

Université de Montréal

**L'univers dans un point noir :
esthétique et matérialité dans l'œuvre de Jack Kirby**

Par Mathieu Li-Goyette

Département de Littérature comparée
Faculté des arts et des sciences

Mémoire présenté à la Faculté des études supérieures
en vue de l'obtention du grade de maîtrise
en littérature comparée

Août 2015

© Mathieu Li-Goyette, 2015

RÉSUMÉ

Notre recherche étudie les particularités esthétiques et matérialistes de l'œuvre du bédéiste américain Jack Kirby (1917-1994) et la manière dont elles répondent d'agencements qui visent à déconstruire et reconstruire les formes sur la page. Contemporain de Will Eisner, Kirby est largement considéré comme l'auteur et dessinateur le plus influent de son époque, co-signant les premières aventures de certains des super-héros qui perdurent et qui sont aujourd'hui la manne de l'industrie hollywoodienne (Captain America, les Fantastic Four, Hulk, etc.). Son œuvre protéiforme est composée de superpositions de textures, d'objets récupérés, de figures déviées et trouve dans son rapport à la matière les principaux axiomes qui la définissent. Cherchant dans son travail à cerner les fonctions des nombreux amoncellements de points noirs (baptisés *kirby dots* par la critique et l'industrie), nous nous écartons des modèles d'analyse sémiologiques pour constituer une approche écosophique de la bande dessinée. Dans cette dernière, nous avons recours à la schizo-analyse théorisée par Gilles Deleuze et Félix Guattari dans leur ouvrage *L'Anti-Œdipe* (1972) afin de cerner les conditions de la production de sens et de non-sens du point kirbyen. Pour ce faire, nous proposons de reconsidérer la BD comme une écologie séquentialisée, composée de cases sans icônes, c'est-à-dire d'un espace pris au plus près de la planche, pour soi et en soi, sans rapport de causalité fixe ou de structure prédéterminée. Nous envisageons ensuite les territorialités archaïques de la bande dessinée pour mieux définir son ontogénie, puis pour étudier les rapports machiniques et schizos qu'entretiennent entre eux les différents espaces (que nous distinguons en espaces striés et en espaces lisses) ainsi que les différents traits de la planche. Finalement, nous expliquerons en quoi le point kirbyen apparaît comme une machine abstraite, c'est-à-dire une instance capable d'auto-générer, d'auto-poïétiser, son propre mystère représentationnel.

Mots clés : Jack Kirby, bande dessinée, comic book, Gilles Deleuze, Félix Guattari, philosophie, schizo-analyse, inconscient machinique, déterritorialisation, Fantastic Four, New Gods

ABSTRACT

Our research examines the aesthetic and materialistic features of the work of American comic book artist Jack Kirby (1917-1994) and how they respond to arrangements designed to deconstruct and reconstruct forms and shapes on the page. Contemporary of Will Eisner, Kirby is widely regarded as one of the most influential author and illustrator of his time, co-signing the very first adventures of some superheroes that still exist today both in print and as Hollywood's new treasure trove (i. e. Captain America, the Fantastic Four, Hulk, etc.). His protean work is composed of heavy textures and superposition of (re)covered objects and deflected figures that find in its stance towards materiality its defining axioms. Seeking in its work to identify the functions of the many piles of black dots (baptized by critics and artists as the *kirby dot*), we depart structural analysis models to constitute an ecosophical approach to comics. We'll then use the schizoanalysis theorized by Gilles Deleuze (1925-1995) and Felix Guattari (1930-1992) in their book *Anti-Oedipus* (1972) to identify the nature of the significant and asignifiant sign production associated to the *kirby dots*. To do this, we'll reconsider the comic book (and the *bande dessinée* at large) as a sequencialised ecology, composed of panels without icons, that is to say of spaces and existential territories taken as close to the page – for itself and in itself – without causal relationships or predetermined structures. We'll analyse the archaic territorialities of comics to better define what could be their ontogeny and the nature of its machinic and schizo relationships as the various spaces (which we distinguish in striated and smooth spaces) and the different pen strokes of the board become intertwined. Finally, we'll explain how the *kirby dot* appears as an abstract machine, meaning an instance capable of auto-generating and auto-poietising its own representational mystery.

Keywords : Jack Kirby, bande dessinée, comic book, Gilles Deleuze, Félix Guattari, philosophy, schizoanalysis, machinic unconscious, deterritorialization, Fantastic Four, New Gods

Table des matières

Introduction : Points d'entrée.....	1
Chapitre 1 : Écosophie des machines de la bande dessinée.....	17
Chapitre 2 : Ontogénie de la matière et du territoire.....	49
Chapitre 3 : L'univers dans un point noir	72
Conclusion : Points de fuite	99
Bibliographie.....	108

Aux shamans du 635, Madison Avenue

REMERCIEMENTS

Je veux d'abord remercier ma directrice de recherche Livia Monnet pour ses conseils éclairants et pour sa confiance envers mon travail durant ces deux dernières années. Son appui m'a permis d'avancer en nomade, sans attaches ni comptes à rendre sinon au sérieux et à la rigueur.

Je remercie également mes collègues du Laboratoire des récits du soi mobile, Erwan, Frédéric et Simon, pour leurs encouragements et leur compréhension durant cette dernière année de rédaction.

Il en va de même pour mes collaborateurs radiophoniques à Pop-en-stock, Francis, Jean-Michel, Antonio et Clément, pour les discussions fraternelles et enjouées.

Je remercie mes complices de Panorama-cinéma, particulièrement Alexandre, Jean-François et Louis, avec qui j'ai grandi depuis huit ans.

Je souhaite aussi remercier Amandine pour sa lecture attentive.

Puis ma famille, mes grands-mères et mes parents Li Ya et Gilles, pour leur appui et leur précieux soutien.

Élodie, pour sa complicité, son acuité et sa bienveillance.

Je remercie finalement le Conseil de recherches en sciences humaines du Canada (CRSH) pour son soutien durant toute la durée de ma rédaction.

Et Jonathan de la Librairie Millenium pour m'avoir mis entre les mains *Kirby : King of Comics*, de Mark Evanier.

Introduction

Points d'entrée

« In an age of exaltation of the primitive, the demiurgic, and the dionysian, Jack Kirby's forms take on an archetypal quality with their unrestrained energy, brilliant freneticism, and synoptic modes of violence. He was the contemporary era unleashed and personified. »

- Burne Hogarth (illustrateur de Tarzan)

Jacob Kurtzberg, né le 28 août 1917, était encore enfant qu'il dessinait à la craie sur les murs de vastes panoramas guerriers, surpeuplés de toutes parts d'engins de guerre et de soldats amassés. Ayant grandi dans le Lower East Side new-yorkais du krach boursier, un décor qui lui rappellera plus tard les films délinquants de la Warner¹, Kurtzberg signe ses premiers dessins publiés en 1935, dans le journal amateur que tiennent les jeunes garçons juifs de son quartier : le Boy's Brotherhood Republic Reporter ; les gangs de rue, les attroupements d'enfants qu'il met déjà en scène, reviendront ponctuellement dans sa carrière. Tour à tour créateur de strips refusés, animateur intervalliste de *Popeye* aux studios Fleischer dès 1937, ensuite apprenti de Will Eisner, enfin soldat de 2^{ème} classe durant la Seconde guerre mondiale (son officier supérieur l'envoyait derrière les lignes ennemies pour qu'il en ramène de précieux croquis), Jacob Kurtzberg devient rapidement Jack Kirby et se lance dans l'industrie alors naissante du *comic book* américain².

En parallèle, Jerry Siegel et Joe Shuster lancent le 18 avril 1938 les premières aventures de Superman dans *Action Comics*. L'heure est à l'innovation pour ce foisonnant, mais somme toute restreint bassin de créateurs, essentiellement de jeunes garçons, majoritairement issus de familles juives ayant immigré plus ou moins récemment aux États-Unis et qui, en regardant le redressement vacillant de l'économie et l'avalement de l'Europe par l'Allemagne nazie, créent à la chaîne une myriade de super-héros en collant³. En compagnie de Joe Simon, Kirby crée Captain America, l'introduisant par une couverture devenue célèbre où le justicier étasunien donne une leçon au führer. Nous sommes en décembre 1940, une année avant l'entrée en guerre des États-Unis.

¹ Cf. Theakston, Greg. 2006. *The Comic Strip Jack Kirby*. New York : Pure Imagination, p. 2-5.

² Le *comic book* est une dérivation du cahier dominical des quotidiens. Ils seront d'abord composés de compilations de *strips* précédemment publiés, ensuite d'œuvres originales, les premiers éditeurs se voyant rapidement à court de stock (bien que les premières publications comptent 32 pages, soit un cahier dominical de huit pages plié à deux reprises, les formats de 64 pages deviendront rapidement la norme de l'industrie). Détaillés à dix sous l'exemplaire, ils sont imprimés en couleur et en noir et blanc, sur papier journal typographié. cf. Duncan, Randy et Matthew J. Smith. 2009. *The Power of Comics : History, Form & Culture*. New York : Continuum, p. 28-31 et Morgan, Harry et Manuel Hirtz. 2009. *Les apocalypses de Jack Kirby*. Lyon : Les moutons électriques, éditeur, p. 20.

³ Pour une vision littérisée de cette effervescence créatrice, l'on se rapportera au grand roman de Michael Chabon, *The Amazing Adventures of Kavalier & Clay*, récipiendaire du Pulitzer en 2000 et largement adapté de la vie de Jack Kirby ainsi que de celle du dessinateur de Superman, Joe Shuster. Cf. Chabon, Michael. 2012. *The Amazing Adventures of Kavalier & Clay*. New York : Random House.

Ce premier coup de circuit de Kirby ne sera pas son dernier. Une fois de retour du front, le dessinateur poursuivra une carrière aussi prolifique qu'impressionnante, accouchant d'une œuvre protéiforme et profondément innovante, ouvrant le champ des *romance comics* tout en renouvelant la science-fiction, les *crime comics* et les *western comics* avec ce même style, immédiatement reconnaissable, qui agglomère les formes, simplifie les surfaces pour mieux en dégager les rapports de tension et les courbes à la recherche d'un dynamisme constant et renouvelable. En ce qui concerne les super-héros, ses créations et cocréations, parmi lesquelles il faut souligner les Fantastic Four, les Avengers, les X-Men, Hulk, Ant-Man, Thor, Iron Man, Nick Fury, Black Panther, Silver Surfer ainsi que la saga du Fourth World, celle de Kamandi et bien d'autres encore, constituent les fondations de l'univers fictionnel de Marvel Comics et la manne de l'industrie hollywoodienne contemporaine. Jack Kirby aura finalement signé pas moins de 2000 scénarios, illustré approximativement 25 000 planches de bande dessinée, cumulant lors de ses périodes les plus fastes les rôles d'éditeur, de scénariste et de dessinateur sur plus de quatre mensuels en simultané.

Et pourtant, considérant la somme formidable qu'il a laissé derrière lui ainsi que son influence durable sur la culture populaire occidentale, les études à son sujet sont aussi rares que hâtées. Relégué à une époque par la critique française comme un artiste certes productif, mais qui se contentait « le plus souvent, de lancer de nouveaux héros, les confiant ensuite à de très remarquables confrères »⁴, Kirby a toutefois suscité l'enthousiasme des collectionneurs et des admirateurs, jusqu'à permettre la création d'un magazine semestriel qui lui est toujours dédié, le *Jack Kirby Collector*. À l'image des nombreux articles publiés à son sujet, lorgnant entre l'histoire et le plaisir de l'anecdote, la littérature qui lui est consacrée adopte une posture essentialiste à son égard, l'érigeant comme le « King » des *comics*, sobriquet bien mérité que lui avait trouvé l'éditeur et scénariste Stan Lee lors de leur collaboration durant les années 1960.

Or il ne sera pas question ici de réitérer la souveraineté de Kirby sur l'industrie américaine du

⁴ Eizykman, Boris et Daniel Riche. 1976. *La bande dessinée de science-fiction américaine*. Paris : Albin Michel, p. 86.

comic book – un débat, on l’aura compris, qui est depuis longtemps réglé, la grande majorité des artistes lui attribuant une forme de prescience esthétique qui aura été déterminante pour tout le genre super-héroïque. Conséquemment, cette étude prendra soin d’étendre au moins partiellement les analyses kirbyennes à l’extérieur du corpus des héros en collant, en soulignant notamment son travail dans les genres de la science-fiction et du mélodrame romantique.

Nous ne souhaitons pas plus confiner Kirby au champ de l’analyse sémiotique, cette perspective ayant déjà été travaillée avec rigueur et une forme d’exhaustivité passionnée par Charles Hatfield, éminent spécialiste de la question du *comic book* qui lui a voué le seul ouvrage scientifique anglophone, *Hand of Fire*, où il dresse un portrait de l’artiste en isolant les tropes les plus récurrents de son œuvre tout en pointant, par un travail qui a su inclure les avancées théoriques les plus récentes du champ consacré à la bande dessinée, certaines trouvailles narratives et formelles qui seraient le propre de ce créateur.

Nous ne voulons pas non plus observer le travail de Kirby sous un angle résolument super-héroïque, de peur de tomber dans une mythogénie de ses univers dont l’issue nous rattacherait soit à une autre perspective sur la relation superlative qu’entretiennent les super-héros avec les mythes américains ou ceux des antiquités, soit à une pyramide de sens conçue comme une enquête de signes ; une démarche valable en soi, mais qui nous semble contre-productive face au travail hétéromorphe et hétérogénique du bédéiste. Car si ses nombreuses références visuelles s’emboîtent si bien, si fréquemment, il nous semble que c’est précisément dans une volonté constante de faire oublier leurs signifiants originaux, de dégager des structures de sens communes des aberrations inusitées, des valeurs inexplicables qui auto-génèrent leur propre mystère représentationnel – il apparaît que saisir l’œuvre de Kirby reviendrait alors à saisir cette part de lâcher prise qui lui permet de constituer ses formes, sa capacité à oublier les règles, à retrouver les qualités transgressives de la métamorphose, à faire un travail de dévoilement actif et, au fond, de déterritorialisation.

Un titan de la trempe de Galactus ne semble pas avoir été mis au monde pour qu’on

déconstruise et désassemble ses multiples référents historicisés. Les collages de Kirby n'attendent pas d'être décodés jusqu'à leurs matériaux génétiques originaux. Ces instances d'énonciation tendent à la subjugation par la matière transhistorique qui les traverse et les anime, par les volutes cosmiques et incompréhensibles qu'elles manient en répétant au lecteur qu'il ne pourrait espérer rendre intelligible ce que la planche contient. Saisir Kirby, c'est pour ainsi dire accepter l'incompréhensible, passer outre le capital iconographique et culturel parasite qui a fait de ses personnages des avatars de la culture populaire et du public *geek*. C'est aussi chercher à dévier les perspectives trop téléologiques, celles qui, embuées par l'admiration du fan et du gardien de la cohérence diégétique, voient son travail et sa présence dans l'histoire du médium comme celle d'un demiurge, perpétuellement considéré comme un inventeur de personnages comme d'autres ont inventé des logos – une approche que les nombreuses et injustes altercations juridiques entre l'artiste et son éditeur n'ont fait que renforcer au fil des décennies, au risque de polariser les discours sur Jack Kirby en débats plus ou moins solvables sur la question du droit d'auteur... Ainsi faut-il revenir à ses dessins pris pour eux-mêmes, sans interférences sinon celles des Univers de valeurs⁵ qu'ils traversent, c'est-à-dire d'abord et avant tout comme une forme d'abstraction complexe qui repense les formes, les empile et tente de les décomposer pour mieux les recomposer et en faire du nouveau.

Nous voulons avancer une perspective sur l'art séquentiel qui soit inspirée des travaux du philosophe Gilles Deleuze et du psychanalyste Félix Guattari, dont les nombreux ouvrages communs, tels que *L'Anti-Œdipe* et *Mille plateaux*, ont considérablement bouleversé entre autres discours, ceux sur les arts visuels, notamment le cinéma et la peinture. Deleuze et Guattari ont travaillé à formuler une réponse à la sémiologie, la contrecarrant par un machinisme qui voulait défaire les approches pyramidales et théâtrales de l'inconscient, édifiant des concepts, des outils pour constituer et penser

⁵ Un Univers de valeurs est ce à partir de quoi, dans un contexte de modernité réductionniste où l'on tend vers l'étude des plus petites terminaisons de l'énonciation subjective, « une énonciation partielle non humaine s'institue ». cf. Guattari, Félix. 1992. *Chaosmose*. Paris : Galilée, p. 72-79.

le rhizome, les multiplicités, puis une nouvelle écosophie⁶ qu'ils déclineront à travers des domaines aussi épars que singuliers (de l'histoire des premières tribus nomades à celle des télécommunications à l'ère des ordinateurs), un héritage qu'Alain Badiou résumait bellement quand il écrivait que Deleuze « a le premier parfaitement compris qu'une métaphysique contemporaine est nécessairement une théorie des multiplicités, et une saisie des singularités »⁷. À ce titre, les perspectives deleuziennes et guattariennes sur la bande dessinée sont encore à développer.

En effet, les rares recours à une telle approche pour aborder la question de l'art séquentiel empruntent le concept de rhizome au sein d'une réflexion large pour traiter, dans le cas du *comic book* américain par exemple, de la qualité rhizomatique des univers fictionnels représentés⁸. Un autre chercheur a quant à lui étudié la réception de la figure du post-humain⁹ dans les littératures dessinées, où les différents types de corps (normatifs, monstrueux, cosmiques) sont étudiés, notamment avec l'apport des concepts deleuzo-guattariens de visagité et de corps sans organes. De manière plus ambitieuse, la thèse de doctorat à l'Université Columbia de Nick Sousanis¹⁰ a été déposée sous forme de roman graphique, où il a tenté d'illustrer le rhizome (tout en mentionnant brièvement à quel point *Mille plateaux* ferait une excellente bande dessinée¹¹). Or bien que les concepts développés dans *Logique du sens*, dans *Différence et répétition*, dans *L'Anti-Œdipe* et *Mille plateaux* semblent propices à l'étude de l'art séquentiel, on retrouve peu de traces de leur application¹², ni dans la

⁶ Pour Guattari, une écosophie est une « articulation éthico-politique [...] entre les trois registres écologiques, celui de l'environnement, celui des rapports sociaux et celui de la subjectivité humaine ». cf. Guattari, Félix. 1989. *Les trois écologies*. Paris : Galilée, p. 12-13.

⁷ Badiou, Alain. 2000. « Un, multiple, multiplicité(s) ». *Multitudes* n° 1, en ligne, <<http://www.multitudes.net/Un-multiple-multiplicite-s/>>.

⁸ Cf. Hall, Joshua M.. 2015. « Differential-Surface: Deleuze and Superhero Comics ». *Transnational Literature* n° 2 (mai). En ligne. <http://dspace.flinders.edu.au/xmlui/bitstream/handle/2328/35328/Differential_Surface.pdf?sequence=1>.

⁹ Jeffery, Scott. 2013. *Superhuman, Transhuman, Post/Human: Mapping the Production and Reception of the Posthuman Body*. Thèse de doctorat. University of Sterling.

¹⁰ Cf. Sousanis, Nick. 2015. *Unflattening*. Cambridge : Harvard University Press.

¹¹ Hodler, Timothy. 2015. « Thinking Through Images : An Interview with Nick Sousanis ». *The Paris Review*. En ligne. <<http://www.theparisreview.org/blog/2015/07/20/thinking-through-images-an-interview-with-nick-sousanis/>>.

¹² Une exception notable et récente étant l'article de Joshua M. Hall, où il isole quelques tensions productives entre *Logique du sens* et la B. D., allant jusqu'à dire que « It is in its resonances with comic books that Deleuze's philosophy most vividly shows itself to be a form of literature ». op. cit. <http://dspace.flinders.edu.au/xmlui/bitstream/handle/2328/35328/Differential_Surface.pdf?sequence=1>.

littérature secondaire, pourtant abondante quand il est question de Deleuze, ni dans leurs textes qui, bien qu'ils aient œuvré dans de nombreux champs épistémologiques, n'ont jamais abordé les problématiques propres à l'art séquentiel. Comble du rendez-vous manqué, les Allemands Martin Tom Dieck et Jens Balzer signent deux albums de B. D., *Salut, Deleuze !*¹³ et *Les nouvelles aventures de l'incroyable Orphée (Le retour de Deleuze)*¹⁴, en 1997 et 2002, où le philosophe devient un héros de fiction parti chasser les structuralistes ; malgré cette main tendue, rien n'y fait : les approches philosophiques de la bande dessinée la prennent le plus souvent comme cahier d'exemplum pour des problématiques socratiques qui finissent toujours par la dépasser et finalement s'en éloigner¹⁵.

