à ce titre que nous aborderons ce que Philippe Marcelé nomme le « lutin du récit »¹.

Deux exemples, pour commencer.

Adieu Brindavoine (de Jacques Tardi), planche 2. Nous sommes à Neuilly, en Mai 1914. Un vieillard sinistre pénètre dans une villa au premier étage de laquelle il a vu une fenêtre éclairée. Il cherche le héros, Brindavoine, qui

habite la maison. Ne le trouvant pas, il explore une à une les pièces de la demeure. Ce qui nous vaut une sorte d'exploration fort savoureuse. Voici la salle de bains avec la baignoire, à l'intérieur de laquelle, retournée, se trouve...une bicyclette ! Voici la chambre à coucher. La pièce est un indescriptible capharnaüm ; un chat noir, dérangé, signifie son hostilité (« ffff ») au vieillard qui pousse la porte, etc. La manière qu'a Jacques Tardi de nous emmener doucement vers l'intrigue (en commençant par nous faire rejoindre « nonchalamment » le héros) est typiquement anecdotique. Moyennant quoi l'auteur règle *a minima* la « vitesse du récit ». Double bénéfice : Tardi fait tout pour que nous nous délections des décors (rendus avec un pittoresque sans pareil) ; chemin faisant, l'auteur imprime un ton bien à lui. Ce sera drôle et inquiétant.

L'ivoire de Sheila McKingsley (onzième album de Daniel Ceppi), planche 22. Cynthia évoque sa visite chez un collectionneur d'art. Celui-ci l'a conduite – escaliers et couloirs – dans une sorte de musée clandestin installé dans une crypte aménagée. Et Cynthia de passer devant des toiles de maîtres que, pour l'occasion, le dessinateur s'est évertué à représenter photographiquement : il y a du trésor dans ces images incrustées qui brillent d'un éclat inattendu. Le ressort de la curiosité stimulée est activé pour que s'actualise le thème de la Visite. Ce thème est une nécessité du genre. Lorsqu'elles sont des récits d'aventures, les histoires débouchent, en effet, sur de quasi-visites guidées : musées², bases militaires, temples et châteaux, usines compliquées, repaires secrets et autres dédales, etc. De même « qu'il faut de l'énigme pour créer de l'interprétation », de même il faut qu'il y ait du labyrinthe ou du compliqué pour créer du romanesque, autrement dit, encore, des occasions de se perdre. Plus loin, l'observation nous amènera à comprendre qu'il y a au moins deux manières de se perdre : errer dans un lieu complexe ou bien se perdre en conjectures.

Revenons à nos deux planches. Nous avons là des passages anecdotiques, en ce sens que les séquences retenues, qui auraient pu être ramenées à une case-témoin, ont été, au contraire, voulues comme telles pour la raison qu'un bon scénario est précisément truffé d'atermoiements. Est-ce à dire que tout bon scénario doit être temporisateur ? D'évidence oui, même si tout dépend du régime de narration. Nous dégagerons deux

types principaux : a) le régime aventureux (que nous avons commencé d'aborder), b) le régime romanesque.

Le régime aventureux

Le fil du récit comme l'itinéraire du héros, doit pouvoir connaître des moments de « débrayage ». L'irrésistible épisode des Dupondt tournant en rond dans le désert à bord de leur jeep (*Tintin au pays de l'or noir*) est le parfait exemple du type d'*excursus* dont on dira qu'il est à la fois superfétatoire et essentiel. Dans le cas présent, le symbole de la boucle bouclée pour rien fonctionne comme le plus drôle des contrepoints. L'inanité du comportement des deux policiers dit, en l'occurrence, ce qu'est, en général, un récit d'aventures : le retour au *statu quo ante*. Dans la plupart des cas, ce retour se fait au pays d'utopie, là où il n'y a pas d'histoire(s). Moulinsart ou le village gaulois d'Astérix sont des archétypes à cet égard³.

