

**Benjamin RENARD**

**La réappropriation des grandes figures littéraires du XIX<sup>e</sup> siècle dans le roman graphique 'Steampunk' du XX<sup>e</sup> siècle : *The League of Extraordinary Gentlemen* (vol. 1 et 2) de Alan Moore et Kevin O'Neill**

**Notice biographique**

Benjamin Renard est doctorant en lettres modernes (spécialité Littérature Comparée) à l'Université Charles-de-Gaulle-Lille 3. Il travaille sur les rapports entre le texte et l'image dans la bande-dessinée anglo-saxonne, et plus particulièrement sur l'œuvre du scénariste et romancier britannique Alan Moore.

**Résumés**

Il s'agira d'étudier, à travers un roman graphique contemporain, la façon dont le XX<sup>e</sup> siècle se réapproprie les grandes figures littéraires du XIX<sup>e</sup> siècle par l'intermédiaire de nouveaux media, et quel processus créatif découle de l'exploitation de cet héritage. Pour ce faire, les différents procédés d'écriture employés par le scénariste et retranscrits par le dessinateur (intertextualité, réécriture, mélange des parties graphique et écrite, pastiche des différentes formes d'art en corrélation avec l'époque à laquelle se passent les récits) seront analysés afin de définir le concept de « Littérature Dessinée. »

The article studies, through a contemporary graphic novel, how the twentieth century regains the great literary figures of the nineteenth century through new media, and the creative process resulting from the operation of this inheritance. To do this, the different writing processes employed by the writer and transcribed by the artist (Literary crossover, rewriting, the merge of graphic and written parts, a pastiche of different art forms correlated with the time when the stories happen) will be analyzed to define the concept of "Graphic Literature".

**Mots-clés :** Alan Moore, Kevin O'Neill, roman graphique, littérature, dessin, réécriture, intertextualité, parodie, pastiche, *Steampunk*.

**Keywords :** Alan Moore, Kevin O'Neill, graphic novel, literature, rewriting, literary crossover, parody, pastiche, *Steampunk*.

## Sommaire

Introduction.....	117
1. Monstres et Héros : les Gentlemen Extraordinaires de la Ligue .....	118
1.1. Allan Quatermain.....	118
1.2. Wilhelmina Murray.....	119
1.3. Le Capitaine Nemo.....	120
1.4. Dr. Jekyll & Mr. Hyde.....	122
1.5. L’Homme invisible.....	123
2. Wold Newton, ou l’univers de la <i>Ligue</i> .....	124
2.1. L’ingérence des auteurs dans le récit.....	125
2.2. L’Invitation au lecteur.....	127
2.3. <i>L’Almanach du Nouveau Voyageur</i> : extension du domaine de la <i>Ligue</i> .....	129
3. Une certaine érudition de l’humour.....	131
Conclusion.....	137
Bibliographie .....	138

## Introduction

*The League of Extraordinary Gentlemen* est un roman graphique anglais d’esthétique *steampunk* paru en 1999, scénarisé par Alan Moore et dessiné par Kevin O’Neill. Avatars du « livre », les *graphic novels* inscrivent les bandes dessinées qu’ils contiennent dans une durée de lecture qui constitue une expérience nouvelle en Amérique du Nord. Là où la bande dessinée connotait depuis toujours une lecture légère, rapide, au contraire des « vrais » livres, ces *graphic novels* proposent des récits complexes, riches, longs et denses exigeant un réel investissement au-delà d’une activité de consommation. Le *Steampunk*, quant à lui, a été créé en 1979 aux États-Unis. Il s’agit d’un genre dérivé de la science fiction qui propose de retourner dans le passé mythique et alternatif d’une Angleterre victorienne où la technologie à vapeur aurait supplanté l’électricité et où les créations des grands auteurs de l’époque – Verne, Wells, Doyle – auraient pris vie.

L’ouvrage narre les aventures d’un groupe de champions composé de Wilhelmina Murray, du Capitaine Nemo, d’Allan Quatermain, de l’Homme invisible et du docteur Jekyll/ Mr. Hyde dans l’Angleterre victorienne. Par le jeu de l’intertextualité, tenant autant de la réécriture que du processus d’invention pure, les auteurs font revivre un univers complexe, peuplé de personnages

littéraires du XIX<sup>e</sup> siècle. Ils ressuscitent les anciennes formes d'écritures et d'art de l'époque, en en reprenant les canons esthétiques. Ils établissent ainsi un parallèle entre notre époque et ce siècle passé, par l'utilisation du pastiche, de citations et de références à l'actualité. L'un des aspects les plus intéressants du roman graphique est l'apport du dessin à un univers/projet originellement romanesque. La mise en image joue donc un rôle essentiel dans l'immersion du lecteur et dans la constitution de l'œuvre. Il s'agira dans cet article d'étudier l'apport du travail de Kevin O'Neill aux grandes figures littéraires convoquées par Alan Moore et d'analyser la façon dont elles sont représentées par les deux auteurs (entre fidélité au matériau d'origine et innovation). L'étude impliquera également une recherche sur l'aspect ultra-référentiel de l'œuvre et son intérêt d'un point de vue culturel et ludique. Enfin, les différents procédés de réécriture/iconographiques employés dans la *Ligue* seront étudiés.

## 1. Monstres et Héros : les Gentlemen Extraordinaires de la Ligue

Les membres de *La Ligue* sont des personnages identifiables sur le plan visuel mais aussi en terme de réputation littéraire. Pour les lecteurs occidentaux, ils représentent des personnages archétypaux de la littérature du XIX<sup>e</sup> siècle qui sont encore présents dans la culture populaire d'aujourd'hui.

### 1.1. Allan Quatermain

Inspiré du célèbre chasseur F.C. Selous, auteur de *A Hunter's Wanderings in Africa* (1881), Allan Quatermain apparut pour la première fois dans *King Solomon's Mines*, en 1885, de Henry Rider Haggard. Incarnation du grand chasseur blanc, c'est un héros déchu que l'on retrouve dans la *Ligue*.

Opiomane, à bout de force, lorsque Mina (cf. *infra*) le rencontre au Caire, il n'est plus en situation d'être un héros. Le comble de l'humiliation sera quand, blessé par Moriarty, *némésis* de Sherlock Holmes, ce dernier le qualifiera en ces termes : « Well, well, well. Allan Quatermain. A third-rate adventurer playing out of his league. » Et d'enfoncer le clou en invoquant le grand détective: « You know my late adversary spoke of you occasionally... He thought you were a

weakling<sup>1</sup>. » Cette *sententia* marque la condamnation par le plus grand héros de la littérature victorienne d'un homme qui a cédé à ses démons et a définitivement sombré<sup>2</sup>.

Mais Quatermain n'est pas qu'un héros fatigué. C'est aussi un homme marqué par de nombreuses tragédies. Les auteurs montrent l'homme dans sa vulnérabilité et évoluent dans le même sens qu'Haggard dans *King Solomon's Mines* : le « Allan » de la *Ligue* n'est plus le porte-étendard de l'Empire Britannique. Quand il évoque le colonialisme, c'est pour parler de la cuisante défaite de l'armée anglaise face à l'insurrection mahdiste, armée « qui a fait la guerre à une civilisation qu'elle ne comprenait pas<sup>3</sup> ». Cette remarque sur les manquements de la société anglaise prend d'autant plus de sens qu'elle est prononcée par « le fils chéri de l'Angleterre<sup>4</sup> ». La déchéance de Quatermain lui apporte de la consistance et ainsi qu'un recul et une analyse plus approfondie des choses en lieu et place d'un héroïsme traditionnel beaucoup plus convenu.