Afin de brancher la bande dessinée à cette artère deleuzo-guattarienne, nous croyons qu'il faut revenir aux questions qui lui sont les plus ontologiques – celles d'ordre esthétique et matérialiste –, ciblant quelque chose comme un motif imagier que l'on regarderait trotter le long des planches d'un artiste pour cibler ses insertions, ses proliférations sous une perspective écosophique, celles qui opèrent dans ces écosystèmes dessinés si fragiles, dont la lisibilité même et plus largement l'intelligibilité, repose sur des équilibres soignés entre le textuel et le visuel.

Prenons alors un motif imagier, quelque chose qui, dans le cas de Kirby, revient ponctuellement dans son œuvre et la traverse de toutes parts. Déterminons que cette étude fixera le *kirby dot*, une technique graphique qu'il a développée et qu'on a baptisée de la sorte a posteriori, lui préférant parfois l'appellation de *kirby krackle* (une dénomination qui invoque le crépitement sonore que le lecteur est invité à plaquer sur le dessin et qui nous semble formellement moins précise). Si nous observons comment tout bouge chez Kirby, comment toute la planche, même dans les cas les plus archaïques, foisonne d'accélération rutilantes et de décélérations brutales, ce point kirbyen

¹³ Dieck, Martin tom et Jens Balzer. 1997. *Salut, Deleuze!*. Bruxelles : Fréon.

¹⁴ Dieck, Martin tom et Jens Balzer. 2002. *Les nouvelles aventures de l'incroyables Orphée (Le Retour de Deleuze)*. Bruxelles : Fréon.

¹⁵ Notamment dans les ouvrages *Superheroes and Philosophy: Truth, Justice, and the Socratic Way*, *Batman and Philosophy : The Dark Knight of the Soul*, *Superman and Philosophy : What Would the Man of Steel Do?*, *Spider-Man and Philosophy : the Web of Inquiry*, et al., publiés pour la plupart chez Wiley, sous leur collection Blackwell Philosophy and Pop Culture Series.

apparaît rapidement comme un type d'intensité particulier, sans définissable fixe. C'est un point qui point d'on ne sait trop où, d'on ne sait trop quand, d'on ne sait trop comment, ou presque ; de lui rien ne semble avoir été dit¹⁶, sinon qu'il marque presque à lui seul une approche radicale de la bande dessinée que nous chercherons à mettre au jour.

On l'aura compris, le *kirby dot* échappe naturellement à l'analyse sémiologique – parce qu'il est profondément a-signifiant – ainsi qu'à l'analyse sémiotique – puisque sa valeur et son sens sont instables et mouvants. Son étude pose donc en amont un important problème méthodologique : comment aborder le *kirby dot* ?

En regroupant, en agrégeant les diverses manifestations du *kirby dot* ? Non, parce que ces points n'ont pas une utilisation strictement diégétique, et puis parce qu'ils n'obéissent à aucune causalité dramatique. Aucun personnage ne peut être en mesure de les voir ; aucun personnage ne les observe ni ne dénote leur présence.

Ne serait-ce pas en observant au plus près les retombées esthétiques de ces apparitions ? Non plus, parce qu'ils arrondissent autant les déflagrations à la dynamite que celles d'un rayon cosmique, parce qu'ils se mélangent aux bulles d'air dans les panoramas marins, qu'ils apparaissent à l'ère du Jurassique (*Devil Dinosaur*) autant qu'à la fin des temps (*2001 : A Space Odyssey*) et qu'ils bordent les rêves anachroniques de Captain America.

En fait, pour empoigner ce point kirbyen, il faut revenir au plus près de la planche et de la case. Plus près encore que ne le permet l'analyse sémiologique qui a travaillé d'arrache-pied à en extraire des grilles de lecture et des instruments capables de classer et d'étiqueter phonèmes et

¹⁶ Puisque de tous les ouvrages consultés, ceux dédiés à la bande dessinée comme ceux portant sur la science-fiction ou la carrière de Jack Kirby en particulier, aucun n'a abordé de front la question du *kirby dot* alors qu'ironiquement, les pastiches et autres caricatures de Kirby n'oublient jamais d'y faire référence.

syntagmes comme dénominateurs communs du médium.¹⁷ Ne pas chercher un « ceci veut dire cela », un sens qui trônerait au-dessus des autres, comme une clé de voûte dont seuls quelques érudits auraient le secret, après avoir compilé les modalités de ses milliers d'apparitions à travers toute l'œuvre de Jack Kirby.

Il ne s'agit pas non plus de se frotter à l'arthrologie de la bande dessinée qu'a théorisé Thierry Groensteen ni tant à sa conception du médium en tant que système spatio-topique, deux approches influentes qui s'intéressent respectivement à l'étude de l'articulation des éléments graphiques entre eux sur la page et à l'analyse de la disposition des cases au sein de la planche ; deux approches fascinantes, mais d'où le *kirby dot*, sans aucune attache ou sens persistant, s'échapperait avant même qu'on l'ait annexé.

Il suffirait pour l'instant de repartir de la définition plurielle qu'avait formulée le lexicographe Alain Rey au sujet de la bande dessinée dans son essai *Les spectres de la bande* :

Produit, marque, déchet, symptôme, marchandise, outil, la B. D. est aussi pratique, technique et art. Une esthétique qui la vise doit maîtriser sa complexité et s'enraciner dans le primitif : illusion, échange de névrose, circulation mytho-économique. L'illusion et l'art ont vécu l'un de l'autre. L'Art s'est levé parmi les arts [...] plus profondément, comme *parfaite technique libidinale*.

Il poursuit :

Fonction fallacieuse. Un contour, des courbes parfois fermées, des contrastes de surface : lignes, valeurs, couleurs. Pistes, marques, brisées, invoquant le chasseur toujours dévoyé. Les oppositions vide-plein, ouvert-fermé, fond-réserve, blanc-taché... créent les conditions d'une *mécanique mentale*. Perception et mémoire y construisent une connaissance retrouvée. Sa précision s'appuie, soit à l'analyse du langage, et par lui au sémantique, soit à la récurrence, au renvoi infini de l'image à

17 Thierry Groensteen réfutait déjà cette approche en introduction de son *Système de la bande dessinée* : « La lecture des chercheurs qui m'ont précédé [...] m'[a] convaincu de ce qu'une théorie de la bande dessinée doit impérativement renoncer à deux idées courantes. [...] Première idée répandue : l'étude de la bande dessinée, comme celle de tout autre système sémiotique, devrait passer par sa décomposition en unités constitutives élémentaires : les "plus petits éléments commutables ayant un sens propre", pour parler comme Christian Metz. Je tiens que cette méthode ne peut rien mettre au jour qui soit véritablement spécifique au langage de la bande dessinée ». Groensteen, Thierry. 1999. *Système de la bande dessinée*. Paris : Presses Universitaires de France, p. 3.

l'image.¹⁸

La définition de Rey nous semble astucieuse dans sa volonté d'englober de nombreuses approches potentielles de la bande dessinée. Incluant d'emblée la dimension technique du médium (et plus tard dans son essai *l'industrie*), Rey formule une vision critique de la BD axée sur la lecture de cette « parfaite technique libidinale » où les diverses fluctuations iconiques et langagières (les « oppositions » dont il fait état) « créent les conditions d'une mécanique mentale ». C'est-à-dire que la bande dessinée serait une technique capable de canaliser les désirs par le biais de signes qui favorisent la création d'une mécanique de lecture répondant de l'intelligibilité des bandes séquencées, instituant une logique de lecture qui repose sur un effet d'entraînement où des formes et des lignes se *traduisent* en connexions synaptiques.

Et bien que notre approche puisse s'inspirer de celle de Rey dans sa passion pour les formes et les espaces, nous stipulerons néanmoins que ce sont les mécaniques mentales qui créent les conditions de cette forme libidinale, que c'est une mécanique de production de l'inconscient qui vient ensuite organiser une économie du textuel et du visuel où là, sont usinées les oppositions vide-plein, ouvert-fermé, fond-réserve, blanc-taché (taché comme notre *kirby dot* vient tacher les planches) qui résonnent de case en case, d'une bande à l'autre et de telle page à la suivante (ou la précédente). C'est l'inconscient qui permet de coupler les unes aux autres les connexions toujours à compléter de la bande dessinée ; c'est le regard, comme lorsqu'il nous trahit face à l'illusion optique, ainsi que les processus de substantivation qui s'en suivent qui permettent de circonscrire la nature hypothétique de la bande dessinée, d'approcher son ontogénie.

En d'autres mots, « mécanique » il y a dans ce qui est à l'œuvre dans une page de bande dessinée, une mécanique de machines désirantes¹⁹, de « machines de machines » comme diraient

¹⁸ Rey, Alain. 1978. *Les spectres de la bande – Essai sur la B. D.*. Paris : Éditions de Minuit., p. 13-15. Italique ajouté.

¹⁹ Pour une introduction aux machines deleuzo-guattariennes. cf. Deleuze, Gilles et Félix Guattari. 1972. *L'anti-Œdipe*.

Deleuze et Guattari. Les machines à texte (un phylactère) entourent des machines à lettres (le lettrage, si peu étudié), des machines à bruits (les onomatopées, parfois si constitutives de la bande dessinée) et même des machines à rythme (comme les doubles traits d'union « -- » des dialogues et descriptifs du *comic book* américain) ; mais aussi des machines schizoïdes, comme les interstices entre les cases (nommées espace intericonique ou gouttière) qui hésitent entre une machine à rythme (puisqu'elles isolent les vignettes et ralentissent le regard) ou une machine à espace (parce qu'elle peuvent aussi découper ou nous rapprocher d'un espace tendu sur plusieurs vignettes, permettant au bas mot la production d'espaces). Toutes sortes de machines qui usinent des flux de désirs, toutes sortes de machines que nous actionnons, s'agençant moins en une logique extensive de lecture des signes qu'à la manière intensive d'une *logique du regard*.

Dans *Les trois écologies*, Félix Guattari prédit quant à lui que la « question de l'énonciation subjective se posera de plus en plus à mesure que se développeront les machines productrices de signes, d'images, de syntaxe, d'intelligence artificielle ». À l'aune de cette approche, la bande dessinée offre une pluralité de machines désirantes, de machines productrices couplées à d'autres machines et dont les interfaces ne cessent de se complexifier et de se raffiner au fil, non pas de l'« évolution du langage » de la bande dessinée, mais d'un désir constant de déterritorialiser les éléments constitutifs du capital iconique et expressif de la B. D., ses meilleurs artistes explorant les potentialités du médium (sur papier et en ligne) en reconfigurant constamment ses acquis. Prétextant que ce questionnement de l'énonciation subjective en va « d'une recomposition des pratiques sociales et individuelles », Guattari distingue trois types d'écologies : sociale, mentale et environnementale, toutes placées sous « l'égide éthico-esthétique d'une écologie »²⁰ à laquelle cette étude du point kirbyen et de la

Paris : Les Éditions de Minuit, p. 8-61. « Ça fonctionne partout, tantôt sans arrêt, tantôt discontinu. Ça respire, ça chauffe, ça mange. Ça chie. Ça baise. Quelle erreur d'avoir dit le ça. Partout ce sont des machines, pas du tout métaphoriquement : des machines de machines, avec leurs couplages, leurs connexions. [...] le sein est une machine qui produit du lait, et la bouche, une machine couplée sur celle-là. La bouche de l'anorexique hésite entre une machine à manger, une machine anale, une machine à parler, une machine à respirer (crise d'asthme). [...] partout des machines productrices ou désirantes, les machines schizophrènes, toute la vie générique : moi et non-moi, extérieur et intérieur ne veulent plus rien dire.» *Ibid.*, p. 9-10.

²⁰ Op. cit., *Les trois écologies*, p. 31.

déterritorialisation mythocritique chez Jack Kirby est incontestablement redevable.

Pour observer la nature des vignettes et des planches ainsi que des éléments qu'elles contiennent, nous préférons le concept d'écologie à celui que Groensteen proposait quand il avançait le principe de « solidarité iconique » comme régime fondamental du « système de la bande dessinée ». Un système qu'il définit comme une relation agissant à plusieurs degrés et capable de plusieurs opérations :

On définira comme solidaires les images qui, participant d'une suite, présentent la double caractéristique d'être séparées (cette précision pour écarter les images uniques enfermant en leur sein une profusion de motifs ou d'anecdotes) et d'être plastiquement et sémantiquement surdéterminées par le fait même de leur coexistence *in praesentia*.²¹

L'approche groensteenienne, inscrite dans la néo-sémiologie, procède toujours à partir des signes comme unités de base, érigeant une conception pyramidale de problématiques foncièrement sémantiques. Car que doit-on entendre par « solidarité iconique » sinon le resserrement des rapports d'interdépendance et de redondance entre les motifs iconiques? Les phonèmes, organisés en syntagmes, n'attendent-ils pas comme chez Metz les autres syntagmes de leur paradigme ? Quand Groensteen dit que l'image fixe de la bande dessinée n'est pas seulement un « énonçable, elle est aussi un *descriptible* et un *interprétable* »²², il lie la matérialité de la case, son existence et son emplacement (ce qu'il appelle son « site ») à son interprétation, sa dimension topique de disposition spatiale – d'où le terme « spatio-topique ». Or en « solidarisant » les cases (parce que de solidarité, très concrètement, elles n'en ont pas sinon de partager la même page et le même livre), ne dresse-t-il pas des corrélations arbitraires entre récit et espace? Se défendant de tout dogmatisme, le système de la bande dessinée qu'il propose souligne les relations entre l'espace occupé et le récit qui y est narré, suivant une forme d'articulation où l'espace est généralement subordonné au récit, où le visuel répond

²¹ Op. cit., p. 21.

²² Ibid., p. 125.

d'une taxinomie imposée explicitement ou implicitement par le textuel.

Benoît Peeters, en se référant aux cases fantômes chez Hergé²³, avance quant à lui une des occurrences où, moins que d'une relation contradictoire ou rompue entre récit et image, le récit parvient à progresser entre les cases, fonctionnant sur un registre tout autre que celui de sa propre spatialisation (qui est diégétique, qui se rapporterait aux lieux de l'action) et qu'en fait, l'espace occupé par la case opère sur un registre complètement différent du récit. La conception spatio-topique de la bande dessinée est alors toujours plus une construction sémantique qu'une construction véritablement ontologique du médium : elle s'intéresse à l'étude des récits qui sont racontés par la bande dessinée, et idéalement des récits qui ne peuvent être racontés *que* par la bande dessinée, puis aux effets corolaires des matières de l'expression de la bande dessinée sur un récit donné, etc. Elle se présente à l'intérieur d'un « système » que Groensteen a proposé comme une forme de compromis heuristique, faute de mieux face à la grande variété des littératures dessinées.

Aux côtés de la sémio-pragmatique de Roger Odin à laquelle il se réfère abondamment, le principe de solidarité iconique au centre de cette conception spatio-topique marginalise naturellement toutes les disjonctions du « langage » qui caractérisent le travail de nombreux grands auteurs de bande dessinée. Pensons aux points de Jack Kirby, mais aussi aux pages conceptuelles de Fred et de Jim Steranko, au néo-constructivisme de Peter Kuper et de Matti Hagelberg, à tout le travail accompli par la bande dessinée abstraite au cours des 30 dernières années tels que dans les mangas de Yuichi Yokoyama ou encore par les traces parfois fantomatiques, d'autres fois rhizomatiques, laissées dans les cases-tableaux de Jochen Gerner. C'est à ces détournements de la forme figurative qu'il faudrait mesurer une approche ontologisante de la bande dessinée, dans une réflexion faite au risque des particularités expressives du médium, comme pour les mettre à défi.

La solidarité iconique nous apparaît donc comme le système d'une *certaine* bande dessinée.

²³ Cf. Peeters, Benoît. 2003. *Lire la bande dessinée*. Paris : Flammarion, p. 38-43.

Une bande dessinée nécessairement fluide, nécessairement sage dans les écarts conjonctifs entre ses images, nécessairement confortable derrière le seuil de narrativité des images qu'avait théorisé Christian Metz²⁴. Plus encore, cette solidarité iconique semble s'apparenter avant tout au déplacement d'une théorie du *micro* vers une théorie du *macro*, une manière de déployer et d'articuler entre ses différentes composantes une grille d'analyse pliable, sorte d'origami pragmatique qui prendrait racine dans une volonté théorique d'étudier non moins la littérarité des images que les facteurs de leur lisibilité.

Il ne s'agit pas pour nous de répudier les travaux de Groensteen – à qui nous devons, ainsi qu'à Benoît Peeters, de nombreuses intuitions de lecture à la base de cette recherche –, mais bien d'ambitionner à partir d'eux²⁵ pour mieux comprendre la nature en l'état indéfinissable et asystémique du *kirby dot*. Pour cela, nous développerons une perspective écosophique de la bande dessinée où les points noirs laissés par Kirby serviront de porte d'entrée à une approche schizo-analytique de celle-ci. Leur nature étant multiple, il faudra considérer la case et la planche comme des écologies de la bande où fourmillent des machines désirantes, une approche conceptuelle qui, à l'image de celle développée par Guattari dans *Les trois écologies*, est amorcée et préfigurée par l'écologie environnementale. Dans cette logique écosophique, qui « s'apparente à celle de l'artiste qui peut être amené à remanier son œuvre à partir de l'intrusion d'un détail *accidentel*, d'un *événement-incident* qui soudainement fait bifurquer son projet initial, pour le faire dériver loin de ses perspectives antérieures les mieux assurées »²⁶, il faudra tenir compte des divers Univers de référence²⁷ (éditorial,

²⁴ Qui lui avait d'ailleurs fait dire cette chose bien triste pour les peintres, les photographes et les bédéistes, à savoir que « la photo est si inapte à raconter que quand elle veut le faire, elle devient cinéma. Le roman-photo n'est pas un dérivé de la photo mais du cinéma. Une photo isolée ne peut rien raconter ; bien sûr! [...] Passer d'une image à deux images, c'est passer de l'image au langage ». Metz, Christian. 1964. « Le cinéma : langue ou langage? », *Communications* n° 4, p. 63.

²⁵ Nous souscrivons en ce sens aux conseils que prodiguait Peeters en ouverture de *Lire la bande dessinée* : « Des lectures naïves ou savante, politique, sociologique, philosophique ou psychanalytique, aucune, a priori, ne doit être interdite. La santé et la force de la bande dessinée me paraissent notamment se mesurer – déplaise à ses détracteurs – à la variété des regards que l'on peut porter sur elle. Une précaution s'impose toutefois. Nulle lecture n'est à rejeter, à condition qu'elle ne méconnaisse pas totalement les particularités de son objet. » Peeters, Benoît. 2003. *Lire la bande dessinée*. Paris : Flammarion, p. 8-9.

²⁶ Ibid., p. 47.

²⁷ Op. cit. *Chaosmose*, p. 72-77.

esthétique, sériel, industriel) qui entourent sa prolifération.

Après avoir déterminé les conditions théoriques de notre étude, notamment par une exposition des concepts de transversalité et d'écosophie, nous interrogerons ce besoin d'arracher le cadre et son contenu à la sémiotique et de recourir à une exploration des agencements et des couplages machiniques qui le constituent. En nous restreignant d'abord à une analyse transversale de la conceptualisation de la vitesse dans les strips américains des années 30, nous observerons en quoi les *kirby dots*, pris à part comme manifestation figurative d'une énergie inexplicable, renouvellent les axiomatiques du mouvement dans l'art séquentiel.

Soulignant les mouvements aberrants chez Jack Kirby, ceux qui reterritorialisent et déterritorialisent un vaste capital iconographique, nous interrogerons ensuite leur nature abstraite – celle de machine abstraite – qui traverse des territoires existentiels dans lesquels ces points noirs se veulent une réponse nette et singulière à une volonté iconique aussi désirée qu'impensable. Enfin, nous appliquerons notre modèle théorique aux deux périodes de création les plus abouties de Jack Kirby, celles où il cocréera les *Fantastic Four* avec Stan Lee pour le compte de Marvel Comics ainsi que son travail en solo sur la saga du *Fourth World* chez DC Comics.

Notre étude souhaite mettre en valeur les potentialités de la bande dessinée, ses lignes de fuite produites par ses perpétuelles postures de déphasage – une posture sauvage, foncièrement organique, qui n'a rien d'artificiel. Parce que la bande dessinée, avec ses cases en gaufrier, son mode de diffusion industriel excessivement sérialisé et ses tics organisationnels, prend généralement une forme qui invoque instinctivement les approches structurales les plus organisées, la déterritorialisation progressive de ses éléments énonciatifs ne nous semble pas seulement propice à l'élargissement des perspectives théoriques dans un champ d'étude toujours en quête de légitimité, mais est aussi l'occasion de la réenvisager non plus comme un récit d'espaces narrativisés (ou narrativisants), mais comme un récit d'espaces libidinaux traçant des rapports de tension – pas de causalités – qui gravitent

autour du corps social – et pas autour d'une mécanique psychique de l'interprétation ou de l'interpénétration.

Maintenons dorénavant notre réflexion autour des nombreux désirs transitant par ces constellations de points noirs... Existant d'abord et avant tout comme le fruit d'une technique graphique, quelles sont les conditions de leur production?