On pourrait dire que l'œuvre de Jacques Tardi est proliférante (à la fois multiforme et touffue). En particulier, la série *Adèle Blanc-sec* dont l'auteur se désennuie en en sabotant la vraisemblance. Adèle, personnage positif, est confrontée au rocambolesque le plus échevelé. Les épisodes de la série, cousus de fils blancs, relèvent d'une stylistique de « l'hénaurmité » qui voit mages, savants fous et autres agents doubles croiser sur leur chemin momies, ptérodactyles, grands singes et autres pieuvres rouges dont les tentacules s'échappent de partout dès que l'occasion s'en présente. Les « folies » graphiques du dessinateur, qui peinent à trouver leurs justifications narratives (en vérité, l'on s'en moque), débordent le canevas donné comme premier et qui, très vite, n'en peut mais. Jacques Tardi, qui exploite plastiquement sa veine anarchiste⁴, assimile, en somme, le récit canonique à un modèle qu'il convient d'exténuer.

Reprenons du champ. Un scénario n'est rien d'autre qu'une « machine » au moyen de laquelle les choses se font constamment incidentes, voire co-incidentes ; en un mot, c'est l'art de bricoler rencontres, négociations et ruptures à travers les filtres du cadrage (et du découpage) mais aussi grâce à la façon dont les événements sont distillés, vite ou lentement, drôlement ou dramatiquement, clairement ou non (quitte à

nécessiter des explications rétroactives). Sans anecdote, la geste des héros serait inconsistante.

L'anecdote – on l'a dit – est ce qui sustente le récit, le restaure lorsqu'il baisse en régime, initie les aspects fortuits d'un dévoilement progressif. Le mot « anecdote » vaut ici pour « dérivation », sorte de voie adventice ou secondaire qui, une fois parcourue (gag, fausse piste, etc.), renoue avec le fil directeur du récit. Décrivant une case du *cartoonist* italien Giardino, Philippe Marcelé a cette formule⁵ : « l'image est enceinte de son hors-champ ». Éclairons cette métaphore : chaque vignette se donne en principe comme une « bonne métonymie » ou, si l'on préfère, la meilleure partie d'un tout, quant à lui irréprésentable. Non qu'il faille voir dans les cases des bandes dessinées des pis-aller astucieusement découpés dans la substance de l'univers supposé des personnages ; mais des percées sur des prolongements possibles. Exemple : *Le Cahier bleu* (de Juillard), page 14, case 4. Armand et Louise sont attablés au restaurant :

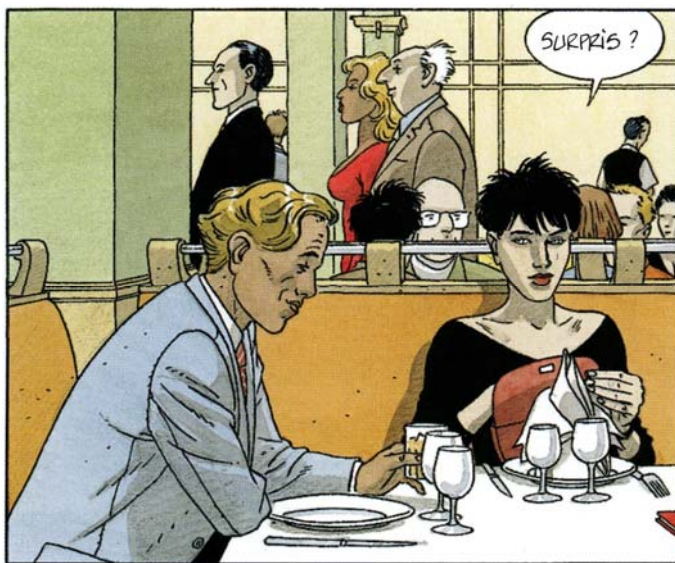


Fig. 1 : *Le Cahier bleu* (avec l'aimable autorisation de l'auteur)