### 1.2. *Wilhelmina Murray*

Wilhelmina Murray offre une vision satirique de la *New Woman* telle que la voyait la société victorienne. Apparue sous le nom de Mina Harker dans *Dracula* (1897), son personnage est différent dans la *Ligue* du fait que les événements du roman l'ont profondément changée. D'autre part, Alan Moore l'a fait évoluer pour servir ses desseins satiriques.

Divorcée de son mari, la morsure qu'elle a reçue représentait une souillure : il ne pouvait lui pardonner ce « baiser du vampire ». Peut-être même était-elle consentante à l'idée d'être mordue par l'incarnation du Mal Absolu (comme le laisse suggérer la scène où elle demande à Quatermain de lui mordre l'épaule<sup>5</sup>) ? Il s'agit ici de voir l'histoire sous un jour moins manichéen. La direction que prend alors Mina fait d'elle une femme « extraordinaire » autant qu'une paria, le divorce étant très mal considéré à l'époque victorienne :

« Dear Lady, what am I to say? Your history has placed you far beyond the social pale. Divorce is one thing but that other business... Ravished by a foreigner and all that. Quite against your will, of course. But then people do talk so, don't they<sup>6</sup> ? »

<sup>1</sup> MOORE, O'NEILL 1999, p. 143.

<sup>2</sup> NEVINS 2003, p. 95.

<sup>3</sup> MOORE, O'NEILL 2002, p. 64.

<sup>4</sup> MOORE, O'NEILL 1999, p. 21.

<sup>5</sup> MOORE, O'NEILL 2002, p. 101.

<sup>6</sup> MOORE, O'NEILL 1999, p. 9.

Un autre changement vient du fait qu'elle est devenue une meneuse d'hommes. Assez ironiquement, aucun des quatre hommes de la Ligue n'est apte à la diriger : Quatermain est opiomane, Nemo est un extrémiste, l'homme invisible est un psychopathe, tandis que Jekyll/ Hyde est un schizophrène tour à tour inhibé et ingérable. Mina est la seule qui parvienne à leur tenir tête. Elle est autant une femme d'action que d'esprit. Elle apparaît clairement comme la seule capable de prendre les décisions et de commander : « I told her that she thinks she's Sherlock Holmes back from the dead ! I think no such thing ! Rather it's you men who, typically, are not doing any thinking at all<sup>7</sup> ! »

Mais cette femme forte sait aussi se montrer vulnérable quand, pour la première fois, l'écharpe qu'elle porte autour du cou se détache et laisse apparaître non pas les « deux marques discrètes de la légende » mais une effroyable cicatrice qui ressemble à une brûlure. Celle-ci symbolise à la fois son passé douloureux, mais aussi ce qu'elle doit supporter actuellement, la marque de Dracula étant un « souvenir » que le monstre a laissé gravé dans sa chair, et touchant à son intégrité de femme<sup>8</sup>.

Les différences sont donc évidentes entre la Mina de *Dracula* et celle de la *Ligue*. Son expérience avec Dracula l'a endurcie. Dans la *Ligue*, il se peut qu'elle soit une parodie de la femme nouvelle : elle est comiquement sévère, acerbe et « masculine » comme le dit Quatermain. Mais elle est aussi volontaire, indépendante, sexuellement agressive<sup>9</sup> et directe. Mina est ici un archétype, du fait qu'elle représente l'idéal de la « femme nouvelle » au sens littéraire et, par ses actions, en incarne toutes les caractéristiques au sens réel. C'est aussi l'un des personnages qui se trouve le plus enrichi par l'orientation que lui font prendre les auteurs. Elle n'est plus passive face aux événements, c'est un beau personnage, fort, ayant conservé une part de vulnérabilité qui la rend séduisante.

### 1.3. Le Capitaine Nemo

Le Capitaine Nemo apparaît dans les romans de Jules Verne, *Vingt-mille lieues sous les mers* (1870) et *L'Île mystérieuse* (1875). Avec ce personnage, l'écrivain a créé l'archétype du savant révolutionnaire inventeur d'une formidable machine. Nemo est « l'homme des eaux », maître du

---

<sup>7</sup> *Ibid.*, p. 70.

<sup>8</sup> MOORE, O'NEILL 2002, p. 98.

<sup>9</sup> MOORE, O'NEILL 2002, p. 147.

Nautilus, et, grâce à lui, « maître des derniers secrets »<sup>10</sup> de l'univers. En lui se réalise l'idéal du « héros total<sup>11</sup> », accompli dans toutes les dimensions de son être, tel qu'il peut s'incarner dans certaines figures byroniennes, ou dans *Le Comte de Monte-Cristo* d'Alexandre Dumas.

Dans la *Ligue*, Nemo a survécu aux événements de *l'Île Mystérieuse*. Il est un pirate célèbre pour ses crimes contre l'Empire britannique. Moore et O'Neill ont conservé le côté sombre du personnage. Il apparaît comme un homme solitaire et taciturne. Il a toujours cette aura mystérieuse. Quand Quatermain lui demande de se présenter, ce dernier lui répond « *No-One* » (anglicisme de Nemo), en écho à ce qu'il disait dans *Vingt-mille lieues sous les mers* : « Monsieur, répondit le commandant, je ne suis pour vous que le capitaine Nemo, et vos compagnons et vous n'êtes pour moi que les passagers du Nautilus<sup>12</sup>. »

Nemo est un personnage souvent isolé du reste de la Ligue. Comme le rappelle le nautilite qui attache son turban, il est rattaché à son vaisseau, le Nautilus, véritable extension mécanique de son bras. Qu'il s'agisse du sauvetage de Mina et Quatermain au Caire<sup>13</sup>, ou de la récupération de la cavorite<sup>14</sup> dans la base de Fu Manchu<sup>15</sup>, Nemo reste à bord de son vaisseau et agit depuis son royaume : la mer.

Dans la *Ligue*, il apparaît pour la première fois sous les traits d'un Indien. Il est dépeint comme étant un Sikh et un Hindou, les Sikh étant la peuplade indienne la plus belliqueuse. Ce trait de caractère est représenté par son turban, ainsi que les longs cheveux et la barbe, à la manière des *Kas-dhari* [ceux qui ne se coupent pas les cheveux]. Il vénère les dieux hindous de la danse, Śiva-Nataraja, et de la destruction, Kali. Cet aspect de sa personnalité révèle son intégrisme et les accès de violence dont il est capable, comme lors de l'assaut du vaisseau de Moriarty, où il laisse libre cours à sa fureur<sup>16</sup>. Le vengeur se rapproche alors d'un autre personnage dangereux, le savant fou, qui pourrait faire courir de nouveaux risques à l'humanité.

---

<sup>10</sup> NOIRAY 2004, p. 35.

<sup>11</sup> *Ibid.*

<sup>12</sup> VERNE 1870, p. 146.

<sup>13</sup> MOORE, O'NEILL 1999, p. 16.

<sup>14</sup> WELLS 1901. Le professeur Cavor a inventé une pierre qui annule les effets de la gravité et, avec son ami M. Bedford, le narrateur du roman, il s'en sert pour voyager sur la Lune.

<sup>15</sup> MOORE, O'NEILL 1999, p. 99.

<sup>16</sup> MOORE, O'NEILL 1999, p. 141.

#### 1.4. *Dr. Jekyll & Mr. Hyde*

Jekyll et Hyde représentent la dualité. Chez Stevenson, l'esthétique du monstre se développe par rapport au thème du *doppelgänger*, du miroir, révélateur du dédoublement de l'individu, en accord avec la conception néoplatonicienne de la nature duelle de l'homme :

« Le recours du motif du double, le *doppelgänger* du romantisme, fréquent au XIX<sup>e</sup> siècle, fournissait une forme littéraire permettant [...] d'illustrer [...] la division entre apparences et réalité, entre monde des Idées et monde sensible. Cette dichotomie entraîne la nécessité de la représentation, d'où sa relation complémentaire et antagoniste entre le référent et le signe. [...] Le double et sa mimésis disent la nostalgie de la perfection du double, la douloureuse expérience du simulacre<sup>17</sup>...»