De quels espaces à habiter, de quels désirs à satisfaire répondent les *kirby dots*?

1

Écosophie des machines de la bande dessinée

Car lire un texte n'est jamais un exercice érudit à la recherche des signifiés, encore moins un exercice hautement textuel en quête d'un signifiant, mais un usage productif de la machine littéraire, un montage de machines désirantes, exercice schizoïde, qui dégage du texte sa puissance révolutionnaire.

Deleuze et Guattari, L'Anti-Œdipe, p. 128-129

La question qu'il faudrait d'abord poser est la suivante : comment le *kirby dot* habite-t-il l'espace sur une planche? Et avant cela, qu'est-ce qui habite une planche de bande dessinée?

Prise au sens propre d'un habitat favorisant l'engendrement d'un *habitus*, la planche serait un segment d'un écosystème dont la valeur métrique réside dans sa conception. C'est-à-dire que si un

bédéiste crée planche par planche (comme d'autres créent en strips et d'autres encore en planches dépliées, sortes de bas-reliefs sous couverture), il faudrait considérer la planche comme un segment éco-logique d'une bande dessinée. Pas un segment interdépendant, présenté en chaînon aux autres segments, mais uniquement un segment constitutif d'une écologie englobante dont la nature même institue une axiomatique.

Will Eisner justifie en fonction d'une réalité technique l'appréhension de la planche comme unité narrative principale dans *Comics & Sequential Art* :

Keep in mind that when the reader turns the page a pause occurs. This permits a change of time, shift of scene, and opportunity to control the reader's focus. Here one deals with retention as well as attention. The page as well as the panel must therefore be addressed as a unit of containment although it too is merely a part of the whole comprised by the story itself.²⁸

Ces écosystèmes seraient le lieu d'une prolifération d'éléments, de machines dont nous proposons de cibler les agencements, les productions ainsi que les facteurs de productibilité qui les sous-tendent. Des machines qui produiraient de la « matière » à retenir (*retention*), qui la transporteraient de case en case puis de planche en planche. Attardons-nous d'abord à celles-ci et à ce qu'elles véhiculent et usinent.

Détaillant leur fonctionnement, Deleuze et Guattari expliquaient dans *L'Anti-Œdipe* :

Toute machine, en premier lieu, est en rapport avec un flux matériel continu (*hylè*) dans lequel elle tranche. Elle fonctionne comme machine à couper le jambon : les coupures opèrent des prélèvements sur le flux associatif. Ainsi l'anus et le flux de merde qu'il coupe [...]. Chaque flux associatif doit être considéré comme idéal, flux infini d'une cuisse de porc immense. La *hylè* désigne en effet *la continuité pure qu'une matière possède en idée*.²⁹

Les éléments dits du « langage » de la BD (gouttières, phylactères, récitatifs, onomatopées), les

²⁸ Eisner, Will. 1985. *Comics & Sequential Art*. Poorhouse Presse : Tamarac, p. 63.

²⁹ Op. cit., p. 45-46. Italique ajouté.

éléments diégétiques, les éléments narratifs, bref, tout ce que l'œil donne à voir directement et matériellement est machine, fruit d'une machine qui est à son tour machine de machine usinant au fond les flux libidinaux non pas d'une pensée créatrice (car elle est elle-même un agencement d'une multiplicité de machines), mais bien de flux infinis, cette « matière » transportée, conduite. Flux de vitesse dans le *comic book* américain mettant en vedette des superhéros hérités de la tradition du strip. Mais aussi flux de couleur (ou de saturation), de relief (ou de texture); flux de son, de musique; flux de force, de pénétration, d'évitement; flux capitalistique, flux de reterritorialisation, flux de déterritorialisation; toutes sortes de flux matériels continus, essences minérales d'une montagne d'agglutinations figuratives et figurales données sous la forme d'une BD. Ils poursuivent :

C'est que, nous l'avons vu, toute machine est machine de machine. La machine ne produit une coupure de flux que pour autant qu'elle est connectée à une autre machine censée produire le flux. Et sans doute cette autre machine est-elle à son tour en réalité coupure. Mais elle ne l'est qu'en rapport avec une troisième machine qui produit idéalement, c'est-à-dire relativement, un flux continu infini.³⁰

Le phylactère coupe le flux textuel et l'encercle. La case coupe le flux visuel et l'encadre. Désir de logos et désir scopique, ces deux-là en chapeautent des bien plus infimes. La gouttière entre deux cases ne vient pas couper le flux du récit (car le récit n'est pas un flux, c'est une construction machinique), mais sectionner un autre flux, comme un flux de vitesse traversant l'une des premières aventures trépidantes des héros *pulp* des années 1930. Buck Rogers, Flash Gordon, Tarzan, Superman, tous des héros qui courent le long des strips et dont la fonction première est de porter le regard de la gauche vers la droite, alimentant la vente des journaux, la collection des strips découpés et le désir de voir ce que sera la prochaine bande. Celles-ci sont de brillants exercices de composition visuelle, de fluidification, voire de *lubrification* du sens de lecture gauche-droite. En termes deleuzo-guattariens, ces bandes forment l'ensemble molaire à l'intérieur duquel ces machines désirantes opèrent, elles, au niveau moléculaire. Ces dernières, dans le cas des strips susmentionnés, machinent

³⁰ Ibid., p. 46

la vitesse – la vitesse prise comme « continuité pure qu’une matière possède en idée » – et ont comme indices machiniques les états qu’elles imposent aux choses, aux corps, c’est-à-dire aux objets et aux postures tout en ayant comme interfaces machiniques les modalités d’expression de l’art séquentiel (récitatifs, phylactères, contractions productives du textuel et du visuel, compositions, échelles de cadre, mise en cases, etc.).

Mais si la bande dessinée peut se réduire à des intensités (singulières ou multiples), pourquoi insister pour appréhender la planche comme un écosystème? Parce qu’à ces machines présentes sur la planche, nous avançons qu’il y aurait davantage à saisir, une manière de remonter les « flux continus infinis » jusqu’à ce que leurs richesses matricielles aient été mises au jour. Se faisant, et en précisant bien que ce saisissement des infinités de flux en jeu ne s’apparentera pas à un interminable procès d’intention, c’est l’occasion pour nous d’activer les différents aspects des champs théoriques de l’art séquentiel dans l’espoir de cerner, au-delà des apports anecdotiques, les spécificités des conditions de sa production.

Si la bande dessinée nous apparaît comme un art de la construction spatiale, c’est parce qu’il n’y aurait là que des écosystèmes et des éléments pour y fleurir, que des espaces d’intelligibilité et des éléments conductibles à un degré ou à un autre de leurs couplages machiniques, tout comme Deleuze et Guattari estimaient qu’il n’y avait au fond que du « désir et du social »³¹ et que d’attacher des sens à des signifiants était symptomatique de la détérioration des rapports de l’humanité au *socius*, « pas seulement en raison de nuisances et de pollutions objectives mais aussi du fait d’une méconnaissance et d’une passivité fataliste des individus et des pouvoirs à l’égard de ces questions considérées dans leur ensemble »³². Ainsi faut-il amorcer ce qu’ils nommaient schizo-analyse dans *L’Anti-Œdipe* : une analyse qui serait « l’analyse variable des *n...* sexes dans un sujet, par-delà la

³¹ Deleuze, Gilles et Félix Guattari. 1972. *L’Anti-Œdipe*. Paris : Les Éditions de Minuit, p. 220.

³² Guattari, Félix. 1989. *Les trois écologies*. Paris : Galilée, p. 31.

représentation anthropomorphique [et sémiologisante] que la société lui impose et qu'il se donne lui-même de sa propre sexualité. La formule schizo-analytique de la révolution désirante sera d'abord : à chacun ses sexes »³³ ou à chacun, ou à toute chose, poursuivrions-nous, les modalités propres à son ontogenèse.

Pour saisir les tenants de cette schizo-analyse théorisée par Deleuze et Guattari, il nous faut avant tout revenir sur l'une de ses assises fondamentales, à savoir l'analyse institutionnelle transversale. Le concept de transversalité proposé dans les années 1960 par Félix Guattari avait d'abord pour fonction de travailler « l'incidence du signifiant social sur l'individu [...] à tout instant et à tous les niveaux »³⁴, de développer une analyse de groupe qui se situerait en deçà et au-delà des problèmes d'ajustement des rôles de l'institution psychiatrique et de la transmission des informations par diverses instances de pouvoir³⁵, procédant par une « redéfinition structurale du rôle de chacun et d'une réorientation de l'ensemble », arguant que « tant que les gens restent figés sur eux-mêmes, ils ne voient rien d'autre qu'eux-mêmes »³⁶.

La transversalité se veut une porte de sortie à l'analyse verticale (la dénomination des instances d'une structure de pouvoir pyramidale) et l'horizontale (relié à un « certain état de fait »³⁷) et préfigure à bien des égards l'agenda épistémologique de *L'Anti-Œdipe*, à savoir la recherche d'une voie, d'une ligne de fuite qui dégorgerait l'analyse verticale du signifié et l'horizontale du signifiant – les lignes de fuite deleuzo-guattariennes opèrent d'ailleurs toujours à travers des dimensions transversales; il en va de leur nature, de leur puissance révolutionnaire.

Conséquemment, notre approche de la bande dessinée se veut profondément inclusive et

³³ Op. cit., p. 356.

³⁴ Guattari, Félix. 2003. *Psychanalyse et transversalité : Essais d'analyse institutionnelle*. Paris : La Découverte, p. 73.

³⁵ Ibid., p. 78.

³⁶ Ibid., p. 80

³⁷ Ibid., p. 79.

cherche à regrouper ses différentes instances énonciatrices ainsi que les conditions de leur production en privilégiant une « communication maximum [...] entre les différents niveaux et surtout les différents sens »³⁸, car identifier les machines désirantes est une chose, mais souligner leur originalité en est une autre, particulièrement face à la masse de bandes dessinées, de tout genre et de toute origine, qui, par exemple, usinent un certain concept de vitesse. Prenons Superman. Dans ce premier cas, il ne s'agit pas de saisir les origines caractérielles ou sémiotiques du personnage de Superman (un homme de cirque en collant mêlé à la figure de l'immigrant américain, etc.)³⁹, mais plutôt de voir comment le concept de vitesse, de mouvement, d'action qu'il met en branle est hérité des strips des années 1930. À ce raisonnement suivraient des questions en abondance : en quoi les machines de vitesse de Jerry Siegel et Joe Shuster (les auteurs de *Superman*) usinent la vitesse en partageant certaines des mêmes interfaces machiniques et des mêmes modalités d'usage que les machines de vitesse d'Alex Raymond (*Flash Gordon*⁴⁰) ? Comment viennent-elles se fixer sur les postures sculpturales à la manière de celles de Burne Hogarth (*Tarzan*⁴¹) ? Où sont les couplages qui leur sont

³⁸ Ibid., p. 80.

³⁹ À ce sujet, le texte fondateur d'Umberto Eco fait encore un remarquable travail de défrichage. cf. Eco, Umberto. 1976. « Le mythe de Superman ». *Communications* n° 24, p. 24-40.

⁴⁰ Le *Flash Gordon* d'Alex Raymond saute si rapidement d'un lieu à l'autre que de nombreux espaces s'y chevauchent au sein d'un même strip. Ne lésinant jamais sur le parallélisme des actions ou sur leur précipitation, Raymond articule une épopée fantastique suivant une seule et même trajectoire narrative (Dale Arden est enlevée et Flash Gordon devra la sauver des mains de l'empereur Ming) dont les incidences se répètent au fil des mois. Son strip est une longue épopée dont chaque nouvelle page dominicale fourmille de machines de vitesse qui, d'un lieu à l'autre et à l'intérieur d'une même bande, parviennent à induire une impression de mouvement brusque (les combats et duels y sont légions) en portant une attention particulière aux environnements et aux décors de la planète Mongo et en s'attardant à la manière dont les personnages habitent ces espaces. Volent-ils ? S'accroupissent-ils ? Courent-ils ? Les postures changent, s'adaptent à l'espace et à la case, l'action s'y mêle et fait débouler les péripéties de lieu en lieu, donnant à voir les rêveries territoriales de l'auteur – ce n'est pas pour rien qu'à partir du strip du 8 juillet 1934, la disposition des cases change considérablement, abandonnant leur organisation en gaufrier (d'environ 12 cases : trois par bandes et quatre bandes par strip) pour une forme plus libre, presque baroque, où les échelles de cadre sont agrandies et où l'ordre de lecture rectiligne est bouleversé (certaines cases seront même numérotées pour assurer la cohérence à la lecture). Résultat : passant de 12 cases à 7 ou 8, tout le dessin et particulièrement les postures corporelles gagnent en importance, s'imposant davantage sur la planche. Moins dans la création de lignes de tension ou dans l'articulation spatiale, c'est dans ce travail anatomique, celui des postures et des combats aériens et terrestres, que *Flash Gordon* inspirera de nombreux créateurs de superhéros, notamment dans le découpage de l'action, le « timing » des immobilisations séquencées et l'adéquation case/action qui dégondera la mise en cases de son formalisme d'antan.

⁴¹ Chez Hogarth, les machines de mouvement opèrent aussi le long des postures corporelles, mais elles fonctionnent encore davantage par la répétition de leur présence d'une case à l'autre. Quand Tarzan se déplace, se balance d'une liane à la suivante où grimpe rapidement le long d'un tronc, l'illustrateur concentre les cadres autour de ses déplacements, leur permettant d'être accomplis et découpés d'étape en étape, en leur laissant toujours une part importante (et toujours répétée, renouvelée) de la case. Comme saisies dans un élan jamais complètement pris, les machines de vitesse gagnent en accélération en effectuant ces boucles séquencées, revenant articuler à chaque case

communs? Que font-ils et comment le font-ils?

Isolons ces questions. D'abord, celle de la méthodologie transversale. La transversalité a pour moyen d'interroger « l'incidence du signifiant social sur l'individu [...] à tout instant et à tous les niveaux ». Il ne peut donc suffire de s'interroger sur l'origine ou les facteurs de productibilité des machines désirantes (« Comment les machines désirantes de Siegel et Shuster usinent-elles la vitesse? »), mais bien de privilégier une « communication maximum [...] entre les différents niveaux et surtout les différents sens », travailler à les appréhender dans le vacillement constant du *socius* qu'elles usinent et qui les usinent.

Pour concrétiser notre approche, trouvons-nous ensuite une unité de mesure aussi arbitraire que flexible, suffisamment riche pour nous permettre de développer notre schizo-analyse de la BD et d'accueillir, au niveau molaire le plus incorruptible, les couplages mécaniques les plus lisibles et conductibles : la case.

Pour Randy Duncan et Matthew J. Smith, « A panel [la case] is simply a discernible area that contains a moment of the story »⁴² : un espace agissant à titre de conteneur pour un moment donné du récit. Or la case n'importe pas que pour ce qu'elle contient (ou pour sa qualité de conteneur graphique). La place qu'occupe la case est vitale, tout comme sa forme en ce qu'ensemble, volume et géométrie instaurent une véritable économie de l'espace sur la planche. La case fonde, fait des murs pour sa ville et constitue un canevas. Constamment contraint aux limites de sa reproductibilité et de l'édition, ce canevas guide le sens et l'intensité de la lecture, puisqu'il encapsule, le plus souvent, le regard à l'intérieur de bornes précises. Ce sera au contenu et à l'agencement des cases d'infléchir la direction de ce regard, de le faire rebondir, de l'éjecter de la case et d'y induire quelque chose

la suite du mouvement qu'elles avaient lancé-relancé dans la précédente. L'extrait du strip dominical de *Superman* à l'Annexe II répond de cette même éco-logique mécanique.

⁴² Duncan, Randy et Matthew J. Smith. 2009. *The Power of Comics : History, Form & Culture*. Continuum : New York., p. 3.

comme une prise ou une perte de vitesse, un équilibre ou un déséquilibre : « While readers can, and usually do, scan an entire page as they turn to it, an artist can design a page so as to influence how a reader moves *through* the space »⁴³.

C'est dans le rapport de tension entre la case et ce qu'elle contient qu'on retrouve le processus de mise en case (*encapsulation*) et que tout se complique. Duncan et Smith le définissent ainsi :

The process of encapsulation involves selecting certain moments of prime action from the imagined story and encapsulating, or enclosing, rendering of those moments in a discrete space (a unit of comic book communication that is called a panel, irrespective of whether or not there are actual panel borders. [...] Within each page, though, we find moments of encapsulation with each panel. *The panel itself is the most central and vital level of encapsulation.* The majority of comic book panels are presented in an orderly progression of framed rectangles, usually separated by a white space known as the gutter. [...] There is also a constant dynamic between what is shown and what could be shown.⁴⁴

Pour reprendre la logique deleuzo-guattarienne de la machine désirante comme machine à couper le jambon, le processus de mise en case est intimement lié à la coupure de flux machiniques, l'*encapsulation* « sélectionnant certains moments de l'action du récit pour l'encapsuler, l'enfermer et rendre l'un de ces moments dans un espace discret (ou distinct) » tout en jouant de cette « dynamique constante entre ce qui est montré et ce qui pourrait être montré ».

Que font les machines désirantes dans un tel cas? Si l'on écrit qu'elles usinent de la vitesse, c'est qu'elles induisent au lecteur, plus qu'une impression de vitesse, un *désir* de vitesse. En la coupant, en usinant son flux infini, la machine de vitesse la révèle, en montre ses lignes, sa vélocité, son accélération ou son freinage. C'est une machine désirante au sens propre : elle est un indice de vitesse et c'est par sa lecture – là où opère la notion d'interface machinique – que le lecteur transforme l'indice en perception. Ce qui nous fait dire « qu'est-ce que ça bouge dans cette planche ! », ce n'est évidemment pas que la planche ou ses cases bougent d'elles-mêmes, ni qu'un auteur y représente la

⁴³ Ibid., p. 140. Italique ajouté.

⁴⁴ Ibid., p. 131. Italique ajouté.

vitesse, car la vitesse n'est pas un élément – c'est une force, ou plutôt un état de matière gigotant tout en étant un état au sens où chaque état implique une disposition ou une nature particulière face à des environnants –, mais bien qu'en tant que lecteur nous opérons des machines de vitesse par le concours des interfaces machiniques qu'on y retrouve.

Reste à savoir ensuite comment isoler les machines désirantes d'une planche de bande dessinée. Si pour Florence Andoka le « processus de production des machines désirantes n'est pas sans loi »⁴⁵, c'est qu'il est réfléchi en deux temps, soit l'enregistrement et la consommation. Elle poursuit :

Dès lors, la réalité pourrait être considérée comme étant la somme de l'activité productive des machines désirantes, une matière, en mouvement infini, qui génère sans interruption. Pourtant le réel n'est pas à proprement parler la somme des machines qui le compose parce que Deleuze et Guattari refusent l'idée d'une nature réductible à l'unité. Les machines forment un réseau dynamique de production avec différents niveaux de connexion entre elles, il est ainsi plus juste de considérer que la réalité est constituée par la multiplicité.⁴⁶

Ce dynamisme machinique de la multiplicité⁴⁷ ne devrait subséquemment pas nous contraindre à considérer tous les éléments de la planche jusqu'à leurs plus petites terminaisons énonciatives. L'idée derrière une schizo-analyse de la B. D. est moins de redéfinir une grammaire langagière que de saisir ces agencements tendus sous la planche. Isoler les machines désirantes n'est pas une autre découpe, un morcellement qui, reconstitué, serait la planche reprise à l'identique. La méthode s'apparente davantage à celle de Jochen Gerner, quand il fait *TNT en Amérique*⁴⁸, une bande dessinée expérimentale qui, reprenant le *Tintin en Amérique* d'Hergé, isole certains des éléments des planches

⁴⁵ Andoka, Florence. 2012. « Machine désirante et subjectivité dans *l'Anti-Œdipe* de Deleuze et Guattari », *Philosophique* n° 15. En ligne. Consulté le 2 juin 2015. <<http://philosophique.revues.org/659>>

⁴⁶ Ibid.

⁴⁷ « Une multiplicité c'est "n – 1" (petit n moins 1), c'est pas "n+1" car, la multiplicité, c'est ce qui retire l'un du multiple. Sinon la multiplicité ne serait jamais érigée. C'est toujours en soustrayant l'un que j'obtiens la multiplicité. » Deleuze, Gilles. 1985. « Cours du 10 décembre 1985 ». *La voix de Gilles Deleuze en ligne*. En ligne. < http://www2.univ-paris8.fr/deleuze/article.php3?id_article=430>.

⁴⁸ Voir Annexe I. Gerner, Jochen. 2002. *TNT en Amérique*. Paris : L'ampoule, p. 38.

pour ne retenir que les interfaces machiniques les plus singulières de l'album en les rematérialisant. En obscurcissant et en synthétisant tout le reste, Gerner donne à voir un canevas schizo-analytique du travail formel de l'auteur de Tintin, en révélant sa vision pessimiste d'une Amérique en crise morale et financière (*Tintin en Amérique* est publié pour la première fois en 1932). Les mots y sont solitaires et certains phylactères tailladés, certaines couleurs isolées, montrent ces éléments machiniques qui font circuler le flux schizo de la crise et de l'alarme en les épluchant de leurs blocs originaux.