Le dessinateur, qui ne va pas cesser de recadrer les deux interlocuteurs, a installé celui-ci devant un miroir qui nous renvoie le spectacle de la salle. Tandis donc que nos héros entament la conversation, passe un autre couple dont la glace nous donne l'image : une blonde en robe rouge, voyante et vulgaire (Louise est brune et en robe noire) et un sexagénaire déplumé,

gras et l'air fat (Victor, lui, est un « beau gosse »). En somme, le contraire de nos héros. Les *cartoonists* (à l'instar des peintres, des cinéastes et des romanciers) nous ont habitués à ne pas tenir pour négligeables les images reflétées. Aussi, « la puce à l'œil », repérons-nous que quelque chose (se) passe. Cela n'est pourtant qu'un simple clin d'œil au lecteur. Allusivement, Juillard nous dit qu'il est des couples mieux assortis que d'autres ! On entend par là que le reflet dans la glace aurait pu servir de truc pour introduire de nouveaux protagonistes ; ou préparer un rebondissement. Ce qui, même si nous n'en étions pas loin, ne se vérifie pas. Nous touchons ici à la narrativité dans ce que celle-ci a de plus heureusement producteur : les cases sont des espaces où les composantes, qui ne sont pas toutes dotées du même potentiel narratif, font du dessin le lieu d'une délectable hésitation⁶.

Les décors dans le concret des détails, c'est-à-dire une certaine couleur locale (où le chromatisme, justement, peut avoir son importance), font des moments captés des situations par définition contingentes. Or, qui dit contingence dit expression du fugace, irruption du tout venant, jeu des occurrences. Les particularités d'une situation (le vélo retourné dans la baignoire, la découverte d'une collection d'art cachée, un reflet dans une glace) signifient à chaque instant que les cases, loin d'être les pièces raboutées d'un univers-immeuble (ce qui est le cas de temps en temps), sont d'abord des lieux de jonction entre des tenants et des aboutissants éventuels. Cette simple *possibilité* qu'il est vital de maintenir active constitue ce que nous appelons la narrativité (qu'on ne confondra pas avec la narration).

Nous avons noté un peu plus haut la question de la perte des repères chez le héros qui tâtonne. Il est temps de mettre l'accent sur la « perte en conjectures » qui affecte le lecteur, que le scénariste s'amuse à égarer. Convoquons à nouveau Hergé. Chose bien connue, les fausses pistes abondent dans *Les aventures de Tintin*, en particulier dans *Bijoux de la Castafiore*, où elles constituent la seule matière de l'album ! Cette célèbre histoire nous présente, de fait, un récit qui n'arrive pas à démarrer. La narration tourne à vide qui, si cela fait la joie des adeptes du méta-récit, ruine la fiction classique, caractérisée quant à elle, par le fait qu'anecdotes et péripéties content autant qu'elles comptent.

Avec *Le Cahier bleu*⁷, qui réinvente l'idée d'anecdote, se présentent de nouvelles voies. L'album nous livre une histoire amoureuse à partir de trois points de vue construits sur autant de malentendus. Un superbe *imbroglio* en résulte, qui doit beaucoup à la gestion hors pair d'une suite d'informations visuelles disséminées tout au long de la fable. Seule, une seconde lecture nous révèle que les allers et venues des héros obéissent à une logique imputable, objectivement, à la logique narrative et, subjectivement, aux mobiles des protagonistes. Armand, Louise et Victor, dont les relations forment le cœur du récit, ne vivent pas tout à fait la même histoire alors que leurs itinéraires se croisent, se chevauchent pour diverger enfin. Pour Juillard, qui nous ramène vers les mêmes lieux, la narrativité peut porter, de temps à autre, le nom d'« aubaine ». Sous l'alibi de la redite ou de la répétition se glissent les occasions pour le dessinateur d'instaurer une sorte de familiarité (extrêmement attachante) dont on verra qu'elle prépare les déconvenues de ce qui, de loin, peut être assimilé à un fait divers. On ajoutera pour faire bonne mesure que le *cartoonist* « s'amuse à réfléchir »⁸ sur son art en nous livrant, en prime, de superbes contrepoints narratifs.

Soit la dernière case de la planche 15 (page 21 ; voir fig. 2). Nous retrouvons le décor de la case 7 de la planche précédente (voir fig. 3). Entre temps, la situation entre Louise et Victor a évolué. Ainsi, la distribution des personnages dans l'espace de la vignette devient-elle soudain un bonheur d'expression. Parce qu'ils sont maintenant séparés par le pilastre de l'escalier, les deux protagonistes sont reliés par un espace de tension « prometteur » ; un espace où le hasard et la nécessité (comme le dit Victor à propos d'une photo de Robert Doisneau) s'articulent de la plus belle manière.