Le *doppelgänger* est un motif récurrent dans les romans gothiques et apparaît dans des œuvres allant du *Frankenstein* de Mary Shelley au *Monos and Daimonos* d'Edward Bulwer Lytton.

Hyde connaît la plus grande évolution par rapport au roman originel. Dans *The Strange Case of Doctor Jekyll and Mr. Hyde*, il n'est pas un être d'apparence monstrueuse mais de petite taille, chétif, doté d'une figure simiesque et d'une forte pilosité des mains. Dans la *Ligue*, il ressemble à un grand singe doté d'une force surhumaine. Principe puissant de réécriture des mythes et des figures, le singe bafoue le sacré, réduit la mythologie et détruit la rhétorique. Symbolisant « un retour au chaos, à un monde obscur où l'homme s'égaré et finit dévoré par le monstre<sup>18</sup>», il met fin à une vision anthropomorphe de la civilisation pour la réorganiser selon l'ordre animal. Il oblige à repenser la mythologie et le sens du mystère<sup>19</sup>.

L'évolution n'est pas uniquement physique. Là où Jekyll était le personnage le plus mis en avant dans l'œuvre de Stevenson, *La Ligue* inverse le processus et met au jour Edward Hyde. Dans le volume I, il est présenté comme un avatar de Hulk, tandis que dans le volume II, sa personnalité prédomine. Il s'humanise, surtout au contact de Mina. Les deux personnages nouent une étrange relation. A cause de son épreuve avec Dracula, elle est la seule dont il accepte la compagnie<sup>20</sup>. C'est un moment particulièrement intense et on y voit le personnage sous un jour nouveau: Hyde, *doppelgänger* de Jekyll, révèle ici qu'il a une conscience :

---

<sup>17</sup> LOUVEL, 2000, p. 49-50.

<sup>18</sup> ANDUREAU 2006, p. 178.

<sup>19</sup> STEAD 2004, p. 296.

<sup>20</sup> MOORE, O'NEILL 2002, p. 50.

« Miss Murray, though I am a beast, do not think that I am stupid. I know that I am hideous and hateful. I am not loved, nor ever hope to be. Nor am I fool enough to think that what I feel for you is love. But in this world, alone, I do not hate you... and alone in this world, you do not hate me<sup>21</sup>. »

Cette humanisation le rend intéressant dans le sens où Hyde n'est plus simplement le double maléfique de Jekyll. La question de la dualité de l'être humain est ici moins manichéenne. L'idée de séparer le Bien du Mal semble en effet absurde car le personnage incarne la contradiction de la nature humaine ; il y a une peur et une haine de ce côté sombre de l'âme, cette volonté de s'en débarrasser et, paradoxalement, un besoin vital de cette part d'ombre pour survivre : « Without me, you see, Jekyll has no drives... and without him, I have no restraints<sup>22</sup>. » Hyde a une meilleure compréhension de la nature humaine que Jekyll ne l'a jamais eue, celle-ci est certainement plus brutale, austère et stoïque mais aussi plus sage et réaliste que l'idéalisme manichéen et borné de Jekyll qui l'a poussé à créer un monstre.

### 1.5. *L'Homme invisible*

L'homme invisible est sans doute celui qui ressemble le plus à son modèle d'origine. Personnage malveillant, égocentrique et manipulateur, sa noirceur est accentuée par les auteurs qui en ont fait le seul véritable « méchant » du groupe. Le prénom « Hawley », choisi par Moore, fait référence au docteur Hawley Crippen, l'un des meurtriers les plus célèbres de l'Angleterre d'avant-guerre.

Au début de la *Ligue*, on le retrouve dans une maison correctionnelle pour jeunes filles rebelles, où de mystérieux cas d'immaculées conceptions ont été répertoriés. En lieu et place du Saint Esprit, c'est un esprit dérangé qui est responsable de la situation des jeunes filles. Il y a donc une escalade dans la violence et la gravité des actes commis par Griffin, grisé par le pouvoir de ne pas être vu et d'agir en toute impunité. Il est aussi le plus opportuniste de l'équipe : « The only Empire I'm interested in is my own : the Empire of Invisible Man the First<sup>23</sup>. » L'homme invisible fait ici écho à ses propres mots dans le roman de Wells :

« The game is only beginning. There is nothing for it now, but to start the Terror. This announces the first day of terror. Port Burdock is no longer under your Queen, tell your Colonel of Police,

---

<sup>21</sup> *Id.*, p. 51.

<sup>22</sup> *Id.*, p. 124.

<sup>23</sup> MOORE, O'NEILL 1999, p. 55.



and the rest of them; it is under me – the Terror! This is day one of year one of the new epoch, – the Epoch of the Invisible Man. I am Invisible Man the First.<sup>24</sup> »

Là où Hyde s'humanise au fil du récit, Griffin s'enfonce au contraire dans la monstruosité et révèle la noirceur de son âme. S'il n'est pas le seul à avoir du sang sur les mains, tuer ne lui pose aucun problème et peu lui importe sa victime, qu'il s'agisse d'un membre des triades (vol. 1, p. 84) ou d'un *policeman* (vol. 1, p.113). Ces meurtres rappellent les théories de Griffin quant à l'utilité de ses pouvoirs :

« This invisibility, in fact, is only good in two cases: It's useful in getting away, it's useful in approaching. It's particularly useful, therefore, in killing. I can walk round a man, whatever weapon he has, choose my point, strike as I like. Escape as I like<sup>25</sup>. »

Il apparaît relativement peu dans la *Ligue* et joue essentiellement le rôle du traître et du lâche. Le parti pris des auteurs était de donner une représentation visuelle intéressante de l'invisibilité, là où la plupart des *comic books* le faisait de façon sommaire (silhouette en pointillés) : le dessin est tour à tour comique (jeunes femmes flottant dans les airs), suggestif (une flaque d'eau qui s'agite) ou référentiel (la séquence de maquillage<sup>26</sup> rappelle celle où Griffin s'introduit dans un magasin de maquillage, au chapitre 23 de *L'Homme invisible*). Il y a également une certaine ironie à ce qu'il soit invisible : en effet, les actes de violence qu'il commet (viols, meurtres) ou qu'il subit (les tortures et le viol) ne sont jamais visibles, l'horreur visuelle laissant place à la suggestion.

Le choix des personnages de la *Ligue* permet à la fois la déconstruction du mythe du héros traditionnel et une réinterprétation des grandes figures de la littérature populaire. Il s'agit aussi d'utiliser ces archétypes victoriens comme un moyen de convoquer et d'utiliser leur capital symbolique et culturel pour produire l'œuvre la plus riche possible sur le plan des références littéraires. Ce projet ambitieux a un nom : le concept littéraire de « *Wold Newton* ».

## 2. Wold Newton, ou l'univers de la Ligue

Ce concept littéraire a été développé par l'auteur de science-fiction Philip José Farmer. Dans les bio-fictions de deux héros littéraires (*Tarzan Alive*, 1972, et *Doc Savage : His Apocalyptic Life*, 1973), Farmer imagine que la météorite qui est tombée à Wold Newton en Angleterre en 1795

---

<sup>24</sup> WELLS 1897, p. 257.

<sup>25</sup> *Id.*, p. 236.

<sup>26</sup> MOORE, O'NEILL 1999, p. 57.