Enfin, il faut préciser que le désir qui permet aux couplages machiniques de s'accoupler est un principe immanent⁴⁹ et qu'il n'appartient pas aux plans d'existence diégétiques de la bande dessinée. Ce sont les objets de la B. D. qui se couplent les uns aux autres, pas les objets du récit qui eux sont plutôt convoyés par les machines désirantes. Exemplifions.

Par leurs articulations narratives plus modestes, les strips sont des cas d'analyse particulièrement démonstratifs où la structuration sur plusieurs pages ne dicte que peu ou prou la succession des actions; la circonscription d'une séquence narrative à l'intérieur d'une seule et même page de journal servant à la fois d'unité indépendante et partielle, elle permet de s'attarder plus calmement aux flux machiniques qui leur sont sous-jacents.

Peu de temps après le lancement des aventures de Superman dans le mensuel *Action Comics*, ses créateurs Jerry Siegel et Joe Shuster constituent un petit studio qui assurera sa production. Dans la préface à la réédition des strips dominicaux du personnage, l'auteur Roger Stern précise qu'en deux ans à peine après sa première publication sous format magazine, Superman atterrit dans les principaux

⁴⁹ Andoka le précise : « Le principe même de la production, qui est le flux qui unit les machines, est le désir. C'est pourquoi toute machine productrice est une machine désirante. Le désir est le "principe immanent" qui meut les machines. Le désir connecte donc les machines entre elles, selon une logique binaire, "le désir fait couler, coule, et coupe". [...] L'une des thèses marquantes de *l'Anti-Œdipe*, c'est de reconnaître que le désir n'est jamais tourné vers un objet mais qu'il est toujours le désir d'un agencement, c'est-à-dire d'une machine ne pouvant exister qu'à travers son réseau. » op. cit.

quotidiens du pays (1939), puis hérite ensuite de son propre radiroman (1940). En 1939, le strip est vendu à plus de 60 journaux américains. Vers le milieu de l'année 1940, les aventures de Superman sont reproduites dans 178 journaux et dès l'année 1941, 230 quotidiens l'hébergent totalisant 25 millions de lecteurs sur une base hebdomadaire⁵⁰.

Dans le strip du 31 décembre 1939⁵¹, Siegel et Shuster mettent à l'épreuve le pauvre Clark Kent après quelques strips acrobatiques où, loin du bureau, le protagoniste avait épaté par ses prouesses physiques (de novembre à décembre, il aura déjà jonglé avec des voitures de malfrats, intimidé un banquier sévère, renversé un ours et éteint de son souffle le brasier qui incendiait la forêt). Confiné dans son costume de reporter, Clark est ici montré dans le bureau de son éditeur au Daily Planet, gérant à la fois le mépris de Lois à son égard et sa dure profession de journaliste. Comme toujours, de la colère des bandits ou de celle dont il est épris, le plus grand mal que ressent l'homme d'acier en est un de cœur et de rien d'autre.

Après une représentation schématique de la planète Terre et de Krypton pour illustrer les différentes forces gravitationnelles qui y sévissent (case 1), Clark est rapidement assommé par des bandits, puis rabroué par Lois (« THEY GOT AWAY – YOU COWARD ! ») (2 à 4). Il entre et tombe sur Mme Jasper qui fait état de la mystérieuse disparition de son époux après son embauche par une firme de travailleurs contractuels (5 à 8). L'employeur de Clark l'envoie sur la piste de la firme (9) et, leur rendant visite (10), il se bute à leur mépris des « SNOOPING REPORTERS ». Il n'a alors d'autre choix que de revêtir le costume de Superman dans la dernière case du strip (11).

Regardons comment Siegel et Shuster gèrent le rapport entre l'espace et la progression narrative. Dès la deuxième case, un récitatif coloré en rouge narre de manière synchrone l'action illustrée dans la case. Deux hommes armés se meuvent – « DASH OUT! » – à la sortie d'une banque. Immobilisés dans un mouvement de course, ils filent vers Clark et Lois, placés en amorce, elle de

⁵⁰ Stern, Roger (préfacier). 2006. *Superman : Sunday Classics (1939-1943)*. Sterling Publishing : New York., p. IX-XIV.

⁵¹ Voir Annexe II. *Superman : Sunday Classic (1939-1943)*. *ibid.*, p. 11.

face (et présentée pour la première fois dans le strip dominical), lui de côté avec sa silhouette stéréotypique. Une ligne diagonale de mouvement est amorcée, partant du coin droit, supérieur et à l'arrière-plan du cadre et s'étirant jusqu'au coin gauche, inférieur et à l'avant-plan du cadre. Dans la case suivante, Shuster (ou le dessinateur fantôme qui le remplaçait en quel cas Shuster assurait tout de même un premier découpage) a nettement resserré le cadre autour de l'action pour mieux la cerner. Impossible de distinguer la banque sinon par l'information visuelle fournie dans la case précédente et la course amorcée dans cette dernière (cette course induite par la diagonale et le texte) montre la collision entre les deux points de tension de la case précédente. Clark, toujours au même endroit, toujours en amorce, est percuté au passage par les bandits.

La mise en scène de l'héroïsme dans ces premières aventures de Superman était moins le fait des prouesses physiques que d'une véritable mise en scène du regard (de l'étonnement, de la peur, de la jalousie, de l'envie, etc.); à bien des égards, c'est d'ailleurs ce qui distingue Superman des autres hommes d'aventure qui l'ont précédé, ces Flash Gordon et Tarzan, des héros plus ou moins solitaires ou dont le groupe d'alliés prenait part à l'action. Dès le début, Superman est différencié de ces influences par sa capacité à accomplir ses quêtes en solitaire. Dans *Flash Gordon*, Raymond a plutôt recours à de nombreux adjouvants pour articuler l'action, le réseau de relations les reliant les uns aux autres devenant rapidement aussi important que Flash Gordon lui-même, puisqu'une politique de seigneuries féodales se met graduellement en place, donnant même au héros titulaire les rennes d'un royaume le temps de quelques mois. Flash Gordon préfigure Superman par la nature et l'effectivité de ses actions (ces machines de vitesse bien installées dans les points de flexion des postures sculpturales), mais pas dans leur finalité, puisque l'homme d'acier n'est pas un réunificateur des peuples ni même un diplomate et encore moins un politicien. Raymond, alors qu'il est passé maître dans la mise en scène des relations entre ses personnages, n'aura pas recours à des processus de glorification ou de mythification de son personnage, préférant l'insérer au centre d'une nouvelle Histoire qu'il écrirait, celle de la planète Mongo.

Quant au Tarzan de Hogarth⁵², l'influence est plus directe et les actions du héros sauvent à maintes reprises les divers peuples indigènes et animaliers qu'il croise du joug de l'avancée galopante de la civilisation (les avions de guerre qui viennent déchirer la jungle de leurs canons, les cowboys sans honneur et autres racailles du Far West qui débarquent et déséquilibrent l'ordre naturel de la forêt, etc.). À l'image de Superman, Tarzan a la responsabilité de sauver les plus vulnérables des mains de ceux qui ont trop de pouvoir. Par la ruse de l'homme et ses habilités guerrières héritées d'une vie passée aux côtés du règne animal, Tarzan, sans l'ambivalence incarnée visuellement par les costumes de Clark Kent/Superman, met aussi en scène les péripéties d'un héros hésitant entre deux fonctions, deux devenirs : un devenir-animal et un devenir-civil (comme Superman a un devenir-krytonien et un devenir-civil), un tiraillement schizo par où convergent leurs machines désirantes respectives.

Shuster instaurera des lignes de tension scopiques qui viennent rapidement mythifier Superman et ses capacités surhumaines par le biais de regards lancés ou de regards croisés. Si l'on revient à l'exemple de cette bande de 1939, le regard y donne bien des axes de lecture, mais induit aussi un sens moral aux actions des personnages. L'étonnement des compatriotes de Superman face à ses exploits tient lieu, comme dans le cinéma hollywoodien habitué aux mythifications et aux héroïisations de protagonistes qui ne paient pas de mine⁵³, à la création d'affect par la projection du public dans ces contrechamps émotifs et autres « *reaction shots* » admiratifs. Des regards apeurés souligneraient la nature extra-terrestre, monstrueuse de Superman, mais les regards appréciatifs dessinés par Shuster font exactement l'inverse en instituant la droiture morale d'un personnage qui,

⁵² D'ailleurs, suite au refus, par tous les éditeurs contactés, du prototype de Superman, Jerry Siegel se délester pendant quelques mois de son dessinateur, lui imputant leurs premières tentatives infructueuses. Pendant cette période de réajustement, Siegel contactera deux des principaux illustrateurs des strips de Tarzan pour dessiner une nouvelle mouture de Superman : J. Allen St. John et surtout Hal Foster, prédécesseur et maître à penser de Hogarth. Cf. Tye, Larry. 2012. *Superman : The High-Flying History of America's Most Enduring Hero*. New York : Random House, p.17-18.

⁵³ Et force est d'admettre que cette première variante du personnage, incapable de voler, de projeter de ses yeux des lasers brûlants et loin d'être assez fort pour déplacer les astres, a bien besoin de cette mise en scène du regard pour faire rêver les jeunes lecteurs avides d'actions superlatives.

dès ses premières itérations, est vendu comme le héros du peuple⁵⁴.

Outre ces axes de lecture et cette tension résolue par le coup de crosse contre la tête de Superman, comment la vitesse est-elle gérée entre ces deux cases? Duncan et Smith l'expliquent bien quand ils écrivent que les « comics are reductive in creation and additive in reading »⁵⁵. Ici, l'action séparée en deux temps distincts (soit le début du mouvement et sa fin brutale) laisse libre cours à l'imagination du lecteur pour combler la contraction spatio-temporelle lovée dans la gouttière blanche. Le flux de vitesse, démarré dès la présentation des astres (et plus avant dès la typographie employée pour écrire « Superman »), voit sa *hylè* mieux circonscrite par le premier récitatif – le rouge de celui-ci rajoute d'ailleurs à l'urgence de la scène. Elle est ensuite conduite dans la diagonale tendue entre les criminels et Clark, est tranchée par la gouttière, puis reprise et accélérée dans la case suivante par le resserrement du cadre, les lignes de mouvement qui indiquent qu'un coup a été porté contre Clark et, encore une fois, par les deux regards des antagonistes convergeant vers le protagoniste ramolli (il perd son chapeau, sa tête est relevée et son poing fermé est devenu une main ouverte, tremblante).

En parallèle, Lois Lane est confinée dans le rôle du témoin, suppliant Clark d'agir. Étonnée par la tournure des événements lorsqu'il est frappé, elle ne s'ingère jamais dans le flux de vitesse conduit par ces deux cases. Elle demeure en retrait, dans une posture relativement identique (quand elle pourrait soit se défendre, se protéger ou s'enfuir) traçant une seconde ligne de tension, sexuelle, alors que le regard rivé sur Clark, elle passe du stéréotype de la femme en détresse à celui de la femme intransigeante face à l'indolence du reporter. La case suivante est tout aussi éloquente, puisque pendant que Lois rabroue Clark et que celui-ci s'explique à elle et à nous par la parenthèse, les bandits

⁵⁴ « Superman was a money machine from the get-go, but he also was a butt-kicking New Dealer. His coming-out party in comic books saw the callow hero tackling a wife beater and liberating an innocent man from death row. In subsequent issues he upended a munitions manufacturer, humiliated the commanders of warring armies, exposed an unscrupulous mine operator, and finished the career of a crooked college football coach. Those no-goodniks didn't deserve a Bill of Rights, and they wouldn't get one with Superman. His messages were simple and direct : Power corrupts. ». *ibid.*, p. 45.

⁵⁵ *Op. cit.*, p. 133.

fuients au loin (venus d'un cadre supérieur droit, ils repartent vers un cadre supérieur gauche, ayant tracé un angle aigu dans l'espace en heurtant Clark « sous nos yeux » – les lignes noires hachurées au bas de l'imperméable de Clark dans la 4^{ème} case rendent bien cette spatialisation de l'action tendue entre deux vecteurs de mouvement).

L'action menée dans ces trois cases est pour ainsi dire double. La première est le fait d'un flux de vitesse qui se rapproche de nous et s'éloigne rapidement et qui, le temps d'un coup sur la tempe, **dilate** le temps de l'action (cases 2, 3 et 4). La seconde est menée par un flux sexuel, celui d'une tension amoureuse entre Lois et Clark qui se transforme en humiliation une case plus tard, lorsque Lois l'accuse d'être couard. La tension sexuelle **s'éteint** avec le départ des bandits et l'accusation (cases 2, 3 et 4). Si l'action est double, l'échec du héros l'est aussi. Deux flux ont convergé sur Clark, se sont croisés sans s'entrechoquer directement, passant par Clark et définissant, en trois cases seulement, tout le dilemme d'un personnage aux capacités surnaturelles et dont le vrai drame est de ne pouvoir être lui-même en présence de la femme qu'il aime; c'est en ça, comme pour Tarzan avec son devenir-civil et son devenir-animal, que les machines désirantes peuvent usiner des flux qui transitent *par* le héros.

Par ailleurs, puisque la bande dessinée est « réductive lors de sa création et additive lors de sa lecture », la vitesse peut bien être représentée par des lignes de vitesse ou des figures partielles découlant en transparence d'une figure principale⁵⁶, mais force est d'admettre qu'elle est ici le fait d'une judicieuse disposition spatiale des corps et des objets ainsi que d'une mise en case appropriée de l'action. En « immobilisant » les moments où les lignes de tension sont à leurs points paroxysmiques, les machines viennent usiner ces flux, les segmenter, donnant aux lecteurs les interfaces mécaniques leur permettant de compléter le mouvement entamé, d'alimenter le désir

⁵⁶ Duncan et Smith isolent cinq manières de mettre en scène le mouvement dans une bande dessinée : la posture (1), les lignes de vitesse ou les nuages de fumée (2), l'illustration partielle d'objets ou de membres rendus amovibles (3), la répétition de multiples dessins tirés d'une figure principale, semblable à l'effet rendu par la chronophotographie (4) et enfin la répétition/différence d'une case à l'autre d'un objet présent/absent (5). cf. *ibid.*, p. 136.

inféré; l'iconicité de ces trois cases est donc non seulement le fruit de stéréotypes physiques et caractériels, mais aussi le produit de coupures machiniques astucieuses qui viennent emboîter des moments spatio-temporels qui se définissent à la fois comme balises axiologiques d'un flux (chaque case modifie légèrement la nature, la portée, le rythme, la puissance du flux par les moyens de la bande dessinée comme les compositions, les métonymies, les synecdoques et les comparaisons visuelles), mais aussi comme segment interdépendant du flux, c'est-à-dire comme l'une de ses conduites au sein du réseau de canalisations que soutient la planche.

Il nous semble clair qu'il est impossible de dissocier ici le processus de mise en case de la nature même du récit qu'il découpe ou encore de l'agencement sur la page de ces morceaux découpés. D'abord parce que le regard n'est pas ici subordonné à une succession syntaxique et langagière comme celle du roman. Il est libre d'aller et de venir constamment entre les cases, trouvant des points d'amarrage partout où il touche le papier des yeux. Ensuite parce qu'un travail considérable est déployé pour mettre en valeur les compositions au niveau du cadre ainsi qu'au niveau de la planche (par les scénaristes et les dessinateurs, mais encore plus indiciellement par les encreurs et les coloristes qui donnent aux dessins un ton et une texture qui leur sont propre). Il suffit par exemple d'imaginer ce strip de 1939 sous une autre organisation des cases. Si cette dernière avait répondu d'une logique bande/espace et si la scène du vol de banque décrite dans les cases 2, 3 et 4 avait été circonscrite sur la même bande, le flux de vitesse aurait été beaucoup moins entraînant. Imaginons que la 4^{ème} case soit sur la même bande que les deux précédentes⁵⁷. Par exemple, là où les bandits semblent en état « fuir » le strip (ils quittent vers l'extérieur de la page de journal), ils quitteraient plutôt en direction de la 3^{ème} case. L'escalade de l'action étant condensée dans les cases 2 et 3, la 4^{ème} peut plus facilement respirer en « débordant » sur la deuxième bande. Le changement de bande

⁵⁷ Voir Annexe III. Ibid., détail.

permet à l'action (aux deux flux d'énergie de vitesse et d'énergie sexuelle) de soupirer, d'atteindre une certaine forme d'amplitude dans l'espace et le temps. Ces flux y trouvent leur chute, leur amenuisement, voire leur arrêt net faute d'usinage. Dans le déplacement du regard, ce changement de bande fabrique, en plus du temps diégétique, le temps de la lecture.

Ce n'est ainsi pas sous la *doxa* d'une planche, d'une bande ou d'une case que se restreignent les flux sous-jacents aux machines désirantes qui composent une bande dessinée. Les flux d'énergie de vitesse et d'énergie sexuelle ne sont pas maintenus à l'intérieur de ces balises : ils en débordent, les traversent au risque d'être hachés, amputés dans ces incessants transits.

Si nous revenons maintenant à ce principe éco-logique de planche appréhendée comme le segment constitutif d'une écologie englobante qui induirait des axiomes à la lecture des bandes, nous nous apercevons bien qu'il s'agit moins d'isoler l'une ou l'autre des unités de mesure de la bande dessinée comme territoire écosophique donné, mais bien de repérer les flux qui y transitent et de voir en eux des lignes territorialisées et séquencées. Dans le cas précédent comme dans ceux qui suivront, s'arrêter à la planche, la bande ou la case pour en faire les segments d'une analyse écosophique nous semble contradictoire à notre méthodologie transversale. Cette poétique du regard face à l'art séquentiel repère au contraire les indices machiniques partout où elle en trouve, sous le régime d'une écologie appréhendée en séquences : une *écologie séquentialisée*, assemblée de flux entremêlés, débutant à la case X, se terminant à la case Y, tandis qu'un autre qui débute à la X se termine à la Z et ainsi de suite. Si ce n'est pas parce que la bande dessinée a l'air d'un classeur d'images fixes qu'il faut nécessairement les classer, c'est aussi parce que ce qui lie ces cases à la lecture est de l'ordre du « désir et du social » et non pas d'un formalisme technique ou cartésien.

Une appréhension de cette territorialité graphique plus ou moins poreuse appellerait, pour reprendre ce que Guattari disait de l'écologie mentale, à « une mobilisation appropriée de l'ensemble

des individus et des segments sociaux »⁵⁸. L'écologie séquentialisée permettrait alors de considérer les différentes instances productrices (auteur, dessinateur, encreur, coloriste, éditeur, distributeur) mises à l'œuvre dans sa propre création comme les différents couplages mécaniques à la source de l'usinage des flux qui y circulent. Plus encore, il serait question, pour reprendre ce que Deleuze et Guattari rappelaient dans leur *Kafka*, de cerner cette « double fonction » de l'écriture, à savoir sa capacité à « transcrire en agencements » et à « démonter les agencements »⁵⁹ du même geste...

C'est qu'il y a, dans toutes ces planches dessinées par Shuster et scénarisées par Siegel, une mise en valeur des idéaux américains qui se retrouvent constamment soulignés par leur croisement passionné avec ces machines de vitesse. Et qu'au fil des itérations du personnage, au cours de la publication journalière des strips dans la presse, des habitudes qui se mettent en place, une manière de concevoir ce personnage qui n'est plus seulement du ressort de la diégèse, mais aussi des machines qui l'usinent. Superman n'est pas qu'un symbole ou qu'un catalogue d'alliés et d'antagonistes, c'est aussi une posture, un type de récit qui met invariablement en scène les flux qui sont les plus intimes au personnage (flux de vitesse et flux sexuels⁶⁰). Là où le détour par les strips devient intéressant, c'est lorsqu'on remarque que cette transcription d'agencements se fait nettement plus ambitieuse dans la version mensuelle des aventures du héros. Les machines de Siegel et Shuster tendent le flux de vitesse sur de nombreuses pages et ne le limitent plus aux planches des strips qui, par contrainte éditoriale, débutaient par un récapitulatif et terminaient par un *cliffhanger*. Le *comic book* américain tenant lieu d'exutoire par excellence des incertitudes de l'Amérique du New Deal pour des raisons économiques (à 0.10 \$ la copie, c'est la forme de divertissement la moins dispendieuse alors qu'une

⁵⁸ Guattari, Félix. 1989. *Les trois écologies*. Paris : Galilée, p. 55.

⁵⁹ Deleuze, Gilles et Félix Guattari. 1975. *Kafka – Pour une littérature mineure*. Paris : Éditions de Minuit, p. 86.