Fig. 2 : *Le Cahier bleu* (avec l'aimable autorisation de l'auteur)



Fig. 3 : *Le Cahier bleu* (avec l'aimable autorisation de l'auteur)

Dans son ouvrage théorique *Le système de la bande dessinée*, Thierry Groensteen parle de « tressage », ce complexe de relations entre certaines cases, thèmes et motifs qui font d'une bande dessinée une chambre d'échos où le lecteur peut suivre un balisage symbolique⁹. Avec quelques autres bandes dessinées (*L'enfant penchée* de Peeters et Schuiten, le diptyque *Mystère de la Grande Pyramide / Marque jaune* d'E.P. Jacobs), le tressage du *Cahier bleu* caractérise l'un des meilleurs scénarios qu'il soit possible de trouver. Citons encore le trop confidentiel *Dolorès* de Baltus et Peeters que sa dimension proprement fantastique nous invite à mentionner ici. Cette histoire nous conte les heurs et malheurs d'un maquettiste de génie auprès de qui une actrice de cinéma (Dolorès) a passé une étrange commande : construire dans sa villa une réplique miniature de cette dernière. Georges Leterrier (ce nom est tout un programme) travaille depuis plusieurs mois chez la *star* quand se produit un incident. Surpris par un appel, Georges laisse tomber dans la maquette de la villa un *cutter* qui casse une marche de l'escalier intérieur de la micro-villa (voir fig. 4).

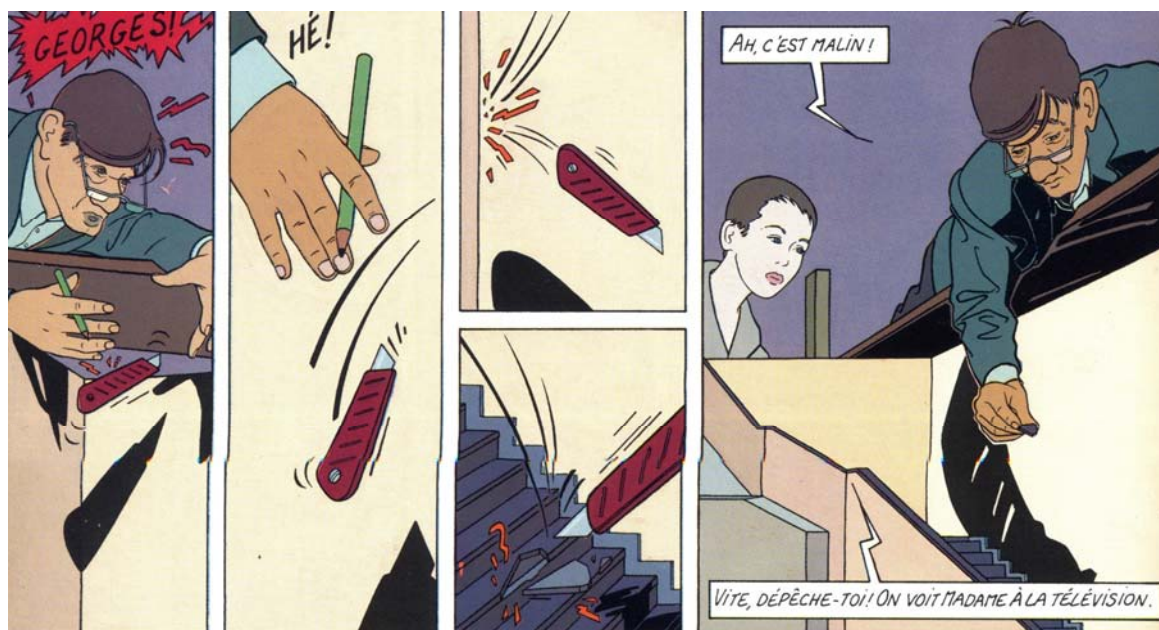


Fig. 4 : *Dolorès* (avec l'aimable autorisation des auteurs)

En se rendant, le lendemain, dans la pièce qui, chez Dolorès, lui sert d'atelier, Georges tombe, car une marche se rompt sous son poids (voir fig. 5). Il constate que c'est la même marche que celle qui, dans la maquette, a été brisée par la chute de son outil.