était radioactive et a provoqué la mutation génétique des occupants d'une diligence qui passait à proximité. Les descendants de ces passagers sont donc des personnages aux talents exceptionnels, dont les aventures ont été par la suite romancées : Sherlock Holmes, Tarzan, Doc Savage, Lord Peter Wimsey ou Fu Manchu. Wold Newton s'appuie sur le concept de « krypto-révisionnisme<sup>27</sup> », avatar moderne de l'évhémérisme<sup>28</sup> : les personnages littéraires apparaissent comme les versions fictives de personnes ayant réellement existé. Les événements jugés trop improbables sont considérés comme des créations des auteurs ayant rapporté leurs aventures.

*The League of Extraordinary Gentlemen* est une extension et une avancée de ce concept. Moore et O'Neill ont créé un monde dans lequel n'importe quel personnage fictionnel peut coexister avec n'importe quel autre personnage. Le premier volume voit se rencontrer des protagonistes aussi divers qu'Allan Quatermain, Rosa Coote, Weary Willy et Tired Tim<sup>29</sup>. Le second a étendu le champ des possibilités pour inclure des éléments de centaines d'ouvrages différents.

### 2.1. L'ingérence des auteurs dans le récit

Dans l'univers de la *Ligue*, les auteurs s'amuse à jouer sur les différents niveaux de diégèse et à pousser la fiction dans ses derniers retranchements. La narratologie moderne définit la métalepse comme les diverses façons dont le récit de fiction peut enjamber ses propres seuils, internes ou externes : entre l'acte narratif et le récit qu'il produit, entre celui-ci et les récits seconds qu'il enchâsse et ainsi de suite. En plus de mêler des figures littéraires issues de genres et d'auteurs différents, l'œuvre est parsemée de clins d'œil historiques, d'allusions aux autres media et se plaît à brouiller les frontières entre fiction et réalité. A l'entrée du refuge pour les pauvres qui dissimule le repaire de Fu Manchu, il y a une plaque gravée<sup>30</sup> sur laquelle peuvent être lus les noms de romanciers célèbres qui ont séjourné en ces lieux (« Haggard », « Poe », « Stevenson », etc.).

---

<sup>27</sup> Le krypto-révisionnisme est un concept créé en 1998 par les écrivains Steven Grant et Mark Evanier. Inspiré par le principe de réécriture des origines des personnages de comic-book, invalidant ainsi tout un pan de leur histoire, ce concept signifie le rejet par le public d'un scénario, concept, trame, intrigue ou idée dans une série à épisodes.

<sup>28</sup> D'après le mythographe Évhémère (environ III<sup>e</sup> s. av. J.-C.), l'évhémérisme est une théorie qui explique la genèse des mythes et des figures divines par la transformation de personnages et de faits historiques en icônes et en événements mythiques.

<sup>29</sup> Rose Belinda Coote, protagoniste de romans pornographiques (à partir de 1876). Weary Willy et Tired Tim furent les premiers personnages récurrents à voir le jour dans les *comics* britanniques des années 1890.

<sup>30</sup> MOORE, O'NEILL 1999, p. 72, case 2.

La théorie de Wold Newton accepte ainsi que les auteurs et leurs créations vivent dans le même monde. Mais il ne s'agit pas uniquement de faire allusion aux créateurs, ces derniers jouant également un « rôle » dans le déroulement de la *Ligue*. C'est pour cette raison que Mina peut avoir lu *Vingt-mille lieues sous les Mers* de Jules Verne (« biographe » du Capitaine) et connaître la terrible réputation de Nemo ou avoir été lectrice dans sa jeunesse des aventures d'*Allan Quatermain* (retranscrites par Haggard), héros littéraire qu'elle idolâtrait<sup>31</sup>. Dans le volume 2, après l'atterrissage des martiens sur terre, deux hommes en évoquent un troisième qui est tombé dans le cratère. Cette scène, reprise de *The War of the Worlds*, représente le narrateur du roman qui prend ici les traits de H.G Wells<sup>32</sup>. Ainsi, l'auteur de science-fiction devient-il malicieusement le propre héros de son œuvre, tout comme les auteurs de la *Ligue* qui apparaissent au détour d'une case ou prennent la parole au moins une fois par épisode :

« Métalepse non plus seulement du narrateur mais bien vraiment de l'auteur, romancier entre deux romans, mais aussi entre son propre univers vécu, extradiégétique par définition, et celui, intradiégétique, de sa fiction. La figure est cette fois prise à la lettre, et du même coup convertie elle-même en événement fictionnel<sup>33</sup>.»

Cette transfusion perpétuelle et réciproque de la réalité à la diégèse fictionnelle est l'âme même de la fiction en général, et de toute fiction en particulier. Toute fiction est tissée de métalepses et toute réalité l'est aussi, quand elle se reconnaît dans une fiction et quand elle reconnaît une fiction en son propre univers<sup>34</sup>. S'il est vrai que ce ne sont pas à proprement parler les auteurs originaux qui se mettent ainsi en scène dans la *Ligue*, ils sont utilisés par Alan Moore et Kevin O'Neill pour introduire une réflexion sur la condition de l'écrivain et son rapport à la fiction, non sans humour. Dans *Allan and the Sundered Veil*, Quatermain, supposé mort à la fin de *Allan Quatermain*, se rend chez son amie Lady Ragnall et lui explique le simulacre de sa mort :

« I'd enough. Surely you know me well enough to understand that? All of the fightings, all the glories and triumphs of my youth, it all became too loud for me somehow. Too rowdy and too wearying to someone of my years, but what was I to do? A world enthused by Mr. Haggard's somewhat overblown and generous account of my adventures would not suffer me to rest; would never tolerate the thought of Allan Quatermain now grey and doddering,

---

<sup>31</sup> *Id.*, p. 20.

<sup>32</sup> MOORE, O'NEILL 2002, p. 36, case 4.

<sup>33</sup> GENETTE 2004, p. 31.

<sup>34</sup> *Id.*, p. 131.

pruning his roses in some leaden suburb. No, I gave them what they wanted: a heroic death and an untended grave in some unreachably far corner of the world. Having provided my admirers with a suitable conclusion, I am free to live my afterlife, whatever span I have remaining, as my own<sup>35</sup>. »

La créature fatiguée se retire donc de sa « vie » littéraire, non sans avoir offert à son lectorat ce qu'il voulait, avec la complicité de son créateur. Moore et O'Neill s'amuse aussi ici des attentes des lecteurs, aussi bien de romans que de *comic books*.

Mais les auteurs s'incluent également eux-mêmes dans la *Ligue*, qu'il s'agisse de dresser des bibliographies fictives ou de se parodier dans le sommaire de chaque épisode, s'attribuant des prix imaginaires, des citations décalées ou dressant des portraits au second degré. Ils interviennent également à la fin de chaque volume, en concluant l'épisode avec une phrase d'accroche appelant à poursuivre l'aventure au prochain numéro. C'est l'un des procédés très subtils de la métalepse que relève Gérard Genette :

« On peut donc, à ce titre, tenir pour métaleptique tout énoncé sur soi, et partant tout discours, et par inclusion tout récit, premier ou second, réel ou fictionnel, qui comporte ou développe un tel type d'énoncé [ici, l'intrusion des auteurs dans le récit]. Cette forme de métalepse est sans doute moins manifestement fantastique que les autres mais elle est, plus sournoisement, au cœur de tout ce que nous croyons pouvoir dire ou penser de nous-mêmes, s'il est vrai – puisqu'il est vrai – que « je » est toujours aussi un autre<sup>36</sup>. »

Cette capacité d'intrusion de la diégèse, dont les auteurs peuvent user à leur guise, peut aussi s'étendre à cet autre habitant de l'univers extradiégétique qu'est le lecteur, en le sollicitant au cours du récit. Déjà Sterne, puis Diderot (dont le *Jacques le Fataliste et son Maître* est cité dans la *Ligue*<sup>37</sup>) ne manquaient pas de faire incidemment appel à lui, mais ce n'était pas encore pour faire de lui un personnage de fiction à part entière, encore moins un protagoniste, mais seulement, par figure « d'association », une sorte d'acolyte de l'auteur.