⁶⁰ À l'image de bien des superhéros. Umberto Eco résumait bien le charme de cette identité duelle pour le lectorat de la classe ouvrière : « Clark Kent personnifie typiquement le lecteur moyen qui est obsédé par ses complexes et méprisé par ses semblables; le moindre employé de commerce en Amérique, par un évident processus d'identification, nourrit en secret l'espoir qu'un jour, des dépouilles de sa personnalité, puisse fleurir un surhomme, capable de racheter des années de médiocrité. » op. cit., p. 25.

séance au cinéma coûte 0.25 \$⁶¹), il établit des habitudes de lecture qui, en s'acclimatant peu à peu à cette écologie séquentialisée, sont de plus en plus aptes à saisir les agencements mécaniques aux sources de leur propre transcription/déconstruction.⁶²

Revenant à ce principe d'écologie séquentialisée, déterminons maintenant que les machines les plus fécondes de la bande dessinée lui sont par nature exclusives, qu'en fait, s'il est important de parler d'une éco-logique particulière favorisant une mise en séquence, c'est que les agencements des machines de la bande dessinée sont ceux qui constituent son ontogenèse, où l'usage particulier qu'ils font des flux qui les traversent vient déterminer ces machines de la B. D. comme les instigatrices principales de cette écologie séquentialisée. Une schizo-analyse de l'art séquentiel questionnerait son « comment ça marche? » plutôt que son « qu'est-ce que ça veut dire? », elle ne chercherait pas à isoler des dénominateurs mécaniques entre la bande dessinée et le cinéma ou la littérature, mais insisterait pour interroger chaque planche de telle manière à ce qu'on puisse y déceler, dans l'usage de ses flux, les propriétés intrinsèques à la forme séquentielle.

Ainsi nous pouvons évacuer toute valeur fixe (ou toute valeur unique) à l'égard de ces machines. En fait, nous devons nous délester de toute notion de valeur, de plus-value, et avec elle de toutes ces considérations qui font de la case ou du phylactère ou des autres machines de la BD des éléments mutuellement exclusifs et suffisants. Les instances mécaniques de cette écologie séquentialisée sont comme la carotte glacière d'un scientifique étudiant les changements climatiques en Antarctique, comme l'infime tranche d'un cerveau passée sous le microscope d'un neurophysicien : un échantillon de particulier pour comprendre du général, un moyen, voire une

⁶¹ De plus, le *comic book* se prête au sein d'une même famille, puis à l'intérieur du quartier, créant rapidement un réseau qui en fera, au tournant des années 40, la forme d'expression populaire la plus consommée des États-Unis, culminant en 1943 avec 18 000 000 mensuels vendus, l'effort de guerre et la propagande aidant. cf. Ames, Winslow et David M. Kunzle. 2007. « Caricature, Cartoon and Comic Strip ». *The New Encyclopedia Britannica*, vol 15. Chicago : Encyclopedica Britannica, p. 552.

⁶² Bien plus tard, à travers leurs œuvres les plus auto-réflexives, les meilleurs créateurs du *comic book* américain passeront maître dans cette énonciation/dénonciation des contradictions à la racine du mythe des superhéros.

méthode pour discerner le rhizome dans un grand ensemble séquentiel, en l'occurrence une bande dessinée contenant des multitudes d'agencements machiniques.

Rejoignons pour l'exemple Superman, via cette première planche du premier numéro d'*Action Comics*⁶³, où Jerry Siegel et Joe Shuster introduisent l'homme d'acier, et remarquons comment dès ces balbutiements, les machines séquencées de Shuster maintiennent la vélocité du flux de vitesse durant un récit en continu de 13 pages.⁶⁴

Dès la première case, un lien de causalité serré semble lier le texte et l'image. Le premier récitatif se termine par « LAUNCHING IT TOWARD EARTH! ». La fusée décolle et sa propulsion produit une diagonale partant du texte et dirigeant le lecteur vers la lettrine « W » de la case suivante. Le regard est baladé, propulsé non seulement par la composition du dessin de Shuster, mais aussi par le scénario de Siegel qui lance l'action sur les chapeaux de roue en instituant une destination précise à la fusée. La case suivante, allongée verticalement, sert d'ellipse à cette première bande, en expliquant littéralement ce qui s'est produit dans la gouttière séparant la première et la troisième case. L'espace vide entre les deux images (celle de la fusée et celle du bambin) exprime une articulation narrativisante. Encore une fois, le texte de Siegel relance le regard vers la case suivante : « [...] TURNED THE CHILD OVER TO AN ORPHANAGE ». Le regard du lecteur, se portant vers la troisième case à la hauteur de ces derniers mots tombera directement sur un vieil homme si surpris

⁶³ Voir annexe IV. Siegel, Jerry et Joe Shuster. 2013. *The Golden Age Superman Omnibus*. Volume 1. New York : DC Comics, p. 14.

⁶⁴ Dans son essai sur la figure du super-héros, le scénariste de bande dessinée Grant Morrison avance que ce mouvement commencerait dès la page couverture du fascicule : « The cover image [voir Annexe V. op. cit. p. 13.] that introduced the world to this remarkable character had a particular unrepeatable virtue: It showed something no one had ever seen before. It looked like a cave painting waiting to be discovered on a subway wall ten thousand years from now – a powerful, at once futuristic and primitive image of a hunter killing a rogue car. The vivid yellow background with a jagged corona of red – Superman's colors – suggested some explosive detonation of raw power illuminating the sky. [...] The message was succinct: Action was what mattered. What a hero did counted far more than the things he said, and from the beginning, Superman was in constant motion. » Morrison, Grant. 2012. *Supergods: What Masked Vigilantes, Miraculous Mutants, and a Sun God from Smallville Can Teach Us About Being Human*. New York : Spiegel & Grau, p. 5-6. Le mouvement constant dont parle Morrison est au centre de ce qui définirait le personnage de Superman et qu'on retrouve sur cette couverture où la posture du héros, la voiture, son pare-chocs tordu, les bandits fuyant et même le pneu forment une composition circulaire en spirale, partant du centre (le torse mythique de Superman) pour tourner en s'en éloignant graduellement; une cumulation d'incidences qui ferait dire qu'ici démarre un perpétuel mouvement super-héroïque qui n'a toujours pas fini de virevolter...

qu'il en perd ses lunettes. Le récitatif précédent indique qu'il s'agit d'un homme exerçant une profession libérale au sein d'un orphelinat. Son ébahissement et l'inclinaison de sa tête nous porte vers le jeune homme surhumain, puis le fauteuil qu'il soulève, l'infirmière étonnée et le récitatif du haut de la case qui, à l'image des précédents, réitère la nature de l'action en l'exposant, mais surtout en soulignant ses atours surnaturels (« THE CHILD'S PHYSICAL STRUCTURE WAS MILLIONS OF YEARS ADVANCED OF THEIR OWN »). La narration induit un sens que le trait ne pouvait à lui seul contenir.

On remarque bien à quel point chacune de ces cases tend le flambeau de la narration à la suivante, la récupérant toujours de la précédente. Plus encore, une étude de la composition des cases et des planches suivantes⁶⁵ démontrerait facilement certains traits récurrents : en premier lieu les courses de Superman allant de la gauche vers la droite du cadre, son regard toujours porté vers la case subséquente et la présence, comme nous le notions au sujet des strips, d'un mouvement révélant une axiomatique fibrant le mouvement à la justice. Superman court et bondit, défonce une porte, s'empare d'un ennemi qui ralentit sa course. Pendant deux cases seulement, son corps est porté vers la gauche – l'arrière – avant qu'il ne poursuive son chemin, malfrat en main. Il progresse en jetant les « obstacles » à son avancée derrière lui, déblayant le chemin de la justice et de l'« *American way* ». C'est une grue, c'est une pelle, c'est Superman.

À ce sprint s'ajoute là aussi une attention notable aux regards lancés entre protagonistes. Regards défiants, regards apeurés, regards fiers, les compositions de Shuster ont ceci de particulier qu'elles soulignent le type de rapports entre ses personnages par la nature des regards qu'ils se portent. Les moyens techniques mobilisés par l'industrie du *comic book* des années 30 et 40 n'ayant pas encore toute la précision qui permettra l'impression détaillée des récits psychologiques à venir des années 50 (tels que les histoires d'horreur psychotiques publiées par EC Comics et les *romance*

⁶⁵ Voir Annexe VI. op. cit., p. 15

comics de Joe Simon et Jack Kirby), l'on remarquera que très peu de traits viennent définir le faciès des personnages; de même, ayant comme fonction de mettre en valeur l'action acrobatique et extraordinaire du Kryptonien, les échelles de cadre ne s'approchent guère des visages. C'est ainsi que Shuster, en bon anatomiste qu'il est, parviendra à créer la tension nécessaire pour façonner les attitudes confrontationnelles de ses personnages par un travail de cadrage, de posture et de mise en cases (ce constant mouvement gauche-droite répond d'ailleurs des conceptions les plus classiques de la mise en scène cinématographique du héros).

Le mouvement gauche-droite conduit non seulement le regard du lecteur d'une case à l'autre avec toute la vélocité nécessaire pour justifier le nom du magazine (*Action Comics*), il renforce aussi les traits héroïques du personnage de Superman en faisant de ses mouvements et de sa dégainée les moteurs d'une caractérisation limpide et sans équivoque. Les flux de vitesse autour desquels s'attroupent les machines désirantes déplacent les personnages d'une case à l'autre avec un manichéisme formel d'où la morale ne tire aucune question – que des réponses, une seule réponse : la justice triomphera toujours.

Enfin, si la justice se fibre si facilement à la vitesse, au mouvement, c'est bien parce que la conception de la justice ici en jeu reterritorialise constamment et incidieusement les instances législatives et exécutives du pouvoir en une singularité morale apparemment empirique et auto-engendrante, une Justice étasunienne, aux versants au pire despotique et au mieux interventionniste, cristallisée en un seul et unique bloc, Superman. Juge et juré et bourreau, il est le premier d'une longue lignée de superhéros dont l'évolution, par l'apport d'auteurs comme Dennis O'Neil, John Wagner, Alan Moore et Frank Miller, se fera au risque de leurs visages les plus fascisants.

Ce désir de vitesse (fibré à cette justice autocratique) est sans limites et sans fin : il présente constamment, chaque mois, avec une endurance et une inventivité relative depuis 1938, la progression par à-coups d'un héros déterminé à filer à travers les cases, à lutter contre ce qui ralentirait, au fond, sa course de la gauche vers la droite en direction d'une lisibilité institutionnalisante et d'une poursuite

rectiligne des idéaux qu'il symbolise.

Les machines de vitesse induisent au regard du lecteur un sentiment de précipitation où les relations de cause à effet entre le texte et l'image travaillent, depuis le décollage fulgurant de la première case jusqu'à la posture triomphaliste de la dernière, à la mise en valeur d'une économie narrative et visuelle de la rapidité, de la fluidité et de l'accélération toujours plus contrastante et figurée (les habilités surnaturelles gagneront en sophistication, les vilains rencontrés auront davantage de moyens pour faire reculer ces héros, etc.) de la même poursuite épique gauche droite.

Or contrairement aux strips, le mouvement se poursuit et le fait de tourner la page pour continuer l'histoire plutôt que d'attendre le strip du prochain jour ou du prochain dimanche se transforme, comme Eisner l'évoquait, en une forme de temps de lecture suspendu : jamais en un arrêt complet du travail des machines désirantes. À la 3^{ème} planche⁶⁶, l'exploit surhumain qu'accomplit le héros en arrachant la porte de fer l'empêchant de poursuivre son chemin est particulièrement révélateur de cet usinage perpétué ainsi que de cette confiance mutuelle entre le texte et le dessin. À la moquerie du vilain (« YES! AND MADE OF **STEEL!** TRY AND KNOCK THIS DOOR DOWN! »), la case suivante répond en montrant l'homme d'acier faire son œuvre. La suivante (la première case de la deuxième bande) en montre le résultat, avec ce phylactère au texte ironique (« IT WAS **YOUR** IDEA! ») où Superman y va de sa pose statuesque, confirmant non seulement sa puissance, mais aussi son humour moqueur devant l'étonnement du malfrat (quatre petits traits entourant son visage le confirment).

L'arrachement de la porte est non seulement original parce qu'il est accompli sans l'apport voisin d'un texte, mais aussi parce qu'à l'image de la case verticale de la première planche, elle articule la narration sans avoir recours à une logique explicative strictement duelle. Au contraire, la

⁶⁶ Voir Annexe VII. op. cit., p. 16.

composition et le travail de l'encreur (Shuster lui-même) amplifient la force du mouvement. La scène se déroulant de nuit, sous un éclairage intérieur artificiel, l'on remarquera que la pénombre des pièces dans les autres cases est soulignée par des rayures qui strient les murs. Dans le cas de l'arrachement, le parallélisme des lignes fait place à une forme d'éclatement où les lignes d'encre suivent une courbe partant de l'acte héroïque (la porte arrachée) pour quitter le cadre. Les lignes au plus près de la porte sont d'ailleurs effacées, soulignant la nature « explosive » du geste et prolongeant ce mouvement. Le stratagème se retrouve d'ailleurs au bas de la même planche (la troisième case de la troisième bande) quand le même bandit, par un geste qui instaure une certaine symétrie à la page, fait feu sur Superman. Cette fois-ci, les stries de la pénombre font place au nuage de fumée accompagnant le coup de feu. Encore une fois : aucun récitatif n'est nécessaire.

La case se suffit en elle-même, la vitesse est amplement donnée par le dessin, surtout que suivant la même logique qui engendrait l'arrachement précédent, la deuxième case de cette troisième bande annonce par l'image et le texte la détonation (« I WARN YOU! TAKE ANOTHER STEP AND I SHOOT! »). À l'instar des explosions d'un moteur, le mouvement chez Siegel et Shuster semble engendré par ces arrêts brutaux suivis de violentes percées, tellement que la grande originalité du mouvement chez eux n'est pas qu'il est conduit par le texte et l'image en simultané, mais bien en *alternance*⁶⁷, renversant le rapport d'ancillarité de l'image face au texte (rapport qui est particulièrement présent dans certains strips des années 30, ou encore chez certains auteurs plus bavards, notamment Stan Lee, Hergé et Edgar P. Jacobs) en lui préférant une conception hautement dynamique du mouvement qui était déjà annoncée par la célèbre couverture du numéro et que par le titre même du magazine.

Superman, l'homme « Faster than a speeding bullet » et « Stronger than a locomotive », comme le répétera la télé-série des années 1950 *The Adventures of Superman*, est l'incarnation d'un

⁶⁷ Tandis qu'en évoquant les machines de vitesse de Hogarth dans ses strips de Tarzan, il faudrait dire de ces dessins dynamiques, mais somme toute peu incarnés, que le texte, qui commente leur action en y plaquant de l'émotivité à coup de didascalies insistantes, vient les *complémenter*.

désir de mouvement. Toujours plus vite, toujours plus fort, Superman possède des capacités surnaturelles qui convergent merveilleusement bien avec les machines désirantes en jeu dans *Action Comics* et les strips dominicaux que nous évoquions plus haut. L'intelligence des meilleurs auteurs de *comic book* est d'ailleurs d'avoir su plier la forme à leurs sujets, dénichant une cohérence poétique, une forme d'adéquation qui ferait prendre corps à ces habilités surnaturelles jusqu'à leurs plus petites terminaisons énonciatives.

En ce sens, une schizo-analyse de la bande dessinée de superhéros pourrait s'attarder à saisir ce que Douglas Wolk avançait dans *Reading Comics* :

Virtually every major superhero franchise, actually, can be looked in terms of a particular metaphor that underscores all of its best stories. The metaphorical subtext of a character usually doesn't jump out at readers immediately – it often takes a while to take shape – and it's not the most important thing about any *individual* superhero comic. (That would be the pleasure of the text itself: the plot, the art, the action, the crazily broad concepts that make them fun page by page.) But that subtext deepens the experience of the surface text, and over time it makes characters meaningful parts of the master “universe” narratives.⁶⁸

Ce que Wolk définit comme métaphore, il faudrait le prendre au sens le plus strict, c'est-à-dire celui de l'écriture et d'une mise en relation d'un plan d'immanence et d'un plan poétique dont la schizo-analyse permettrait de comprendre le fonctionnement. Ainsi les habilités super-héroïques se feraient les vecteurs d'un inconscient machinique, d'une cartographie schizo-analytique d'un certain type de machines au travail dans une planche. Superman (et inévitablement le lecteur) est un opérateur de machines de mouvement, machines produites par et couplées aux machines de la BD de Siegel et Shuster. Les X-Men, groupe de mutants ostracisés créés dans les années 1960 par Stan Lee et Jack Kirby, eux, se définissent par les machines identitaires qu'ils opèrent, comme des machines qui exprimeraient un concept de la Différence⁶⁹. Green Lantern, policier de l'espace maniant un anneau

⁶⁸ Wolk, Douglas. 2007. *Reading Comics*. Boston : Da Capo Press, p. 95.

⁶⁹ C'est l'approche que nous avons développée dans Li-Goyette, Mathieu. 2015. « Le pouvoir de faire la différence : écritures identitaires dans *Uncanny X-Men* ». *Pop-en-stock*. En ligne. <<http://popenstock.ca/dossier/article/le-pouvoir-de-faire-la-diff%C3%A9rence-%C3%A9critures-identitaires-dans-uncanny-x-men-1>>.

magique capable de matérialiser des constructions vertes, craint les constructions jaunes (la besogne des Yellow Lanterns), mais aussi les rouges (celle des Red Lanterns); chaque palette chromatique correspondant à l'essence d'une émotion maîtrisée par le porteur de l'anneau (le vert est fruit du courage, le jaune de la peur, le rouge de la colère, etc.), ces personnages aux affiliations émotionnelles distinctes opèrent des machines de couleurs, sans doute liées à des contraintes de reproduction techniques (nul n'aurait imaginé *Green Lantern* comme un strip journalier en noir et blanc) et produisant des faisceaux colorés qui viendront matérialiser sur la planche les dilemmes moraux en jeu dans ces œuvres. Daredevil, héros aveugle, est quant à lui l'opérateur de machines perceptives, puisque leur articulation permet, de case en case, de percevoir à la fois un monde figuratif, mais aussi un autre registre : celui d'un monde qui ne nous est donné à voir que par l'expressivité figurale du dessin.

Par les pouvoirs qui leur sont attribués dans la diégèse, les super-héros de la bande dessinée, qu'ils soient américains, européens ou japonais, ont ceci de particulier qu'ils expriment leur présence et leur singularité par la nature des actions qu'ils accomplissent, exprimant un ordre moral constamment couplé à des habilités figurées. L'art séquentiel illustrant et évoquant ces capacités surnaturelles par le biais d'une alliance entre le texte et le dessin, c'est toute la mécanique des machines désirantes que les superhéros nous permettent d'activer, toute l'écologie séquentialisée qu'ils nous amènent à traverser en interrogeant constamment l'économie symbolique et conceptuelle en creux de ces bandes qui, illustrant les aventures de tel ou tel héros, s'adaptent morphologiquement, pour ne pas encore dire machiniquement, à leurs différents Univers de valeurs.

De la même manière, si chaque série est le lieu de prolifération de certains types de machines désirantes, il ne faut pas oublier que les meilleurs auteurs sont aussi des mécanos ayant chacun leurs spécialisations machiniques correspondantes, comme des entremetteurs de machines (de manière moins abstraite, c'est pour cette raison – une raison de style, pas de catalogue sémiotique – qu'on dira souvent qu'un créateur est plus ou moins adapté à tel personnage, tel genre, etc.). Si nous reprenons

le cas de Joe Shuster, de Superman et des regards qui, par usinage machinique, tendent des flux entre les personnages (de vitesse ou de sexe), l'étude de ses nombreux dessins d'influence sado-masochiste⁷⁰ est particulièrement surprenante et fertile.

Dans *Book of Torture*, le célèbre illustrateur trahit même son anonymat en donnant à ses personnages des physiques qui rappellent à s'y méprendre ceux de Clark Kent et Lois Lane.⁷¹ Dans cette illustration d'une nouvelle érotique, la même conception du mouvement, la même façon de promener notre regard nous mène du coup de couteau à l'estomac (qui débute par des lignes de vitesse), puis vers le corps torturé de la femme accomplissant une courbe qui nous porte, du bout de ses pieds, à l'arrivée en trombe d'un hypothétique sauveur. Le regard du malfrat dirigé vers son couteau, celui de la femme vers le plafond et les lanières de cuir qui la suspendent, celui du troisième personnage dirigé vers l'action, ces trois regards instaurent une composition triangulaire constituée de vecteurs de tension, tous gravitant, aussi bien picturalement que causalement, autour de la pointe du couteau qui s'apprête à transpercer le ventre de l'ingénue. La nature des actions et l'univers diégétique ont beau être éloignés des aventures du Kryptonien, le style (ces regards, ces faciès, cette ligne nette et ce goût pour les postures bien moulées) et la composition dynamique ne mentent pas sur l'identité de l'artiste à la source de ces planches. Il s'agit bel et bien de Joe Shuster, mais aussi et surtout des machines désirantes les plus familières au cocréateur de Superman.