Fig. 5 : *Dolorès* (avec l'aimable autorisation des auteurs)

Il apparaît peu à peu que le lien qui existe entre la villa (avant) et la maquette (après) se retrouve, mais inversé dans l'ordre réaliste des préséances : le futur précède le passé ! Georges peut manipuler à loisir le temps et l'espace, les causes et les conséquences. Nous comprenons que le scénariste n'a eu de cesse de disposer des indices dont nous n'avions pas, d'emblée, pris la mesure. Du maquettiste au fétichiste et du fétichiste au sorcier, il n'y a, dans *Dolorès*, que des degrés. La suite sera proprement satanique. Le diable dit-on se cache dans les détails¹⁰. On ne saurait mieux dire.

Le processus anecdotique découle du penchant dont tout conteur est détenteur: le goût pour la marge ou, comme on dit, les « à-côté » ; ce que les grecs nommaient « l'exergue ». L'exergue – à la lettre le « hors d'œuvre » – a cette vertu que, par rapport à l'œuvre, il peut jouer le rôle de facilitation, c'est-à-dire de préparation, de mise en condition ou bien encore d'anticipation. Au plan iconographique, le décalage que manifeste l'*exergue*

(l'*exergon*) par rapport à l'œuvre (l'*ergon*) peut se signifier par un certain type de juxtaposition ou de cadrage, parfois même d'incrustation.

Soit *Le Fantôme espagnol* que le Flamand Willy Vandersteen publie au Lombard en 1952 nous offre un véritable morceau d'anthologie. Alors qu'ils visitent le Musée des Beaux-Arts de Vienne, le héros et ses compagnons (Mr. Lambique, Bob et Bobette) rencontrent « fortuitement » le revenant d'un soldat ibérique gravitant autour du fameux tableau de Pierre Breughel *Le Repas de noce* (peint vers 1568). Ce fantôme est l'âme d'un compagnon d'armes du duc d'Albe, dont on sait que les troupes occupèrent les Pays-Bas du temps de Breughel. Après discussion avec l'insolite créature, nos héros prennent la décision d'aller rejoindre les référents du *Repas de noce*. Pour matérialiser ce transport (qu'il eût été dommage d'escamoter), Vandersteen procède à une conversion au sens méta-physique du terme. Sont amenés bord à bord la toile de Breughel et, de part et d'autre de cette dernière, le Fantôme (côté jardin) et les héros (côté cour). Le Fantôme tend les bras vers le tableau comme une voyante caresserait sa boule. Un éclair : voilà nos personnages devenus les contemporains des gens conviés au banquet donné en l'honneur des mariés. Ce tour de passe-passe iconographique, classique dans sa manière, nous renseigne sur ce qu'est *in fine* le ressort de tout récit dont l'anecdote est à la fois le parasite et le principal moteur. La consistance d'un scénario repose sur la capacité de l'auteur à desserrer les liens de nécessité d'une situation donnée, dont les peintres et les illustrateurs d'antan se seraient ingénies à inventer une belle (et unique) image.

Soit Les occasions ne sont pas rares qui voient l'auteur insérer dans la géographie de sa planche, quand ce n'est pas dans le périmètre même de telle case, une ou plusieurs micro-images : nécessité s'est faite pour le narrateur d'user d'un effet de loupe. De Crépax (*Valentina*) à Bourgeon (*Les Passagers du vent*) en passant par Cosey (Johnatan), le recours aux incrustations suspend un moment l'ordre linéaire de la lecture pour que lui soit lui substitué, en des sortes de petits collages intégrés, des objets simultanément reproduits à des échelles diverses et selon des angles divers. Dans cette optique, une courte narration de Richard Mc Guire, intitulée *Here*¹¹ doit être abordée dont la gestion des anecdotes a été poussée à un point insurpassé. Saluée par Chris Ware comme une bande dessinée