## 2.2. *L'Invitation au lecteur*

Si l'auteur peut feindre d'intervenir dans une action, il peut aussi feindre d'y entraîner son lecteur. La métalepse ne serait donc plus une simple figure (traduisible), mais bien une fiction

---

<sup>35</sup> MOORE, O'NEILL 1999, p. 157.

<sup>36</sup> GENETTE 2004, p. 110.

<sup>37</sup> MOORE, O'NEILL 2002, p. 170.

à part entière, à prendre ou à laisser – à cette seule nuance près que le lecteur à qui l'on attribue un rôle manifestement impossible, ne peut y accorder sa créance : « fiction, certes, mais fiction de type fantastique, ou merveilleux, qui ne peut guère attendre une pleine et entière suspension d'incrédulité, mais seulement une simulation ludique de crédulité<sup>38</sup> ». La fiction figurale associe simplement le lecteur ou l'auditeur à l'acte de narration. L'essentiel pour les auteurs est d'inviter leur lectorat à un voyage à travers les siècles, les pays et les différents courants littéraires qui existent. Pour ce faire, ils disposent de ce que l'on appelle la bibliographie, premier élément qui renseigne et peut séduire le lecteur de la *Ligue* :

« La bibliographie où je me sens en territoire connu est la promesse d'une retrouvaille et je rentre de l'intuition d'une intimité. Lecteur naïf, je présume ma place dans le texte, le confort et le plaisir qu'il me réserve, à l'affinité que je ressens avec son paysage affiché. [...] Plus que tout exorde ou *captatio benevolentiae*, la bibliographie m'accroche lorsque je m'y retrouve à ma place auprès de l'auteur : nous avons les mêmes lectures, nous appartenons au même monde<sup>39</sup>. »

La bibliographie, relevé des icônes des auteurs, est le catalogue des textes qu'ils ont lus, aujourd'hui et par le passé, ce qui les a influencés, ce qu'ils ont convoqué pour réaliser leur roman graphique. C'est aussi une promesse pour le lecteur de se retrouver dans un univers particulier. La bibliographie de la *Ligue* est originale en ce sens qu'elle ne consiste pas en une liste de textes donnée en fin d'ouvrage mais prend directement corps dans les textes et images du roman graphique, notamment dans ses couvertures. En témoigne celle de l'épisode 3 du volume 2. La scène se passe au British Museum. Mina tient un livre, *Apergy*, référence au roman de Percy Greg, *Across the Zodiac* (1880). Derrière elle se trouve la carte de Mars établie par l'astronome Percival Lowell (1855-1916), qui théorisa sur la possibilité d'existence de formes de vie sur la planète. Autour de cette carte, des tableaux représentent respectivement le « Baltimore Gun Club » de *De la Terre à la Lune* de Jules Verne (1865), Augustus Bedloe, héros de *The Tale of the Ragged Mountains* de Edgar Allan Poe (1844), une référence au roman de Mark Twain *A Connecticut Yankee in King Arthur's Court* (1889). Au premier plan se dresse une statue de la déesse égyptienne Bastet, d'après le naturaliste C. Cave, qui apparaît dans *The Crystal Egg*, d'H.G. Wells. Le houka<sup>40</sup>, la figure de la carte à jouer ainsi que le lapin blanc, sont ceux de Lewis Carroll dans *Alice's Adventures in Wonderland* (1871). Ce qui ressemble à un maillet de bois est en fait la tête

<sup>38</sup> GENETTE 2004, p. 24-25.

<sup>39</sup> COMPAGNON 1979, p. 333.

<sup>40</sup> Pipe indienne proche du narghilé.

de Pinocchio, héros de Carlo Lorenzini (1881). Enfin, la lampe qui éclaire la pièce est celle d'Aladin des *Mille et Une Nuits*. Le lecteur est donc convié à une visite à travers le temps et les littératures. Ce voyage, rendu possible par les auteurs, est l'accomplissement d'un croisement intertextuel poussé dans ses derniers retranchements.

### 2.3. L'Almanach du Nouveau Voyageur : extension du domaine de la Ligue

Les auteurs ont réellement étoffé ce concept d'intertextualité avec le volume 2 de la *Ligue* et la rédaction de l'*Almanach du Nouveau Voyageur*. C'est ce caractère proprement figural et donc déjà fictionnel de la métalepse qui autorise les extensions progressives :

« ... that kind of expanded my vision of what the League is really about, and made it a much more sweeping and all-encompassing vision. [...] We were just looking for something to put in the backup pages because we didn't want to do another pastiche [...] and I realized what marvellous potential there was in it<sup>41</sup>. »

L'almanach se présente sous la forme d'un guide de voyage recensant les différents périple et rencontres des ligues successives. Cette extension des aventures de la Ligue permet de mieux définir les contours de son univers et de dresser une « carte » historique, géographique et culturelle de la littérature du XIX<sup>e</sup> siècle. Ce procédé s'apparente à une pratique datant de la Grèce Antique, qui vise à permettre la mémorisation grâce à une technique de « lieux » et d'« images » impressionnant la mémoire :

« Sont ensuite décrites en détails les images à disposer sur ces emplacements. Les principes gouvernant leur élaboration dérivent de ces deux postulats antiques, que la remémoration s'effectue par association, et que les images, en particulier visuelles, se retiennent plus aisément et plus durablement que les idées abstraites<sup>42</sup>. »

Dès lors, l'*Almanach* possède toutes les qualités pour dresser un inventaire ludique et intelligent de la littérature à travers les âges. La mémoire artificielle, celle que l'on exerce, est fondée sur des lieux et des images (« Constat igitur artificiosa memoria ex locis et imaginibus<sup>43</sup> »). Un *locus* est un lieu aisément retenu par la mémoire, comme une maison. Les images sont des formes, des signes distinctifs ou des symboles (*formae, notae, simulacra*) de ce dont nous désirons

---

<sup>41</sup> NEVINS 2003, p. 253.

<sup>42</sup> CARRUTHERS 2002, p. 113.

<sup>43</sup> YATES 1987, p. 19.

nous souvenir. Pour se souvenir d'un élément, il faut le placer dans un *locus* prédéfini, où il sera facile d'aller le rechercher en temps voulu.

*L'Almanach* se divise donc en six chapitres, chacun englobant un continent, ses pays, les lieux, événements et habitants qui ont contribué à la création d'un folklore littéraire. Enfin, il répartit les événements chronologiquement. A partir de cette construction rigoureuse, le lecteur-voyageur peut trouver au XIII<sup>e</sup> siècle, près des côtes britanniques, l'île de Le Douar, de Rosny<sup>44</sup>, tandis que s'il visite la Loire au XVI<sup>e</sup> siècle, il découvrira l'Abbaye de Thélème<sup>45</sup>, fondée en 1534 par le géant Gargantua, qui a baptisé la capitale française « *par ris*<sup>46</sup> ». La ville de Paris, en 1913, est protégée par « les hommes mystérieux », homologues français des membres de la Ligue, regroupant, entre autres, Fantômas, Arsène Lupin, Jean Robur et le Nyctalope. A partir de là, les auteurs nous invitent à visiter l'Opéra, abri du fantôme<sup>47</sup>, ou le cimetière de Montmorency, où vit Martial Canterel<sup>48</sup>.