⁷⁰ Totalelement inconnue des historiens avant 2009, cette part du travail de Joe Shuster, largement brûlée suite à de nombreux procès perdus durant les années 1950 par son éditeur, a récemment été présentée dans un recueil assemblé par l'historien Craig Yoe. Ayant vendu les droits de Superman à la National dès son premier fascicule pour 130 \$, Shuster n'aura pas le succès financier de son personnage. Après quelques années passées à travailler sur différents projets qui n'aboutiront jamais, avoir été coursier et s'être fait méprendre pour un itinérant dans Central Park, il se résout à signer anonymement des dessins pornographiques pour un éditeur pirate dont la distribution clandestine, dit-on, se faisait sous les manteaux dans le New York des années 1950. « The revelation that Joe had a secret identity who created porn will upset some people. [...] Shuster was a poor immigrant with rich ideas. Those rich ideas took him to wealth, then back to poverty. It's a rags-to-riches-to-rags story. Joe became a warning for creators to not undersell their ideas, and the poster child for starving artists. ». Yoe, Craig, 2009. *Secret Identity : The Fetish Art of Superman's Co-Creator Joe Shuster*. New York : Abrams ComicArts, p. 35.

⁷¹ Voir Annexe VIII. *ibid.*, p. 42.

En ce sens, la bande dessinée est habitée de cases, mais aussi de territoires sur lesquels sont tracées des lignes de tension et où circulent les flux infinis d'un inconscient machinique qu'on ne peut attribuer à la seule démarche d'un artiste singulier (car il est lui-même composé d'une multiplicité de machines désirantes). La case est donc un lieu composé de matière articulée, un espace donné où les machines désirantes se couplent, dévient ou se brisent. C'est une *case sans icônes*, qui n'a pas de valeur en soi, pour soi, en tant que conteneur, mais plutôt en tant que concentration, qu'intensité territorialisante. Elle est à l'image du corps sans organes d'Antonin Artaud qu'avaient repris Deleuze et Guattari dans *L'Anti-Œdipe* lorsqu'ils le comparaient à un œuf :

Le corps sans organes est un œuf : il est traversé d'axes et de seuils, de latitudes, de longitudes, de géodésiques, il est traversé de *gradients* qui marquent les devenirs et les passages, les destinations de celui qui s'y développe. Rien ici n'est représentatif, mais tout est vie et vécu : l'émotion vécue des seins ne ressemble pas à des seins, ne les représente pas, pas plus qu'une zone prédestinée dans l'œuf ne ressemble à l'organe qui va y être induit. Rien que des bandes d'intensité, des potentiels, des seuils et des gradients.⁷²

À l'image de cette instance désinstancée, désacralisée, la case sans icônes est elle aussi traversée d'axes et de seuils, traversée de « *gradients* qui marquent les devenirs et les passages, les destinations de celui qui s'y développe », comme le mouvement qui se développe dans une case de Shuster et se poursuit dans la suivante, et dans la suivante et ainsi de suite. C'est finalement la case qui se constitue autour de ces énergies pulsées et pas l'inverse : rien ne sépare matériellement la case d'une gouttière en ce qu'elles sont toutes deux de l'imprimé (ou du numérique), toutes deux des formes d'occupation spatiale. De parler de case sans icônes revient alors à renverser la définition de la case (et de toute instance énonciatrice de l'art séquentiel), de ne plus considérer le *poids* de ce qu'elle contient, de ce qu'elle transporte ni de lui attribuer de valeur sémiologisante fixe, mais d'anticiper toute la planche à partir des couplages machiniques qu'on y repère : d'une identification formelle et systémique des cases, voilà qu'il faut préférer le repérage des marques d'usinage qu'elles induisent – que fait la case ?

⁷² Op. cit., p. 28.

qu'est-ce qui fait la case ?

Or la case ne cesse pas d'être une case aussi facilement puisqu'elle s'inscrit évidemment dans un contexte institutionnalisé, qu'elle repose sur des territorialités sémiotiques et syntaxiques fortement ancrées dans toute lecture d'une bande dessinée. À ce sujet, Stefan Kirstensen pointe un important passage de l'*Inconscient machinique* de Guattari :

Pour introduire la polarité entre structure et machine, Guattari reprend, dans une longue note de bas de page, la distinction posée par Deleuze dans *Différence et répétition* entre répétition et généralité : la structure est de l'ordre de la généralité, à savoir d'un régime de substituabilité réciproque des termes dans la structure, tandis que la machine est de l'ordre de la répétition, à savoir des singularités insubstituables, de termes qui ne prennent pas place dans la structure parce qu'ils se soustraient au régime de la référence généralisée.⁷³

La case est aussi de l'ordre de la généralité, mais sa substituabilité se retrouve constamment mise à défi par sa répétition proliférant au sein de l'écologie séquentialisée. La case est-elle bel et bien une structure ou est-elle, elle aussi, une machine opérant au niveau d'un ensemble supra-molaire, la planche? Si une seule case ne suffit pas à faire de la bande dessinée, mais qu'une planche de plusieurs cases le peut, la case semble déchirée entre deux usages : celui d'établir une forme structurante pour la lecture de la bande dessinée et celui d'être une machine désirante dont la forme et le positionnement usinent à leur tour des flux machiniques.

Ce serait dans cette ambivalence schizophrène que la case (et plus largement la bande dessinée) a « besoin » des machines désirantes pour définir son ontogénie. « La notion de machine, écrit Kristensen, doit dès lors aussi être saisie comme une manière d'unir la perspective de l'individu à celle du collectif. D'un point de vue collectif, il s'agit d'introduire des manières de faire qui portent et dépassent les gestes individuels »⁷⁴ et ce qui apparaît alors au centre des problématiques de l'art

⁷³ Kristensen, Stefan. 2012. « L'inconscient machinique et l'idée d'une ontologie politique de la chair ». *Chiasmi International* n° 16, p. 128.

⁷⁴ Ibid., p. 129.

séquentiel, c'est la négociation entre des ensembles molaires et des ensembles moléculaires traversés de plusieurs niveaux (ces Univers de valeurs « à partir de laquelle une énonciation partielle non humaine s'institue »). Dans cette négociation, tous les coups sont permis : les assemblages mécaniques passent en douce des flux X ou des flux Y, parfois sous le regard ou à l'insu des machines qui ont usiné les assemblages d'autres machines (comme ce flux sexuel qui ne croise jamais le flux de vitesse dans le strip de *Superman*). L'éco-logique de l'écologie séquentialisée tient à cet usage habituel, car habitué, des mêmes complexes mécaniques auto-engendrant, à cette double fonction sur le plan d'immanence de la planche et de la case, de la généralité produite des répétitions pulsées par la différence. C'est aussi probablement pourquoi les grandes expérimentations de la bande dessinée sont d'abord formelles : le devenir révolutionnaire de la bande dessinée reposerait dans la déterritorialisation des territorialités archaïques établies par sa structure, par ce « régime de substituabilité réciproque des termes » qui la constituent.

Poursuivons avec Kristensen :

L'intérêt du dualisme structure-machine, c'est que l'inconscient mécanique n'est pas une dimension du sens, mais plutôt une dimension de non-sens qui produit du sens en interférant dans les structures de sens où s'investit l'intentionnalité. Cela signifie que l'inconscient ne peut pas à ce compte faire l'objet d'une thématization sous le régime de l'intentionnalité, même obscure ou ambiguë. [...] Plutôt que de demeurer dans l'alternative binaire d'un inconscient, soit obscure et indicible, soit entièrement éclairé par les mathèmes et les lois structurales, Guattari esquisse avec l'idée du mécanique une approche des configurations propres à l'inconscient sans pour autant perdre le « caractère énigmatique » cher à Merleau-Ponty.⁷⁵

Cela reviendrait à dire qu'il ne faut pas penser les machines désirantes de la BD en dehors de toute forme de structure, surtout qu'elle est, par sa nature, une forme d'expression fonctionnant selon une matrice organisationnelle. Ce dualisme structure-machine que nous permet de penser l'inconscient mécanique est à cheval entre les contraintes et l'intentionnalité (entre le social et le désir puisqu'il

⁷⁵ Ibid.

n'y a, au risque de le répéter, « rien d'autre »). L'inconscient machinique, ce n'est donc pas l'esprit de la machine, mais cette part d'insaisissable capable de faire lier, de ligaturer, machine et structure et de leur donner une forme d'impulsion commune, comme si, pour une traversée, il fallait imaginer que la structure était le navire, les machines le vent et l'inconscient machinique les voiles. Ce dernier vient activer les machines, joue sur leurs interfaces sans toutefois en influencer la trajectoire, l'axiome intraitable qui, lui, dépend du navire, de la structure. Le vent souffle, intraitable, comme les machines qui produisent, usinent et segmentent; comme ce « non-sens qui produit du sens en interférant dans les structures de sens où s'investit l'intentionnalité », il n'a de fonction machinique qu'au regard de la coexistence machine-structure qu'il vient articuler. Il est là, prêt à être saisi, conscientisé; il mène sa barque sur une mer d'immanence. Il y a des cases, du texte, du dessin, plein de machines se répondant et s'emboîtant les unes aux autres. La structure nous sauve toujours du vertige machinique sans jamais qu'on puisse espérer stopper à un instant ou à un autre la vélocité des flux qui circulent sur une planche.

Il suffit d'étudier les couplages des machines désirantes à l'œuvre dans une case de bande dessinée pour y dénoter les flux libidinaux qui y sont à l'œuvre. En procédant à une archéologie transversale de la planche, en l'abordant dans l'ordre et le désordre, il devient possible de repérer les agencements machiniques qui lui sont les plus particuliers et non plus d'envisager ces signes sous une logique d'intention ou leurs rapports langagiers sous une logique d'ancillarité mutuelle. Ils existent, rien ne peut le nier, mais ils existent sous une éco-logique, un régime où ils s'usinent perpétuellement et, dans le meilleur des cas, sont aptes à produire ce qu'ils ont à produire au sein de territorialités à l'équilibre épatant. De repérer les indices machiniques n'est en ce sens que la première étape d'une schizo-analyse de la bande dessinée, car pour remonter les flux machiniques jusqu'à leur ontogenèse, il nous reste encore à saisir les tenants de l'hétérogenèse machinique qui viennent matérialiser et singulariser les flux, tous comme ceux des paramètres qui peuvent les axer ou les dévoyer.

Comme l'écologiste observe l'animal dans son état naturel, il nous faudra maintenant tenter une première approche du *kirby dot* au sein des différentes cases qu'il habite, c'est-à-dire au sein de différents contextes, face à différents usages et différents « Territoires existentiels auxquels [ces écologies] nous confrontent » en ne se donnant pas comme « en-soi, fermé sur lui-même, mais comme pour-soi précaire, fini, finitisé, singulier, singularisé, capable de bifurquer en réitérations stratifiées et mortifères ou en ouverture processuelle »⁷⁶ où les procédures, doit-on ajouter, regagnent leur importance matricielle.

⁷⁶ Op. cit. *Les trois écologies.*, p. 49.

2

Ontogénie de la matière et du territoire

Un trait intensif se met à travailler pour son compte, une perception hallucinatoire, une synesthésie, une mutation perverse, un jeu d'images se détachent, et l'hégémonie du signifiant se trouve remise en question.

Deleuze et Guattari, Mille plateaux, p. 23

Quelques mois à peine après avoir fait ses premiers pas dans l'industrie naissante du *comic book*, Jack Kirby crée chez TEM Publishing *Solar Legion*, sa première aventure de science-fiction,

mais aussi sa première contribution au médium⁷⁷, condensée en récits de cinq pages et compilée dans le mensuel *Crash Comics Adventures*; craignant d'attirer l'ire de Victor Fox, grand patron de Fox Publishing chez qui il venait à peine de livrer ses premières planches professionnelles, Kirby ne signera pas ces pages⁷⁸. Récits d'exploration spatiale réalisés en douce, les trois uniques chapitres de *Solar Legion* contiennent néanmoins tous les éléments graphiques et narratifs qui feront le succès de l'illustrateur : un groupe d'aventuriers foncièrement aventureux, des monstres gigantesques, une iconographie du futur héritée tout droit des strips de *Flash Gordon* et des récits de *Buck Rogers*, mais aussi des figures virevoltant dans le vide intersidéral, des visages qui semblent modelés dans une pâte de peau, des personnages fascinés par la science dans ses bons usages comme ses mauvais et surtout ces explosions furieuses, et ce dès la première planche, ces détonations fulgurantes qui remplissent les cases et morcellent l'espace en le trouant de taches noires irrégulières, potelées et amalgamées dans les flammes.

Le *kirby dot* naît en mai 1940. Son premier usage, lorsqu'il se manifeste dans l'explosion de l'astronef puis dans celle du météore enflammé, est de venir texturer la détonation, lui donner corps et densité dans un espace noir. Le point noir vient ici hétérogénéiser la boule de feu, puisqu'il donne l'impression qu'elle est matière engouffrée par les flammes et qu'il la troue, en distingue les volutes et les fait danser. Plus encore, si l'on suit la lecture machinique détaillée dans le chapitre précédent, les points noirs viennent lier les cases 3 et 4 de cette première planche⁷⁹. De matière percutée ils deviennent matière enflammée, le récitatif « HIS DEADLY RAYS TRANSFORM SPACESHIPS TO » menant à celui de la case suivante « FLAMING METEORS ! », induisant bel et bien que le vaisseau devient météore, qu'une case mène à la suivante et que les points noirs de l'une sont dans l'autre comme une traînée de poudre, de matière désagrégée.

⁷⁷ Cf. Theakston, Greg. 1997. *The Complete Jack Kirby*. Volume 1. New York : Pure Imagination Publishing, p. 86.

⁷⁸ Cf. Mendryk, Harry. 2006. « Early Jack Kirby, Chapter 3, Moonlighting ». *Jack Kirby Museum*. En ligne. <<http://kirbymuseum.org/blogs/simonandkirby/archives/606>>.

⁷⁹ Voir Annexe IX. Simon, Joe et Jack Kirby. *The Simon and Kirby Library : Science Fiction*. London : Titan Publishing Group, p. 17.

De matière il faudra souvent discuter, car si le *kirby dot* a une habitude machinique, c'est bien celle de convoier de la matière en état de transformation radicale. Comme des états de matières énergisés (ses incidences ultérieures seront fréquemment accompagnées de l'épithète « CRAKLING » ou du mot « ENERGY »), le point kirbyen altère la nature du mouvement, son axiome : de mouvement motorisé, la quatrième case de *Solar Legion* nous fait passer au mouvement de l'épave qui s'échoue – l'inversion de la direction du mouvement droite-gauche/gauche-droite se couplant aux *kirby dots*. Mais ce type de points noirs, répété durablement durant toute la carrière de Kirby, n'est pas encore cette énergie cosmique à dompter, étant ici machine de texture, une machine qui se couple au mouvement machinique opéré durant la lecture et qui la ralentit, la morcelant dans une intensité graphique où les aplats de couleurs de la BD sont craquelés par ces petites touches d'encre qui confèrent aux dessins une forme d'organicité terreuse qui contraste avec les effets explosifs plus plats de la concurrence.

Kirby prépare *Solar Legion* ayant en tête la création d'un strip, espérant le vendre à un syndicate new-yorkais. Et comme la tradition le voulait, il travaille seul à l'encre et a le pinceau pesant. Contrairement aux travaux subséquents, notamment encrés par Joe Simon, un homme au trait et au travail plus précis, plus découpé, l'encre de *Solar Legion* est emblématique du style de Kirby : un amalgame serré de lignes, de rondeurs, un trait épais, lourd, formant des surenchères graphiques agglutinées les unes sur les autres⁸⁰.

C'est chez Fox Publishing que Kirby rencontre Simon dans la même année 1940, le jeune scénariste et illustrateur venant tout juste d'y lancer *Blue Bolt*, le nouveau titre phare de la compagnie, immensément redevable de l'iconographie des costumes, des créatures et des environnements de la planète Mongo d'Alex Raymond. Au deuxième numéro⁸¹, Kirby l'intuitif, le passionné assiste Simon,

⁸⁰ La 3ème explosion remplie de courbes blanches à la 2ème planche le démontre bien. Voir Annexe X. *ibid.*, p.18, détail.

⁸¹ « I did a lot of covers myself and I had to keep changing styles to match the artwork inside. Sometimes the covers had nothing to do with the insides anyway – but we got the books out, we did well; and Jack Kirby was from the East Side of New York, from a very poor family there. [...] And I did a thing called *Blue Bolt*, which was one of my first

le cartésien, l'homme d'affaires qui récupère les références qui l'entourent pour les compacter dans les aventures de cet humain perdu dans un monde en dessous du nôtre. Simon apportera à Kirby une certaine élégance dans le rendu final des pages, par l'encrage⁸² plus fin d'une part, par les dégradés d'ombre qui s'y mêleront souvent à partir des années 1950, mais aussi parce qu'il travaillera avec lui la mise en case ainsi que la scénarisation. Kirby, formé durant une semaine à peine au Pratt Institute de New York⁸³, a appris le dessin de manière autodidacte, s'y exerçant ensuite dans un fanzine de jeunes garçons juifs ; Simon, ancien directeur artistique d'un journal étudiant et jeune vétéran du monde de l'édition new-yorkais (il y travaille déjà depuis 1932), a le dessin moins souple mais sait négocier et connaît le marché. *Blue Bolt* suit son cours, devenant rapidement l'un des titres les plus en vogue et l'un des rares *comics* de superhéros qui survivra à la victoire des Alliés et au dépérissement généralisé que connaissent les personnages du genre après 1945.

Blue Bolt raconte l'épopée souterraine de Fred Parrish, vedette de football de Harvard et victime d'un accident d'avion, emporté par la suite par des visiteurs troglodytes qui récupèrent son corps inanimé et le donnent au docteur Bertoff⁸⁴, un scientifique qui parviendra, dans une scène

super-heroes. Jack came up and asked me if he could work with me. And, of course, I was delighted – I loved his work. We rented an office a few blocks from the Fox office. [...] DC [Comics] was upstairs, Fox was downstairs. So, Jack and I rented an office on West 45th Street for \$25 a week. After work, we'd go there and work on our other characters, Blue Bolt, and Jack came in with me on the second issue of *Blue Bolt*. » Evanier, Mark et John Morrow. 1998. « More Than Your Average Joe ». *The Jack Kirby Collector* n° 25. En ligne. <<http://www.twomorrows.com/kirby/articles/25simon.html>>.

⁸² « So at that time [1940-1950], I would write the stories on the drawing board. Jack would pencil it, we would have another guy outlining it, we'd have a guy lettering it. And Jack and I most of the time would pitch in and throw the blacks in. Other times, when we weren't working so much, we weren't so busy, the ideal way we'd like to work was Jack did the penciling and I did the inking. We both could handle the writing real well – neither of us like writers. We didn't appreciate them – whatever we got, we re-wrote and re-wrote until there was very little left of the writing. So, there was no one way that we collaborated. ». *ibid*.

⁸³ « I went to Pratt a week. [*Laughter.*] I wasn't the kind of student that Pratt was looking for. They wanted patient people who would work on something forever. I didn't want to work on any project forever. I intended to get things done. I did the best drawing I could, and it was very adequate — it had viability, it had flexibility. The people in the art class kind of sympathized with me, and yet they couldn't abandon their own outlook toward art. [...] It was a fine art outlook, it was a formal outlook, and it was a respected outlook. I respected it too. I had very high respect for the Pratt Institute, but I thought that I had done my best, and that was not their version of the best. » Groth, Gary. 1990. « Jack Kirby Interview ». *The Comics Journal* n° 134 (février). En ligne. <<http://www.tcj.com/jack-kirby-interview/>>.

⁸⁴ L'adjuvant scientifique de *Flash Gordon* s'appelle Zarkov et à l'instar de *Blue Bolt*, une princesse ingrate à la peau verte est à la poursuite du héros, désirant à la fois sa mort et son corps.

confirmant la grande influence du *Frankenstein* de James Whale (1931) chez Simon et Kirby, à canaliser l'énergie de l'éclair et à ramener à la vie le footballeur – plus fort et plus vite, ce dernier est adoubé d'un nouveau nom et d'un costume bleu ciel : Blue Bolt est né⁸⁵. C'est dans le cinquième épisode de *Blue Bolt*, daté du mois d'octobre 1940, que les *kirby dots* reviennent à la charge, dans la 8^{ème} case de la planche 4⁸⁶, quelques mois après leur première incidence dans *Solar Legion*.