absolument novatrice¹², *Here* offre sur six planches les avatars reconstitués d'un endroit précis (et anonyme) des USA tel qu'il se présente entre 1957 et 2032. Ce *topos* est le coin d'une pièce d'appartement où l'auteur commence par nous montrer un mari et sa femme attendant un bébé (puis le bébé naît, on le nourrit, etc.). La cinquième vignette représente soudain une scène datée de 1922 située à l'endroit précis où prend place la suite narrative des quatre premières cases que nous avons dites. Étrangement, cette nouvelle scène (une jeune femme en chapeau cloche est venue rendre visite à une amie) se trouve partiellement oblitérée par un encart faisant suite au premier récit (l'arrivée du bébé, etc.). La plus fascinante des séquences est-elle ainsi mise en place qui va nous montrer sur cinq planches un kaléidoscope inouï. Trente et une cases appartenant à des synchronies incompatibles et incrustées de micro-scènes, non moins incompatibles mais toutes rattachables aux mêmes coordonnées géographiques (le coin d'Amérique évoqué plus haut) nous renvoient tantôt à des *flashes back* tantôt à des *flashes forward*. Cela va de la préhistoire (représentation d'un dinosaure) à l'an 2032 (après un incendie) en passant par 1750 (des tentes d'indiens) et 1901 (un débat entre futurs propriétaires). En somme, McGuire traite du sujet suivant : le « génie des lieux » existe-t-il ? Cette suite d'anecdotes « mitées » de bout en bout nous rappelle douloureusement que la vie passe et tombe dans l'oubli. À l'aide d'anecdotes aussi vite balayées qu'elles ont été initiées, « *Here* (déploie) un cortège de juxtapositions ironiques, drôles, tragiques entre des événements affectant de nombreuses générations. Elle produit un effet qui est tout à la fois amusant, stupéfiant, et, au bout du compte, transcendant »¹³. Ces lambeaux d'anecdotes inconstituées forment cependant « la mère » de toutes les fables.

Le régime romanesque

Le schéma consistant à ouvrir une intrigue, puis une sous-intrigue etc. pour résorber ces dernières dans un final conclusif, n'est pas le seul en cause. Existe aussi le régime narratif romanesque qui consiste à donner de l'épaisseur aux personnages. Le critique Jacques Samson explique que ce n'est plus la finalité (un système de réponses tendu vers des réponses à

obtenir) qui guide dans ce cas le récit, mais le parcours, la trajectoire de ce que, par commodité, nous continuons d'appeler des « héros ». Nous avons – plus haut – rencontré le romanesque sans le nommer. Il s'agissait (déjà) du *Cahier bleu*. Le fond de trame aventureuse sur lequel agissent les protagonistes, en effet, n'est posé que pour permettre à ces derniers d'hésiter, d'attendre, de se tromper, d'avoir des états d'âme ou de se confier à autrui, en somme de permettre de mettre de la distance entre ce qui arrive aux héros et la façon dont ceux-ci de conduisent.

Ouvrons une parenthèse. Si la bande dessinée moderne fait grand usage de ce mode romanesque, force est d'admettre que les premières manifestations de ce dernier ne datent pas d'hier. Les bandes dessinées sentimentales (le *soap* américain, mais aussi une série comme *13 rue de l'Espoir* de Paul Gillon, Jacques et François Gall paru dans *France Soir*, années 60), ont mis en scène des histoires (à l'eau de rose, certes, mais souvent fort bien croquées) dont la durée de vie dépendait largement des états d'âme d'héroïnes incroyablement « romanesques », précisément.

Refermons notre parenthèse. La réinvention du romanesque se manifeste de nos jours chez de grands auteurs. Ne citons qu'Emmanuel Guibert, avec *La Guerre d'Alan*, Marjane Satrapi et son célèbre *Persépolis*, ou *Quartier Lointain* de Taniguchi.