Pour s'assurer de la cohérence du roman graphique et des événements, les auteurs ont également veillé à respecter les dates « réelles » des personnages. Des liens de parenté, ainsi que des ancêtres ont parfois été créés pour mieux introduire les personnages (le Docteur Moreau, lié par le sang à son « neveu », le peintre Gustave Moreau). Tous ces éléments renforcent la crédibilité et la solidité des bases de cet univers fictionnel, lui donnant une authenticité troublante, en faisant par là même une histoire qui recouvre l'imaginaire populaire à travers les siècles et les rapports entre la réalité et la fiction, rappelant ces mots de Genette :

« Pourquoi sommes-nous inquiets que la carte soit incluse dans la carte et les mille et une nuits dans le livre des Mille et Une Nuits ? Que Don Quichotte soit lecteur de Quichotte et Hamlet spectateur d'Hamlet ? Je crois en avoir trouvé la cause : de telles inversions suggèrent que si les personnages d'une fiction peuvent être lecteurs ou spectateurs, nous, leurs lecteurs ou leurs spectateurs, pouvons être des personnages fictifs. En 1833, Carlyle a noté que l'histoire universelle est un livre sacré, infini, que tous les hommes écrivent et lisent et tâchent de comprendre, et où, aussi, on les écrit<sup>49</sup>. »

---

<sup>44</sup> ROSNY 1930.

<sup>45</sup> RABELAIS 1968.

<sup>46</sup> RABELAIS 1997.

<sup>47</sup> LEROUX 1959.

<sup>48</sup> ROUSSEL 1963.

<sup>49</sup> GENETTE 2004, p. 131-132.

Wold Newton est donc un procédé littéraire hérité d'une longue tradition d'écriture centrée autour de l'intertextualité. La *Ligue* en dépasse le concept initial pour offrir à ses lecteurs un large panorama de la littérature du XIX<sup>e</sup> siècle, de ses figures les plus emblématiques aux références les plus subtiles et dresse un inventaire à la fois plaisant, original et d'une redoutable efficacité pour faire redécouvrir des pans entiers de ce folklore à la fois culturel et populaire, étalé dans le temps et l'espace.

### 3. Une certaine érudition de l'humour

L'humour est omniprésent dans *La Ligue*, il se décline sous de nombreuses formes – calembours, jeux de mots, clin d'œil, détournements parodiques, satire – et remplit une fonction d'érudition.

L'un des intérêts majeurs des auteurs est de faire revivre l'époque victorienne aux lecteurs. Pour cela, ils disposent de nombreux matériaux datant de cette période. Chaque volume se voit complété par des réclames authentiques du XIX<sup>e</sup> siècle, soigneusement choisies par Kevin O'Neill et, à travers les pages du récit dessiné, on retrouve des publicités pour de nombreuses marques, qui ont parfois perduré jusqu'à nos jours : la ville de Londres est survolée par des dirigeables publicitaires « OXO », devenu « Liebig », et les stands « Fry's Cocoa » devenu « Cadbury », parsèment Limehouse. En plus de faire revivre le XIX<sup>e</sup> siècle, ces media font également l'objet de détournements humoristiques :

« Tout objet peut être transformé, toute façon peut être imitée, il n'est donc pas d'art qui échappe par nature à ces deux modes de dérivation qui, en littérature, définissent l'hypertextualité, et qui, d'une manière plus générale, définissent toutes pratiques d'art au second degré, ou hyperesthétiques [...] qui révèlent le caractère transesthétique des pratiques de dérivation, mais aussi quelques disparités qui signalent la spécificité irréductible, à cet égard au moins, de chaque art<sup>50</sup>. »

Ainsi, une publicité pour un fauteuil confortable loue-t-elle les mérites du meuble qui permet aux jeunes hommes de bonne famille de lire confortablement le dernier volet en date des aventures de la Ligue. Les auteurs se mettent eux-mêmes en scène dans des gravures d'époque auxquelles ils ajoutent des annotations de leur crû : un « Trésor des horreurs médicales pour jeunes garçons »

---

<sup>50</sup> GENETTE 1992, p. 436.



explique ainsi que la « Torpeur de Moore » est une maladie touchant les fainéants, les bons à rien et les écrivains, tandis que la « Hernie de Oakley » conduit à l'amputation des doigts pour les encreurs trop zélés.

Dans la reconstitution de l'Angleterre victorienne, les auteurs opèrent également un pastiche des formes artistiques de l'époque. Dès l'introduction, dans l'éditorial, les auteurs annoncent clairement leur intention : le récit qui va être lu prendra la forme d'un *boys' book*, œuvre destinée à un jeune public, se déroulant souvent dans des contrées lointaines et exotiques, et dont le contenu éducatif avait pour but d'enseigner les attitudes et les valeurs nécessaires à tout bon sujet de l'empire britannique. Ces œuvres étaient formatées de façon à glorifier l'aventure impériale. Les auteurs reprennent ce modèle sur le mode de l'humour, en exacerbant les clichés de l'époque : les Chinois sont intelligents et fourbes, les Egyptiens sont des barbares tandis que les jeunes femmes doivent être secourues.

Au sein même de l'œuvre, d'autres formes littéraires sont reprises. Outre la science-fiction, le roman policier, le fantastique ou le roman d'aventures, inhérents à la *Ligue* par la composition même de l'équipe, les auteurs pastichent les genres en fonction des situations ou des personnages rencontrés. Lorsqu'Allan et Mina ont un rapport charnel dans le Volume II, bien que la scène soit explicitement représentée, les mots recouvrant le champ lexical de la sexualité et de l'obscénité sont remplacés par des astérisques. Il ne s'agit pas ici de censure moderne mais d'une volonté de reproduire les canons d'écriture de l'époque : les astérisques étaient utilisés dans les *Boys' Books* ou dans les romans pornographiques du XIX<sup>e</sup> siècle.

Les couvertures, paraissant sous la forme des *Classic Illustrated*<sup>51</sup>, reprennent elles aussi les formes artistiques de l'époque. Celle de l'épisode 3 du volume 1<sup>52</sup>, qui se situe dans Limehouse, repaire du redoutable Fu Manchu, reprend ainsi les canons du Japonisme : le pont en bois, le mouvement des vagues, le costume et le gilet de Griffin et plus spécialement l'apparence de Mina, avec les yeux bridés et son éventail rappellent le style japonais tel qu'il était représenté dans la seconde moitié du XIX<sup>e</sup> siècle. Le dragon, long, sinueux, tel un serpent, possède cinq griffes, ce qui signifie, dans la mythologie chinoise, qu'il s'agit d'un symbole impérial que seuls l'empereur et sa famille pouvaient utiliser.

---

<sup>51</sup> *Comic books* à contenu éducatif.

<sup>52</sup> MOORE, O'NEILL 1999, p. 181.

Les auteurs semblent particulièrement apprécier le détournement des formes enfantines, puisqu'ils proposent également des séries de jeux et de petits récits moraux, détournés sous une forme plus adulte. Parmi les plus réussis, on trouve une imitation des jeux de coloriage par cases numérotées (*Painting by Numbers*), reprenant le portrait de Dorian Gray, avec un résultat pour le moins surprenant. Dans le même ordre d'idée, Moore et O'Neill évoquent des projets similaires avortés : un « Cabinet du Docteur Caligari<sup>53</sup> à assembler soi-même » et un « cours de violon accéléré dispensé par Sherlock Holmes » pour savoir en jouer en un jour<sup>54</sup>. A cela s'ajoute un improbable origami proposant de reproduire le Nautilus de Nemo (les méthodes de pliage portant le nom de positions du *Kama-Sutra*)<sup>55</sup>. La noirceur ou l'aspect adulte des sujets traités contrastent fortement avec l'aspect enfantin des procédés utilisés et créent une dimension parodique et ironique. La parodie et le pastiche servent ici à rendre hommage à cette époque :

« En toute hypothèse, une forme d'hommage. Ce terme traditionnel [...] qualifie assez bien le régime non satirique de l'imitation qui ne peut guère rester neutre et n'a d'autre choix qu'entre la moquerie et la référence admirative – quitte à les mêler dans un régime ambigu qui me semble la plus juste nuance du pastiche quand il échappe aux vulgarités agressives de la charge<sup>56</sup>. »

Mais cette dimension de la parodie et du pastiche dans l'œuvre a également des fins satiriques. A travers la reproduction des us et coutumes de l'époque, les auteurs apportent à leur récit une pointe de modernité qui permet une distanciation ironique par rapport à la société victorienne. Le titre de l'œuvre lui-même porte cette ironie en lui : au départ, Alan Moore avait songé à baptiser le roman graphique « *The League of Extraordinary Gentlefolk* » puisque la ligue regroupait quatre hommes et une femme. Mais dans les standards victoriens, volontiers misogynes, le fait qu'une femme appartienne au groupe aurait tout simplement été ignoré.