Si l'usage précédent que nous avons isolé dans *Solar Legion* est semblable dans l'exécution, cette nouvelle incidence est nettement plus alignée avec les utilisations abstraites qui suivront, le point noir tenant lieu ici de matière informe, cherchant à signifier l'impression d'une forme d'énergie indéfinissable et qui, si elle est inconnue, possède néanmoins une composante sonore, puisque le récitatif de cette case ne manque pas de mentionner qu'il s'agirait là d'une « LIVING, CRACKLING ENERGY », d'une énergie crépitante, comme vivante. Forme d'intensité graphique, elle vient définir le pourtour du portail qu'emprunte Blue Bolt et renforce le sentiment d'étrangeté qui émane du cadre (les réverbérations roses et sinueuses, l'encre brossée autour de l'arrière-plan rouge, le corps de Blue Bolt tourné vers ces impondérables) tout en appuyant la composition circulaire de la case. Le *kirby dot* y est une composante graphique sophistiquée, dans la lignée du style « *high baroque* » auquel faisait référence Joseph Witek en évoquant le *comic book* des années 1940 : un style composé d'une variété de techniques graphiques flamboyantes, de lignes courbes et de désirs ornementaux où le processus de mise en cases suit une logique géométrique calquée sur la nature du récit.⁸⁷

Mais revenons à nos machines.

Nous avons fait état du fonctionnement des machines désirantes au sein de ce que nous appelons une écologie séquentialisée. Or si nous voulons nous rapprocher des *kirby dots*, la question

⁸⁵ Une année plus tard, arrivés chez Timely Comics, Simon et Kirby créeront ensemble un certain Captain America. Le personnage reprendra la structure et la nature de nombreuses péripéties du Blue Bolt, troquant les monstres souterrains et les rivaux à la peau verte pour des soldats de la Wehrmacht, le Red Skull et Hitler lui-même.

⁸⁶ Voir le détail en Annexe XI. op. cit., p. 78.

⁸⁷ Witek, Joseph. 2009. « The Arrow and the Grid » in Heer, Jeet et Kent Worcester (dir.). *A Comics Studies Reader*. Jackson: University Press of Mississippi, p. 154.

de schizo-analyse qui s'impose est : comment peuvent-ils produire sans la présence visible d'entrée ou de sortie ? et que produisent-ils ? Les machines de vitesse de Raymond ou de Hogarth avaient un fonctionnement limpide, leur fluidité primaire était garante de cette efficacité qui fit école. Suivant une morphologie anthropomorphe ou animale, elles usinaient de case en case leurs flux de vitesse en longeant les membres tendus de ces personnages crispés, immobilisés dans des postures dont la tension machinique était parfaitement couplée aux courbes des muscles et des tendons sinueux. Chez Shuster, c'était déjà autre chose, la posture anatomique se couplant régulièrement à des questions de mise en cases, d'échelle de cadre et de direction prises par les membres de façon à suivre l'avancée d'un corps – celui de Superman – et d'y coupler, par le découpage et les machines de regards, des axiomes essentiellement moralistes. Or les *kirby dots* n'obéissent ni à des Univers de valeurs anthropocentriques ni à des Univers de valeurs cinématographiques ou plus largement transmédiatiques (n'étant pas plus institués par la littérature que par l'histoire de l'art). Les points kirbyens ne semblent pas avoir d'origine sinon celle d'avoir été dessinés par Jack Kirby. Personne ne sait exactement quoi y lire et les lecteurs savaient encore moins ce qu'ils pouvaient y lire en 1940 qu'en 2015, puisqu'ils abondent aujourd'hui dans l'industrie du *comic book* américain, revus à toutes les sauces, distribués sans grande attention comme un agrément graphique généralement confiné aux scènes les plus cosmiques de la BD de superhéros.

En effet, il semble bien difficile de comprendre la production d'une machine désirante dont on ne saisirait pas l'*interface*, bien difficile de revenir au principe d'inconscient machinique et encore plus difficile d'amorcer une schizo-analyse de la bande dessinée si, en s'interrogeant sur la nature des agencements machiniques présents dans cette case, les points noirs ne convoient visiblement aucun flux. Leur polymorphie les rapproche d'une forme de matière, comme d'une pâte à effets spéciaux (chez Kirby, en plus d'une pâte pour la peau humaine, il y a la pâte des monstres, des êtres cosmiques, une variété de textures se chevauchant sur ses planches et dont la nature reste à définir) et qui, dans le cas de *Blue Bolt* vient remplir l'espace interstitiel entre l'arrière-plan indéfini et le portail

qu'emprunte le protagoniste. Disposé en collier de perles autour du passage, les *kirby dots* délimitent et émulent la vibration, renvoyant encore une fois à une idée de mouvement, mais de mouvement prisonnier d'un espace donné, comme un électron crépitant (ne partagent-ils pas leurs formes et amalgames avec les représentations d'usage de l'atome et de la molécule ?).

La double circularité de l'effet usiné (de points ronds disposés en cercle) provoque un *renvoi*, un retour constant des flux de mouvement sur eux même, déterritorialisant les formes circulaires autour d'intensités courbes et flexibles. Plus précisément, les planches de Kirby fonctionnent fréquemment par un principe de double intensité graphique, soit d'intensité spatiale et d'intensité géométrique, qui vient souligner la matérialité des objets et des personnages représentés. Si nous prenons *The Thing*, l'un des *Fantastic Four*, on verra à quel point il s'agit avant tout de blocs de roches compossibles, emboîtées les unes en travers des autres. Les formes rudes et grossières s'assemblent en une immense forme rude et grossière et la même chose peut être dite des nombreux monstres qu'il créera à la fin des années 1950. Dans le cas de *Mr. Fantastic*, sa corporéité élastique est constamment au centre des contraintes narratives de la mise en case⁸⁸, ses membres allongés venant définir le rythme ainsi que la continuité spatiale du découpage. Réfléchis comme des tératomachies plastiques, ces combats de monstres deviendront de grands combats de matière et sont chez lui l'occasion pour la bande dessinée d'être un espace de création de textures et de formes assemblées/désassemblées/réassemblées sur lesquels sont rythmés les récits. C'est d'ailleurs ce que soulevaient Harry Morgan et Manuel Hirtz dans *Les apocalypses de Jack Kirby* :

[...] Comme dans les productions Simon-Kirby, la logique narrative est celle du dessin et du dispositif, les motifs convoqués se présentant sous forme iconique, et les explications textuelles données, qui ressortissent en général à la science-fiction, plus rarement au merveilleux, ne faisant que déguiser cette logique imagière. [...] Dans les *comics* de Jack Kirby, le motif imagier lui-même constitue l'explication

⁸⁸ Lee, Stan et Jack Kirby. 1967. « The Peril and the Power! ». *Fantastic Four* n° 60 (mars). New York : Marvel Comics, p.8.

*des événements saillants de la fiction.*⁸⁹

À l'image de Thing, le *kirby dot* dans cette planche de *Blue Bolt* répond à une forme de logique narrative expérimentée par l'image ; les êtres chez Kirby, qu'ils soient monstrueux ou humains, sont composés de matière et cette matière est constamment mise en relief, voire transformée par sa rencontre avec une autre matière. Il en va de même pour les énergies, qui se transforment au contact d'énergies diverses, provoquant des effets d'hétérogénéité explosifs tout en imposant dans ces récits une conception totalement graphique du principe d'altérité.

L'origine de la matière et des individus est au centre du récit kirbyen, mais aussi, et peut-être surtout, à la source de sa réflexion sur les liens cosmiques entre l'esprit et la matière. Ce lien sera illustré fréquemment par une structure conflictuelle classique où héros comme vilains sont au fond joués par une myriade d'individus individués, tous possesseurs d'une matière dont ils sont victimes ou maîtres. Blue Bolt voit son corps mort régénéré par l'éclair. On injecte au jeune freluquet qu'est Steve Rogers un sérum qui le transformera en super soldat : Captain America. Fighting American, brillante satire du personnage précédent et dont les aventures se moquaient ouvertement de la paranoïa anti-communiste, est un athlète dont la mort sera contrecarrée par son petit frère lorsque celui-ci accepte d'abandonner un corps frêle pour que des savants puissent transférer sa conscience dans le cadavre de son admirable aîné ! Et rebelote quand arrive Thing, l'humain prisonnier d'une figure de pierres, puis Hulk, savant dont les colères se manifestent par sa transformation en géant vert au tempérament d'animal en danger, puis le Silver Surfer, extraterrestre sacrificiel, réincarné en ange d'argent chromé de la tête aux pieds dans la poussière des étoiles. Toutes ces transformations s'ouvrent sur des métamorphoses corporelles qui, répondant encore de cette logique imagière expérimentale, procèdent par éclats abstraits (nous reviendrons aux métamorphoses dans le prochain

⁸⁹ Morgan, Harry et Manuel Hirtz. 2009. *Les apocalypses de Jack Kirby*. Lyon : Les moutons électriques, p. 38-39. Italique ajouté.

chapitre).

Contrairement aux superhéros de DC Comics (Superman, Batman, etc.), ceux de Kirby échappent constamment à toute forme de déterminisme social et s'articulent autour de cette négociation entre l'immatériel et le matériel (tandis que Superman peut être héroïque parce qu'il est Kryptonien et Batman le peut parce qu'il est un héritier millionnaire). Ses personnages sont des démiurges en puissance, convaincus que la science permettra aux Hommes de tout faire, même d'atteindre des stades supérieurs d'existence. Le rêve de Kirby est né de la science-fiction prométhéenne qu'il a su rejouer à l'ère de la course à la Lune et des peurs atomiques et ces points noirs s'avèrent importants pour saisir l'esthétique et la conception poétique et matérielle de ces mondes kirbyens ; du moins, ils le sont davantage ainsi qu'à titre de technique graphique ou de signifiant déterminable, car les *kirby dots* dans cette case de *Blue Bolt* relèvent au fond d'une conception imagière de la science-fiction qui traite ses zones d'indescriptible avec une forme de primitivisme représentationnel, comme une esthétique futuriste réfléchi au futur antérieur, cherchant à représenter la matière en devenir, en l'occurrence : un état de matière brute, non transformée bien qu'elle soit toujours transformable – usinable.

C'est-à-dire que s'il est possible de déterminer qu'il s'agit là de matière non transformée, c'est précisément parce qu'à la vision de ces points noirs quelque chose de machiniquement exceptionnel se produit : l'apparition d'une machine abstraite opérable transversalement à un agencement machinique, quelque chose comme un point noir qui, par son non-sens, émet des réverbérations dans l'écologie séquentialisée, soulignant les vains couplages des machines désirantes qui tentent de s'y accrocher. Les points noirs de Kirby convoient des désirs particuliers en fonction de leur disposition et de leur usage au sein de cette écologie, opérant par intensités plutôt que par pics distincts, par flux tranchés. Cela peut-il vouloir dire que les points noirs ne coupent pas le jambon de la *hylè* ? Nous l'avons vu, la production machinique, bien qu'elle soit complexe, usine la « continuité pure qu'une matière possède en idée » ; or quand le lieu mobile et transversal de la machine abstraite semble clair,

mais pas la nature de sa production, comment définir cette dernière?

Dans son dernier ouvrage, Félix Guattari reposait la question des types de machines et des machines abstraites, posant non pas celle de son « autonomie vitale », mais celle de son « pouvoir singulier d'énonciation » et plus précisément de sa « consistance énonciative spécifique »⁹⁰. Pour Guattari, l'inconscient machinique restait à définir⁹¹, probablement parce que la logique machinique développée et rôdée vingt ans plus tôt dans *L'Anti-Œdipe* présentait le risque de tous les systèmes : celui d'être systémique, d'être une nouvelle structure en laquelle il faudrait trouver de nouvelles lignes de fuite. *Chaosmose* est l'occasion de développer cette idée de multiples composantes qui constitueraient les montages de machines, soit des composantes matérielles et énergétiques, des composantes sémiotiques diagrammatiques et algorithmiques (plans, formules, etc.), des composantes d'organes, d'influx, d'humeur du corps humain, des investissements de machines désirantes produisant une subjectivité en adjacence à ces composantes⁹², puis finalement des machines abstraites « s'instaurant transversalement aux niveaux machiniques matériels, cognitifs, affectifs et sociaux précédemment considérés ».⁹³ Toutes ces différentes composantes, une fois

⁹⁰ Guattari, Félix. 1992. *Chaosmose*. Paris : Galilée, p. 54.

⁹¹ David Lapoujade soulignait bien la paternité de Guattari face aux machines désirantes et son apport colossal à l'œuvre de Deleuze : « Si Deleuze s'intéresse à Guattari, c'est, entre autres, parce qu'il lui permet, non pas de résoudre, mais de liquider le problème dans lequel se débat encore *Logique du sens*. On sait que c'est avec Guattari que se fait le passage du structuralisme au machinisme, que le machinisme, les machines désirantes, c'est d'abord Guattari. En témoignent les premières pages de *L'Anti-Œdipe* qui s'ouvrent sur les promenades des schizophrènes, leurs machines, leurs bricolages... Il faut rendre ses droits au schizo, c'est l'acquis de Guattari, c'est aussi la liquidation d'un conflit chez Deleuze. » Lapoujade, David. 2014. *Deleuze, les mouvements aberrants*. Paris : Éditions de Minuit, p. 133.

⁹² Par exemple, lorsque nous évoquions les machines de vitesse de Joe Shuster, nous parlions plus précisément de ces machines désirantes et de la subjectivité qu'elles développent aux côtés des composantes matérielles, algorithmiques et humaines du *comic book*, de ceux qui les font et des instances éditoriales qu'ils (et les) alimentent. Un investissement de machine désirante, ce serait par exemple cette conception d'une justice en accélérée (où le pouvoir législatif est directement couplé à l'exécutif) quand et seulement quand elle se fibre aux machines de vitesse de Shuster. L'axiome instauré par la lecture est autrement dit l'investissement d'une machine désirante dans un montage machinique, ce couplage moléculaire révélant, au niveau molaire, des montages machiniques complexes (la justice, la vitesse, la mythologie du personnage, etc.), plus ou moins organisés et plus ou moins reliés, comme des constellations de machines désirantes dans un ciel machinique.

⁹³ *Ibid.*, p. 55.

assemblées, forment ce qu'il appelle un « agencement machinique ».

Une première précision, à savoir que les machines abstraites ne sont pas des machines désirantes qui, elles, ont des *inputs* et des *outputs* tandis que les machines abstraites sont abstraites comme nous pourrions « aussi bien entendre “extrait” au sens d’extraire »⁹⁴ : ce sont donc des machines à « abstraire ». Elles traversent de travers tous les niveaux, toutes les composantes dont nous faisons état. Ces machines abstraites, comme les autres machines, ne créent pas de sens. Ce qu'elles font d'abstrait, c'est d'affirmer l'efficacité des montages machiniques qu'elles traversent, leur donner une consistance poïétique et d'égrainer toute forme de raison prédéterminée. Elles apportent une forme de cohérence, non pas au niveau diégétique ou narratif, mais au niveau machinique, une « puissance d'auto-affirmation ontologique »⁹⁵ qui participe à définir cette qualité propre qu'ont les montages machiniques dans toute forme de représentation visuelle et sonore, où rien ne machine rien, où tout machine tout, c'est-à-dire toutes les composantes d'un agencement machinique, tous les niveaux d'Univers de valeurs qui les traversent, démontrant, dans le meilleur des cas, les intensités machiniques (territorialisantes, reterritorialisantes ou déterritorialisantes) qui en émanent.

La deuxième précision concerne la nature machiniquement polyvoque des éléments sur la planche. Dans cette case de *Blue Bolt #5*, les points noirs forment une multitude d'indices machiniques qui concentrent le mouvement autour du portail que s'apprête à franchir le héros. Si le récitatif leur attache un crépitement sonore, c'est le regard qui les longe qui saisit leur texture, les *kirby dots* agissant toujours comme machines de texture, mais *aussi*, dans ce cas-ci où l'amalgame suit une logique pseudo-scientifique, comme machine à vortex⁹⁶, créant un ou des centres de polarisations sur la planche, comme des intensités qui attirent ou repoussent, selon la composition, l'incidence textuelle et le capital mythopoïétique, le regard désirant du lecteur. Les points kirbyens sont ici potentiellement

⁹⁴ Ibid.

⁹⁵ Ibid.

⁹⁶ Les *kirby dots* de *Solar Legion* sont des machines de texture et de vitesse, mais pas de vortex, puisque leur disposition et leur transformation d'une case à l'autre machine la continuité d'un flux de vitesse et de mouvement et non pas celui d'une contraction de matière.

machines de texture, machines de vortex et machines abstraites.

Comme leur définissable est la matière, leur constance, leur habitude de prolifération est de jaillir autour de matières en désir de mouvement, fonctionnant par la croissance de leurs propres multiplicités. Qu'il s'agisse d'explosions qui demandent à être plus explosives ou d'un héros cosmique chargeant un quelconque rayon destructeur d'astres, les *kirby dots* viennent donner à ces énergies plus ou moins latentes les vibrations qui leur rendent la nature de leur mouvement et de leur indice de puissance. La question représentationnelle à laquelle répond Kirby avec ces points est la même qui le taraude lorsqu'il rassemblera de multiples matériaux visuels et qu'il les photocopiera pour créer des aplats en noir et blanc pour illustrer les dimensions fantasmagoriques que visitent Thor ou les Fantastic Four durant les années 1960.⁹⁷ Ils apparaissent dès lors comme des machines abstraites, soulignant un agencement machinique que toute la case (et toute l'écologie séquentialisée) met en œuvre.

L'œuvre de Kirby est une œuvre axée sur le mouvement, sur les compositions dynamiques et sur l'expressivité impressionnante de ses visages crispés. Ses points reviendront ponctuellement, entraînant ses écologies séquentialisées dans une forme de dynamisme interne, une sorte de logique kirbyenne du mouvement, où tout ce qui compose une planche de *comic book* serait réductible, recyclable, compostable, bref, transformable via ces petits points noirs, sorte de dénominateurs communs de la matière minée par le dessin (ils apparaîtront plus tard durant les métamorphoses mémorables de l'univers de Marvel Comics – celle du Silver Surfer, celle de Donald Blake en Thor, etc.). Puisque la qualité protéiforme du dessin de Kirby repose, nous l'abordons plus tôt, dans sa capacité à créer constamment et infatigablement de nouvelles textures et de nouveaux montages de formes pour les univers qu'il dessine, les *kirby dots* y servent naturellement de dénominateur commun, de matériau ductile dans un univers de matière hétérogénéisée dès qu'il s'agit de texturer les cases,

⁹⁷ Voir Annexe XIII. Lee, Stan et Jack Kirby. 1969. « Galactus is Born ! ». *The Mighty Thor* n° 162 (mars), p. 2-3.

de transformer les images ou de les effriter, comme un agencement séquentiel qui se ferait moulin à café. Ils sont pour Kirby le lieu de transit d'un flux déterritorialisant qui vient briser les logiques les plus figuratives au profit d'une ouverture sur un mystère représentationnel.

Ils soulignent en fait l'hétérogénéité machinique d'un montage de machines, faisant de leurs couplages un relief à palper, stipulant à ceux qui voudraient les remplir de sens que ces points noirs n'ont pas de sens caché, que quand bien même qu'on tenterait de les répertorier ou de les classer à un niveau diégétique ou narratif, ils s'en échappent toujours. Les *kirby dots* ont une importance matricielle parce que par eux convergent invariablement les flux machiniques de l'écologie séquentialisée et l'on subit cette énergie qu'ils produisent non pas en comprenant ce qu'ils signifient (ils ne signifient rien, on le répétera à nouveau), mais en parcourant les interfaces machiniques de cette écologie, en observant la nature des flux usinés par l'image et le texte et en saisissant la nature profondément auto-poïétique de ces points noirs, une « émergence continue de sens et d'effets [qui] ne relève pas de la redondance de la mimesis mais d'une production d'effet singulière, bien qu'indéfiniment reproductible »⁹⁸. S'il n'y a pas de génie de la machine, disons au moins que ces petits points noirs incarnent la beauté.

C'est aussi pourquoi Guattari, quand il définit le concept d'hétérogénéité machinique, le fait en l'opposant au principe sémiotique d'homéomorphie qui cherche activement à réduire sur un même niveau de fonctionnement et d'articulation syntagmatiques différentes sémiologies de la signification « qui jouent sur des claviers d'oppositions distinctives d'ordre phonématique ou scriptural qui transcrivent les énoncés dans des matières d'expression signifiante »⁹⁹. À l'opposé, le saisissement des agencements machiniques s'opère d'abord en observant leur hétérogénéité, principe d'altérité qui fait se rencontrer une multitude de machines de « n... sexes » capables de se coupler les unes aux

⁹⁸ Ibid., p. 58.

⁹⁹ Ibid.

autres. Si Guattari affirmait que cette consistance autopoïétique est ce qui soustrait la machine à la structure, l'en différencie et lui donne sa valeur¹⁰⁰, nous pourrions dire que cette lecture schizo-analytique ainsi que les concepts d'écologie séquentialisée et d'agencement machinique qui en découlent permettent à leur tour de souligner la matérialité et l'intrication du *kirby dot* au sein de ce montage de désirs et de *socius*.