Il serait impardonnable, concernant l'objet du présent chapitre, de passer sous silence le chef-d'œuvre de Chris Ware : *Jimmy Corrigan*. Sur 380 pages, l'auteur développe l'univers de son « héros », fait des petits riens d'une vie sinistrement morne où viennent s'entrelarder, sous la forme de micro-récits qu'aucune signalétique ne vient pointer comme tels, fantasmes, souvenirs, constats apathiques du personnage principal. Cette bande dessinée, qui présente toutes les marques d'un travail hypercontrôlé (Jacques Samson parle de « contention scopique ») est une œuvre d'un abord exigeant : *Jimmy Corrigan* est à la bande dessinée classique ce que Proust, Joyce ou Claude Simon sont à Balzac. De quoi y est-il question qui puisse donc prendre sa place ici ? De ceci précisément qui fait de *Jimmy Corrigan* l'icône désagrégé d'un lent fiasco romanesque (mais on pourrait dire aussi : le roman dessiné d'un lent fiasco iconographique). Sauf exception, aucun moment ne fait image ou plutôt – puisque les cases pullulent – aucune image ne correspond pleinement à ces instants dont nous disions plus haut

qu'ils comptent et qu'ils content¹⁴. En lieu et place d'une fable ne nous est donné (mais avec quel talent !) qu'une « inaventure » tissée de temps morts où prévaut le radotage. Reste qu'il y a radotage et radotage... En enchâssant les cases en d'impeccables marqueteries, Chris Ware n'a de cesse d'introduire d'infimes variations dans ses cadrages. Or cet hyper-précisionnisme brouille les choses ! Au jeu classique statisme/dynamisme (le tout venant de la bande dessinée), l'Américain substitue le couple stabilité/instabilité¹⁵ : subtile « boiterie » qui fait des imperceptibles décalages de *Jimmy Corrigan* le récit d'une lente, magnifique (et terrible) dérive d'états de conscience. Dans les années 60, Guido Crepax avec *Valentina* nous avait offert des images approchantes. Ware reprend le flambeau, qui atteint pleinement à une « scansion poétique de l'attente »¹⁶. Tragique retour de l'esprit à la matière.

Notice

Pierre Fresnault-Deruelle, professeur émérite, a enseigné la sémiologie de l'image à Paris. Il a écrit sur la peinture, la photographie, la propagande et la Bande dessinée. Son dernier ouvrage s'intitule "Images à mi-mots" (Les impressions Nouvelles, 2008).

Notes

¹ Philippe Marcelé, « L'anecdote ou le lutin du récit », *Narrabilis*, 2, 2003, pp. 6-23.

² Cf. Marc-Antoine Matthieu, *Les Sous-Sols du Révolu*, Paris, Futuropolis, 2006, et Nicolas de Crécy, *Période Glaciaire*, Paris, Futuropolis, 2005.

³ Cf. notre texte « Moulinsart, demeure aspirante et refoulante », *Habiter, communiquer*, numéro spécial de *Mei*, 27, 2008, pp. 89-96.

⁴ Dans ses bandes politiques (*C'était la guerre des Tranchées*, *Le Cri du peuple*), le scénario, au contraire des bandes dessinées « rigolardes », se tient.

⁵ Philippe Marcelé, art. cité, pp. 6-23.

⁶ L'hésitation dans la lecture du dessin se vérifie chez Hergé, Swarte, Tardi, Mathieu, Peeters et Schuiten, etc.

⁷ Jacques Samson, « Un souffle romanesque », *9e Art* n°2, CBDI, 1997, pp. 32-35.

⁸ Formule empruntée au journal *Pilote* dont le slogan était « le journal qui s'amuse à réfléchir ».

⁹ Thierry Groensteen, *Le système de la bande dessinée*, Paris, PUF, 1999.

¹⁰ On lira le texte de Jean Arrouye in Fresnault-Deruelle, *Images à mi-mots*, Bruxelles, Les Impressions Nouvelles, 2008, pp. 65-75.

¹¹ Cette extraordinaire bande dessinée se trouve reproduite in *9^e Art*, 12, pp. 50-55.

¹² Chris Ware écrit sur McGuire in *9^e Art*, op. cit., pp. 48-49.

¹³ Chris Ware, art. cité.

¹⁴ Le jeu de mots n'est que de circonstance : « compter » et « conter » viennent tous deux du même verbe latin, *computare*.

¹⁵ Cf. le texte de Jacques Samson in *Poétiques de la bande dessinée*, 26, L'Harmattan, 2007, pp. 221-234.

¹⁶ Jacques Samson, art. cité.