Par ailleurs, la reprise des théories conspirationnistes selon lesquelles les Francs-Maçons dirigeaient les services secrets et influençaient le pouvoir en place permet de remettre en question les mœurs de la société de l'époque. En effet, les symboles maçonniques représentés rappellent le puritanisme de la société : l'équerre/carré (rectitude) évoque le contrôle des actions, qui doivent rester socialement acceptables, tandis que le compas (esprit) dicte de refouler les désirs et les passions. La satire s'opère par l'étude des conventions et des comportements de chacun dans

---

<sup>53</sup> 1919, réalisé par Robert Wiene.

<sup>54</sup> MOORE, O'NEILL 1999, p. 188.

<sup>55</sup> MOORE, O'NEILL 2002, p. 221.

<sup>56</sup> GENETTE 1992, p. 106.

le roman. C'est l'hypocrisie d'une société bien-pensante qui est aussi exposée dans l'œuvre. Deux attitudes sont à cet égard révélatrices. Lors de l'abordage du vaisseau de Moriarty, Mina et Allan sont choqués par la sauvagerie de Nemo, la jeune femme allant jusqu'à qualifier son attitude de « unsporting<sup>57</sup> », révélant une certaine tendance confuse de la société de la fin de l'époque victorienne concernant la « sportivité et le code de bonne conduite en temps de guerre » (*Sportmanship and Warfare*). Certains standards de comportements ne devaient pas être violés par les soldats anglais. Or, lors de la bataille de Omdurman au Soudan, l'Angleterre vit dans les massacres opérés par l'armée Anglaise, qui extermina plus de onze mille derviches et ne perdit que cinquante-neuf hommes, « le triomphe de la Chrétienté ». Ironiquement, Nemo reproduit dans cette séquence ce que les Anglais firent aux Mahdistes.

L'autre réaction révélatrice est le commentaire de Mina quand Allan lui fait des avances dans les bois, « As if I were some... native girl<sup>58</sup> ? », en référence à un stéréotype communément répandu dans la haute société britannique au XIX<sup>e</sup> siècle selon lequel les femmes indigènes, particulièrement les femmes indiennes, étaient considérées comme sexuellement libérées, contrairement aux *ladies*. Cet état de fait convenait parfaitement aux anglais voyageant à l'étranger, qui avaient ainsi la possibilité de s'abîmer dans des aventures sexuelles débridées. De plus, plutôt que de blâmer les hommes pour leur conduite, les femmes britanniques (et les hommes) jetaient l'opprobre sur les femmes indigènes.

Hommage au XIX<sup>e</sup> siècle, la *Ligue* ne s'interdit cependant pas de prendre un ton irrévérencieux vis-à-vis de l'époque et d'en dénoncer les travers, toujours sur le mode de l'humour, non pas agressif et dénué de sens, mais érudit qui convoque le savoir du lecteur et l'appelle à la recherche de la connaissance.

L'un des aspects saillants de la parodie est l'usage de citations, dont la *Ligue* regorge grâce à son arrière-plan d'une grande richesse littéraire. Opérateur trivial d'intertextualité, la citation fait appel à la compétence du lecteur, elle amorce le processus de lecture et de stimulation intellectuelle dès lors que, dans une citation, sont mis en présence deux textes dont le rapport n'est pas d'équivalence ni de redondance<sup>59</sup>. Elle peut se limiter à une opération ponctuelle : simple

---

<sup>57</sup> *Id.*, p. 140.

<sup>58</sup> MOORE, O'NEILL 1999, p. 109.

<sup>59</sup> COMPAGNON 1976, p. 44.

recontextualisation, sans transformation<sup>60</sup>. L'un des exemples les plus célèbres de la littérature anglaise se trouve dans la *Ligue* : au début du chapitre 4 du Volume I, Nemo demande son avis à son quartier-maître, en le qualifiant uniquement par sa fonction, et ce dernier lui répond : « Call me Ishmael<sup>61</sup> ». Il s'agit de la première réplique du roman d'Herman Melville, *Moby Dick* (1851), qui est transformée ici en réplique « culte », à la manière du fameux « Bond... James Bond ». La parodie peut également introduire des citations sans les modifier, le contraste entre leur texte d'origine et leur texte d'« arrivée » suffisant à produire l'effet comique. Le personnage de Polyanna, qui a subi les assauts de l'Homme invisible, aura cette pensée : « Oh, I'm fine, Ma'am. Although I've been mishandled by a demon, I'm determined to remain optimistic, no matter what<sup>62</sup>. » Cette phrase, reprise de *Polyanna* de Eleanor H. Porter (1913), est typique de cette jeune héroïne continuellement optimiste malgré les réprimandes perpétuelles de sa tante acariâtre, qui ne sont sûrement pas aussi traumatisantes qu'un viol. Enfin, les auteurs utilisent des citations de textes connus en les modifiant de telle sorte qu'elles présentent des différences tout en restant reconnaissables. Dans *The Strange Case of doctor Jekyll & Mr. Hyde*, Henry Jekyll se présente au départ comme un docteur respectable de la ville de Londres. Dans sa confession, il présente son entreprise monstrueuse comme une œuvre bénéfique et morale :

« It was thus rather the exacting nature of my aspirations, than any particular degradation in my faults, that made me what I was and, with even a deeper trench than in the majority of men, severed in me those provinces of good and ill which divide and compound man's dual nature. [...] It was the curse of mankind that these incongruous faggots were thus bound together – that in the agonized womb of consciousness these polar twins should be discontinuously struggling<sup>63</sup>. »

Edward Hyde, son double « maléfique » et décomplexé, résume ce projet dans le volume 2 de la *Ligue* :

« These evils he was so desperate of get rid of? Well, he'd once stolen a book. More borrowed and never returned, but still... Oh, and he played with himself sometimes while he thought

---

<sup>60</sup> SANGSUE 1994, p. 16.

<sup>61</sup> MOORE, O'NEILL 1999, p. 179.

<sup>62</sup> MOORE, O'NEILL 1999, p. 49.

<sup>63</sup> STEVENSON 1886, p. 69.

about other men. That's about it. Anyway, the silly bastard did, he thought if he quarantined all these BAD parts, what was LEFT would be a \*\*\*\*ing ANGEL<sup>64</sup>. »

Du contraste entre la solennité et la bienséance de la déclaration de Jekyll, qui se heurte à la grossièreté et à la trivialité de Hyde, naît l'humour.

Mais qu'en est-il de la réception du texte parodique auprès des lecteurs ? Selon Geneviève Idt, la perception de la parodie passe par trois étapes indissociables : la reconnaissance de la présence dans un texte d'un autre texte, l'identification de cet hypotexte et la mesure de l'écart existant entre l'hypotexte et le texte parodique<sup>65</sup>. Cette mise au jour exige que le lecteur ait une certaine capacité à la (re)connaissance, c'est-à-dire possède une culture et une mémoire suffisante pour déceler et identifier un hypotexte<sup>66</sup>. Il paraîtrait donc difficile pour le lecteur moyen de posséder un tel bagage de culture générale et de pouvoir ainsi décoder le roman graphique. Toutefois, l'aspect remarquable de la *Ligue* vient du fait que l'œuvre est parsemée d'une multitude d'indices qui permettent aux lecteurs curieux d'effectuer eux-mêmes des recherches : « La sollicitation fait partie du sens, de la valeur dont j'investis le texte : elle en est une composante authentique, produite par l'acte de lecture. »<sup>67</sup> Les auteurs de la *Ligue* attendent de leurs lecteurs qu'ils soient actifs dans leur lecture et veulent susciter chez eux la curiosité d'aller (re)découvrir les auteurs cités dans le roman graphique.

Ainsi, il y a réellement une érudition de l'humour dans *The League of Extraordinary Gentlemen*. Chaque trait d'esprit, chaque clin d'œil rend hommage à une période révolue et à sa richesse culturelle tout en étant une invitation à se replonger dans les grands classiques de la littérature, parfois tombés en oubli et remis ici sur le devant de la scène de façon ludique. Cependant, outre cette dimension de la transmission et du partage de la connaissance, les auteurs n'ont pas oublié le plaisir de lire le roman graphique pour ses qualités propres.

---

<sup>64</sup> MOORE, O'NEILL 2002, p. 124.

<sup>65</sup> IDT 1972, p. 148.

<sup>66</sup> SANGSUE 1994, p. 84.

<sup>67</sup> COMPAGNON 1979, p. 26.

## Conclusion

*The League of Extraordinary Gentlemen* reprend et transcende les ambitions littéraires, esthétiques et culturelles du *steampunk*. Dès lors, ce qui devait être au départ un récit de super-héros se passant au XIX<sup>e</sup> siècle est devenu une œuvre *steampunk* de référence, doublée d'un hommage à un pan entier de la littérature. L'œuvre invite le lecteur à une redécouverte d'un folklore littéraire et d'une époque au travers de nombreuses références et clins d'œil disséminés tout au long du récit. Si elle peut être lue comme une BD traditionnelle et être comprise de tous, ses multiples niveaux de lectures et sa forte imprégnation littéraire lui donnent une dimension autre. En ancrant leur récit à l'époque victorienne et en opérant la rencontre, par le jeu de l'intertextualité, des plus grands héros littéraires de cette période, les auteurs se livrent à la fois à un exercice de réécriture, de réinterprétation et d'innovation. Les membres de la Ligue, éclairés sous un jour nouveau par les idées modernes d'Alan Moore et redéfinis sur le plan visuel par Kevin O'Neill, acquièrent une dimension nouvelle. Si chacun était déjà un archétype littéraire reconnaissable, les auteurs n'hésitent pas à bousculer les attentes des lecteurs et à les surprendre en touchant à l'essence même des personnages. Sous le nom et l'apparence définis par les auteurs d'origine, ces créations ont connu des modifications, des interprétations diverses, des éclairages nouveaux, depuis leur création, jusqu'à la *Ligue*. La force du roman graphique est justement de faire allusion aux œuvres originelles, mais aussi au cinéma, à la musique et à une conception postmoderne de la littérature pour traiter de ce passé glorieux.

En renvoyant dos à dos toutes les religions, tous les mythes, toutes les théories philosophiques, en mêlant l'architecture, la peinture, la musique et le dessin à la littérature, en traçant des correspondances folles entre toutes les époques et tous les faits historiques, en perdant les lecteurs dans un monde où tout fait sens, où chaque acte, chaque lieu, chaque geste est un rouage infime d'une machine infinie, Alan Moore et Kevin O'Neill créent le plus formidable des vertiges. Le roman graphique doit ébranler le lecteur dans ses convictions, l'interroger, lui donner des pistes de réflexion. L'œuvre d'Alan Moore et de Kevin O'Neill est une expérience extrême, qui possède à la fois la force évocatrice de la littérature et la puissance de la représentation, d'où l'appellation de « littérature dessinée ». C'est l'abolition de la hiérarchie entre la culture dite « élitaire » de la littérature et celle dite « populaire » de la bande dessinée, qui se convoquent et se complètent pour s'interroger sur l'évolution de l'imaginaire collectif au fil des siècles et sur sa transmission.

## Bibliographie

- ANDUREAU 2006 : A. ANDUREAU, « Fantômas, Monstre de la Belle Epoque », in Daniel Servane (éd.), *La littérature et ses monstres*. La Mothe-Achard, éditions Cécile Defaut, 2006, p. 175-181.
- CARUTHERS 2002 : M. CARUTHERS, *Le Livre de la mémoire : une étude de la mémoire dans la culture médiévale*, Paris, Macula, 2002.
- COMPAGNON 1979 : A. COMPAGNON, *La Seconde Main ou Le Travail de la citation*, Paris, Seuil, 1979.
- GENETTE 1992 : G. GENETTE, *Palimpsestes, la littérature au second degré*, Paris, Seuil, 1992.
- GENETTE 2004 : G. GENETTE, *Métalepses : de la figure à la fiction*, Paris, Seuil, 2004.
- IDT 1972 : G. IDT, « La parodie : rhétorique ou lecture ? », in *Le Discours et le sujet*, n°3, Université de Nanterre, 1972-1973. p. 128-173.
- LEROUX 1959 : G. LEROUX, *Le Fantôme de l'Opéra*, Paris, Librairie Française Générale, 1959.
- LOUVEL 2000 : L. LOUVEL, *The picture of Dorian Gray, Le double, miroir de l'art*, Paris, Ellipses, 2000.
- MOORE, O'NEILL 1999 : A. MOORE & K. O'NEILL, *The League of Extraordinary Gentlemen*, volume 1, Canada, DC Comics, 1999-2000.
- MOORE, O'NEILL 2002 : A. MOORE & K. O'NEILL, *The League of Extraordinary Gentlemen*, volume é, Canada, DC Comics, 2002-2003.
- NEVINS 2003: J. NEVINS, *Monster & Heroes, The Unofficial Companion to The League of Extraordinary Gentlemen*, Bodmin - Cornouailles, Monkeybrain Books, 2003.
- NEVINS 2004: J. NEVINS, *A Blazing World, The Unofficial Companion to The League of Extraordinary Gentlemen*, Austin - Texas, Monkeybrain Books, 2004.
- NOIRAY 2004 : J. NOIRAY, « Le Poème de la Mer », in Jules VERNE, *Vingt-mille lieues sous les mers*, Paris, Gallimard, 2007. p. 9-48.
- RABELAIS 1997 : F. RABELAIS, *Gargantua*, Paris, H. Champion, 1997.
- RABELAIS 1968 : F. RABELAIS, *La Vie très horricque du grand Gargantua*, Paris, Flammarion, 1968.
- ROSNY 1930 : J. H. ROSNY JEUNE, *L'Enigme du « Redoutable »*, Paris, Crès et Cie, 1930.
- ROUSSEL 1963 : R. ROUSSEL, *Locus Solus*, Paris, Gallimard, 1963.
- SANGSUE 1994 : D. SANGSUE, *La Parodie*, Paris, Hachette, 1994.
- STEAD 2004 : E. STEAD, *Le Monstre, le singe et le fœtus. Tératogonie et décadence dans l'Europe fin-de-siècle*, Genève, Droz, 2004.
- STEVENSON 1886: R.L. STEVENSON, *The strange Case of Dr Jekyll & Mr. Hyde*. Croydon, Penguin, 1994 [1886].

VERNE 1870 : J. VERNE, *Vingt-mille lieues sous les mers*, Paris, Gallimard, 2007.

WELLS 1897: H.G. WELLS, *The Invisible man*, trad. Achille Laurent, Paris, Albin Michel, 1980 [1897].

WELLS 1901: H.G. WELLS, *The First Man on the Moon*, London, Newnes, 1901.

YATES 1987 : F.A. YATES, *L'Art de la mémoire*, Paris, Gallimard, 1987.