En d'autres mots, s'il faut avoir recours au vocabulaire deleuzo-guattarien et à la schizo-analyse pour aborder le matérialisme de la bande dessinée et en l'occurrence l'œuvre de Jack Kirby, c'est parce que l'iconicité de cette dernière est moins le fait d'un fonctionnement systémique ou « solidaire » que celui d'une capacité à articuler la matière à des niveaux moléculaires et molaires (à leurs niveaux respectifs comme entre eux), à parsemer ses planches d'indices d'existence machinique (traduisibles par exemple en dimensions cosmiques ou transdimensionnelles), à montrer à ses lecteurs le pouvoir imagier de l'abstraction, car qu'il soit question des points noirs ou des figures et des doigts carrés des personnages de Kirby, force est d'admettre que cet artiste a constamment œuvré à « abstraire » les formes classiques de la BD, ses machines désirantes les plus usuelles, à leur tailler sans commune mesure une forme de singularisme poétique basé sur une superposition de matières en mouvement : un réagencement révolutionnaire des machines de la BD, les faisant travailler non plus seulement au nom du mouvement ou des axiomes moralisants, mais aussi au nom d'une altérité omniprésente et constamment auto-affirmée qui constitue une authentique herméneutique des grands mythes américains du 20^e siècle.

Afin de poursuivre sur les potentialités abstraites du point kirbyen, il faudrait avant toute chose prendre du recul et nous attarder aux arrière-plans, particulièrement à ceux parsemés de points noirs chez Kirby, et ce non seulement parce qu'ils nous permettront de mieux définir les territorialités poétiques de la bande dessinée, mais aussi parce qu'ils nous rappelleront que les machines désirantes

¹⁰⁰ Ibid.

de la BD se couplent à toute l'écologie séquentialisée et pas seulement à ses objets, ses individus ou à la rencontre des deux, puisque tout y est potentiellement précieux.

L'une des grandes infertilités de la bande dessinée américaine de l'âge d'or des *comics* (ceux publiés approximativement du milieu des années 1930 à la fin des années 1940) est de n'avoir comme arrière-plans que des aplats de couleurs vives. Procédant au pire comme un arc-en-ciel aléatoire de couleurs, au mieux comme une progression chromatique et intensive, ces couleurs sont, le plus souvent, des simples machines de couleurs, n'usinant rien sinon un chromatrope. Toute l'emphase de l'illustration est concentrée sur les figures et les objets. Quant au décor, relégué à des indices de contextualisation spatiale, il est vaguement décoratif¹⁰¹ et, au niveau machinique, usine peu de chose sinon, dans le cas des aplats, une différenciation chromatique venant gommer la répétition des échelles de cadre ou du découpage temporel.

Dans le cas de Burne Hogarth, l'artiste des strips dominicaux de *Tarzan* que nous abordions dans le chapitre précédent, les arrière-plans sont particulièrement riches en machines – ils sont même au centre de l'usinage machinique en jeu dans ces strips. Les arrière-plans chez Hogarth sont des espaces transitoires, des espaces qui génèrent du danger ou de l'aide. Les fourrés bien garnis, les feuilles finement découpées en zigzag, les branches et autres lignes transversales partant du « fond » pour se rapprocher du premier plan sont autant de manières d'occuper l'arrière-plan, mais aussi de faire de la case le théâtre d'apparitions/disparitions, le feuillage agissant comme rideau d'où l'on sort et par où l'on quitte le récit. Les machines de Hogarth travaillent le danger de l'espace environnant.

¹⁰¹ Relatant le manque de consistance des décors dans les strips humoristiques (p. ex. *Garfield*, *Peanuts*, etc.), Pascal Lefèvre décrit ces décors comme « volatiles » et les définit en fonction du seuil de lisibilité qu'ils altèrent, selon les genres, les styles et les attentes du lecteur. Pour Lefèvre les décors font partie d'un processus dynamique qui participe à la construction de l'espace dans l'art séquentiel ; leur consistance de case en case n'est pas, en soi, garante de la cohérence diégétique. Il ne faut pas voir la pauvreté des décors des planches des années 1940 réalisées par Kirby et Simon comme des anomalies cherchant à désorienter le lecteur ou comme des indices d'abstraction. Il en va de même pour toute l'industrie du *comic book* qui, devant opérer sous des contraintes de temps serrés, trouve le moyen de transmettre ses récits le plus rapidement possible (de nombreux mangas, saturés d'onomatopées ou de lignes de vitesse, répondent en quelque sorte aux mêmes impératifs). Cf. Lefèvre, Pascal. 2009. « The Construction of Space in Comics » in Heer, Jeet et Kent Worcester. *A Comics Studies Reader*. Jackson: University Press of Mississippi, p. 159-160.

Ce sont des machines de mouvements, comme celles de Raymond et de Shuster, mais des machines qui travaillent le mouvement de la profondeur plutôt que celui de l'avancée. Ainsi l'on verra chez Hogarth l'Homme-singe courir en direction de l'avant-plan ou s'y balancer avant de voir, au loin dans la même case, une bête de la jungle jaillir d'un feuillage.

Dans la planche suivante, *Friend and Foe* datée du 19 mars 1939¹⁰², on voit bien comment l'espace est défini verticalement, par la profondeur des cases. Dès la première, Tarzan bondit vers l'avant-plan, saisissant le singe Bak-Dak. Toute la logique spatiale de la planche est organisée selon un mouvement qui fait de l'avant-plan le lieu privilégié de l'action et de l'arrière-plan le lieu des témoins (tandis que chez Raymond et Shuster, tous les personnages ont tendance à exister sur un plan horizontal plus ou moins nivelé). Plus encore au fil de la progression de la planche, qui montre en fait la construction d'une alliance qui sera déterminante entre Tarzan et les singes de Bak-Dak, on peut remarquer facilement comment les deux groupes seront amenés à partager le même plan dans une disposition spatiale dont la symbolique renvoie à leur pacte de paix.

Or les territorialités archaïques du *comic book* sont beaucoup moins travaillées, beaucoup moins distinguées que celles de Hogarth. Obéissant à des contraintes de temps plus serrées et à une production nettement supérieure en nombre, les artistes de *comics* mettront bien du temps avant d'user de l'espace et des contextes environnants avec la même éloquence poétique que l'artiste de *Tarzan*. Leur représentation est pour l'instant minimale, les lignes convergeant à l'arrière-plan servant de bornes de spatialisation, notamment pour accentuer les lignes de tension dressées par le découpage de l'action. Tout ce que l'arrière-plan machine, c'est un territoire désincarné, représenté comme *in absentia* vis-à-vis des péripéties de l'action qui n'ont que faire de ces espaces. L'inconscient machinique n'est alors qu'un lieu intriqué de lignes tendues autour de personnages et d'objets, tous deux s'alimentant mutuellement dans une progression linéaire et déterministe.

¹⁰² Voir Annexe XIV. Hogarth, Burne. 2014. *Tarzan – In the City of Gold*. London : Titan Publishing Group, p.109.

C'est pourquoi avec les *romance comics* (*Young Romance*, 1947), les *western comics* (*Boy's Ranch*, 1950) et les *horror comics* (*Black Magic*, 1950) qui suivront dès l'après-guerre, le dessin de Kirby fait de grands bonds en avant quand il s'applique à dessiner des arrière-plans conséquents pour ses figures. Avec une simplicité parfois désarmante (tel qu'une ligne et deux blocs de couleurs distinctes pour illustrer le coin d'une pièce et la jointure entre deux espaces plats), ses arrière-plans sont de plus en plus détaillés, montrant avec un sens de l'épure stéréotypique les cuisines des années 1950, l'orée des bois de la banlieue, les cours des maisons familiales ou encore quelques premières cités utopiques. Et comme toujours chez Kirby, le *kirby dot* est au centre de ce bouleversement graphique.

Dans cette deuxième planche de « Gismo ! »¹⁰³, une courte histoire de cinq planches parue dans *Black Cat Mystic* n°58 en juillet 1956, on remarque facilement toute l'importance que prennent les petites taches de points noirs qui occupent l'arrière-plan des cases 4, 5 et 6. À proprement parler, il ne s'agit pas de points kirbyens, mais de touches de pinceaux agglomérées (qui, dans ce cas-ci, peuvent être une retouche de Kirby ou de Joe Simon, avec qui il travaillait encore à l'époque). Or la prolifération de ces touches opère néanmoins un changement radical chez Kirby, tout à fait semblable à celui des *kirby dots*, puisqu'avec eux vient une conception de la texture et de l'arrière-plan qu'il ne cessera jamais de travailler.

Les taches noires viennent texturer le feuillage et lui donner une présence totalement différente de celles des aplats homogènes, symptomatiques, dans le cas de Kirby, de ses travaux à l'époque de *Blue Bolt*. Les fourrées deviennent des machines de camouflage, d'apparition/disparition comme chez Hogarth : les flux de regards coulent entre les touches d'encre, saisissant bien que ce jeune homme entre dans une forêt plus mystérieuse qu'elle n'y paraît, qu'il tombera sur le « GISMO » prophétisé. Les amoncèlements noirs sont, comme à l'époque de *Blue Bolt*, le lieu interstitiel entre le

¹⁰³ Voir Annexe XV. op. cit. *The Simon and Kirby Library : Science Fiction*, p. 150.

représentable et l'irreprésentable, entre le vu et le non vu. Leur qualité impressionniste est indéniable dans ces planches des années 1950, lorsqu'ils se manifestent fréquemment sous forme brossée ou circulaire au centre de grands brasiers ou à l'arrière-plan, en venant apporter du relief au décor, notamment à la végétation, voire à l'écume de la mer (comme dans les aventures océaniques des *Challengers of the Unknown*, publié chez DC Comics à partir de 1957¹⁰⁴).

Ces touches sont d'autant plus importantes qu'elles « poussent » aussi sur les roches, sur les troncs, qu'elles travaillent en fait l'hétérogénéité de la matière kirbyenne : les roches des cases 4 et 5 ne sont-elles pas que des formes rosées et tachées d'encre noire ? Si l'on comprend qu'il s'agit de matière minérale, c'est que les traits de Kirby sculptent la matière, cherchant à la définir à partir d'un état plat qu'ils viennent creuser. Les vêtements, les visages, le sol et particulièrement les feuillages partagent cette même impression de texture rugueuse, sculptée, fruit de machines désirantes qui ne tentent pas de lisser l'espace et sa lecture (comme chez Shuster), mais bien d'apporter corps et présence, organicité au trait. Seule diversion pour le regard, ce robot chromé, arrondi¹⁰⁵, qui marque la planche et sur lequel les yeux roulent, l'encrage se faisant glissade et la rondeur piscine.

Revenir sur les arrière-plans permet non seulement d'aborder les différentes territorialités en jeu dans la bande dessinée, d'y observer quels espaces les figures habitent, mais aussi d'aborder la notion de texture, notamment parce que l'archaïsme des arrière-plans du *comic book* les fait fonctionner comme des intensités territorialisantes qui viennent moins pulser le regard que lui fournir un espace de lecture dégagé, le moins possible chargé de ce qu'il conviendrait d'appeler des interférences machiniques ou encore des traces résiduelles d'une production machinique (comme ces arrière-plans floués, mais toujours finement travaillés d'Alex Raymond).

¹⁰⁴ Voir Annexe XVI. Herron, France et Jack Kirby. 1959. « The Isle of No Return ». *Challengers of the Unknown* n° 7, p. 10.

¹⁰⁵ Voir Annexe XVII. op. cit. *The Simon and Kirby Library : Science Fiction*, p. 150.

Au sujet des types d'espaces, Deleuze et Guattari en distinguaient deux principaux dans *Mille*

Plateaux – les espaces striés et les espaces lisses – en avançant que :

Le strié, c'est ce qui entrecroise des fixes et des variables, ce qui ordonne et fait succéder des formes distinctes, ce qui organise les lignes mélodiques horizontales et les plans harmoniques verticaux. Le lisse, c'est la variation continue, c'est le développement continu de la forme, c'est la fusion de l'harmonie et de la mélodie au profit d'un dégagement de valeurs proprement rythmiques, le pur tracé d'une diagonale à travers la verticale et l'horizontale.¹⁰⁶

Entrecroisant des applications technologiques, musicales (tel qu'ici-haut), maritimes ou mathématiques, Deleuze et Guattari nous permettent avec cette définition de retendre notre schizo-analyse avec les conceptions écosophiques développées précédemment, alors que dans le cas de Kirby (et plus largement de la bande dessinée), les espaces lisses et striés se succèdent et s'empilent sur une planche.

Donc le strié de la forêt et des roches puis le lisse du robot : le strié qui entrecroise simultanément les fixes (les formes délimitées, toujours fermées) et les variables (leur remplissage jamais refermant) ; le lisse qui développe l'arrondi, qui travaille le glissant du métal et le chromage de sa matière intra-diégétique. Si le lisse « c'est la fusion de l'harmonie et de la mélodie », c'est qu'on peut en dire tout autant des personnages lissés de Kirby, toujours des explorateurs, comme de purs nomades deleuzo-guattariens à l'image de ces quatre fantastiques qui devaient être lissés par des rayons cosmiques avant de partir à l'aventure. Leur nature parfaitement ronde et proliférante fait des *kirby dots* des formateurs d'espaces lisses, agglomérations pas tout à fait « rythmiques » mais plutôt mystérieusement craquantes et aléatoires au sens où seule la Nature pourrait le comprendre, des *kirby dots* qui, en authentique machines abstraites qu'ils sont, tracent « une diagonale à travers la verticale et l'horizontale », cette transversale qui transperce une immanence de causalités machiniques engendrées et de *socius* engendrant.

Cela voudrait aussi dire que les espaces lisses et striés sont à prendre en compte dans

¹⁰⁶ Deleuze, Gilles et Félix Guattari. 1980. *Mille plateaux*. Paris : Éditions de Minuit, p. 597.

l'écologie machinique de la BD. Que d'une part, comme le pointent Deleuze et Guattari, les espaces lisses et striés ne sont pas mutuellement exclusifs, mais « n'existent en fait que par leurs mélanges de l'un avec l'autre : l'espace lisse ne cesse pas d'être traduit, transversé dans un espace strié ; l'espace strié est constamment reversé, rendu à un espace lisse ».¹⁰⁷ Les *kirby dots*, par leur état fragmentaire, renvoient à cette idée d'espace strié reversé, « rendu à un espace lisse », comme si les points noirs de Kirby étaient des déformateurs de matière, rembobinant sa constitution cosmique et biologique jusqu'à son état primaire ontogénique.

Mais au-delà de son relief idéal, par quoi sont occupés ces espaces lisses ? « Par des événements ou heccités, beaucoup plus que par des choses formées et perçues », formant un « espace d'affects, plus que de propriétés » ressenties (perception haptique) plutôt que vu/reconnu (perception optique). Dans le cas des points noirs dont sont parsemés les arrière-plans dans « Gismo ! », nous sommes en présence de la même logique perceptive où l'arrière se décline en blocs haptiques et l'avant en pics optiques ; dans cet échange tendu de coups de pinceau, les blocs haptiques ressortiront fréquemment gagnants chez Kirby, sa volonté d'abstraction (qui s'étendra bientôt aux personnages) ne se limitant pas à des contraintes de temps ni à des raccourcis créatifs. Deleuze et Guattari poursuivent :

Alors que dans le strié les formes organisent une matière, dans le lisse des matériaux signalent des forces ou leur servent de symptômes. C'est un espace intensif, plutôt qu'extensif, de distances et non pas de mesures. *Spatium* intense au lieu d'*Extensio*. Corps sans organes, au lieu d'organisme et d'organisation. La perception y est faite de symptômes et d'évaluations, plutôt que de mesures et de propriétés. C'est pourquoi ce qui occupe l'espace lisse, ce sont les intensités, les vents et les bruits, les forces et les qualités tactiles et sonores, comme dans le désert, la steppe ou les glaces. Craquement de la glace et chant des sables. Ce qui couvre au contraire l'espace strié, c'est le ciel comme mesure et les qualités visuelles mesurables qui en découlent.¹⁰⁸

Ils faut entendre les intensités déterritorialisantes que sont les *kirby dots* en les ramenant constamment

¹⁰⁷ Ibid., p. 593.

¹⁰⁸ Ibid., p. 598.

à cet état de symptômes visibles plutôt que de mesures ou de signifiants prédéterminés, comme « les vents et les bruits, les forces et les qualités tactiles et sonores, comme dans le désert, la steppe ou les glaces ». C'est de cette organicité antédiluvienne que répondent ces touches d'encre faussement organisées, rendant bel et bien sur la page une texture sonore et visuelle plutôt qu'une énonciation sonore et visuelle tout en soulignant, à force de présence, leur nature d'espace intense opposée à l'organisation corporéifiée des éléments les plus signifiants et machiniquement stables de la planche.

Cette distinction permettrait de reprendre la conception matérialiste de Kirby que nous avons étoffée à partir des *kirby dots* dans *Blue Bolt*, en concluant qu'en plus de mondes de matières en mouvement (à l'image des *comics* de Shuster et des strips de Raymond et Hogarth), les mondes kirbyens sont aussi des espaces où fleurissent différents types de matière qui, une fois de plus, renforcent l'hétérogénéité des agencements machiniques qui sous-tendent ces planches, car les machines abstraites qui sont incarnées par ces amoncellements noirs, dans le cas d'un vide cosmique comme dans celui d'un boisé, ne sont opérables qu'en fonction des composantes machiniques qu'elles traversent, avançant différents *types* d'usinages machiniques et différents *rythmes* d'usinage pour la circulation des flux sur la page. Entre les lignes striées d'une forêt et celles lisses du robot, il y a une distinction d'usage machinique importante à déclarer, située dans la coexistence sur la planche d'espaces plus ou moins lisses et plus ou moins striés.

Aux territorialités archaïques et chromatiques suivra chez Hogarth les feuilles comme machines de camouflage, presque machines de théâtre et chez Kirby les intensités reterritorialisantes des arrière-plans, ces taches noires qui ne sont pas encore des points, mais qui transposent roches, buissons, arbres, océans sur la planche par le biais de machines qui les abstraient *partiellement*, ne gardant d'eux qu'un indice *minimal* de signifiante pour mieux les remodeler, les repenser non pas par mimétisme, mais pour en faire de pures roches et de purs buissons de bande dessinée.

À ces intensités spatiales et reterritoralisantes il y aurait aussi des personnages réfléchis comme des assemblages mécaniques traversés de machines abstraites reterritoralisantes, notamment Captain America qui, au-delà de la machine de vitesse qu'il incarne autant sinon mieux que Superman, n'a jamais cessé de reterritorialiser le drapeau américain en s'en faisant le mannequin héroïque. Ainsi Steve Rogers/Captain America est constamment traversé de flux identitaires qui le maintiennent fermement dans une sorte de devenir-nation qui n'en finit plus de peser sur les épaules d'un héros en constant décalage avec la charge symbolique qu'il est censé incarner.¹⁰⁹ Fighting American, le héros anticommuniste et satirique créé par Simon et Kirby en 1954, est traversé du même type de flux, son nom – Johnny Flagg – renforçant ce réusinage des flux patriotiques et identitaires dans les machines de vitesse comme dans celles à texte.

Les intensités reterritoralisantes auront chez Kirby une importance capitale : elles réusinent les territorialités archaïques de la BD, mais aussi les premiers agencements mécaniques de l'auteur, comme ces super humains (machines de vitesse de *Blue Bolt* et *Captain America*), ces gangs d'enfants (ses premiers strips de fanzine destinés à son *boy's club* de rue, les machines de regroupement des multiples héros miniatures de *Young Allies*, *Boy Commandos*, *The Newsboy Legion*, plus tard *Forever People* et finalement *Streetwise*, courte histoire autobiographique relatant l'enfance de Kirby dans le Lower East Side de 1930), tous des agencements mécaniques fondés sur deux principes, deux types de flux que les machines de la BD segmentent : un flux de vitesse et un flux de

¹⁰⁹ Steve Rogers cédera sous le poids de cette charge à quelques reprises durant les années 1960 et 1970. Kirby, qui quitta de nombreuses fois Marvel Comics sur la base de diverses mésententes professionnelles, reprendra chaque fois les rennes du personnage qui l'avait fait connaître. D'abord disparu en 1947 faute de ventes satisfaisantes, *Captain America* est ressuscité de sa mort éditoriale en 1963, quelques mois à peine après l'assassinat de JFK. Ce capitaine décongelé par les Avengers incarnera rapidement les valeurs de l'Amérique du New Deal et du « Good Fight » de 1941-1945. Depuis, le personnage s'est constamment inscrit en porte à faux des idéaux d'une Amérique foncièrement républicaine et populaire, allant jusqu'à changer de costume en 1973 dans le *Captain America* n° 180 du scénariste Steve Englehart et du dessinateur Sal Buscema, après avoir découvert qu'un agent du mal se terrait à la Maison-Blanche. Outre la critique du pouvoir en temps de scandale du Watergate, la coïncidence schizo-analytique est frappante : ce nouveau personnage n'arbore plus l'étoile ni le drapeau et s'appelle dorénavant Nomad, un héros sans terre, sans attache, un capitaine devenu nomade deleuzo-guattarien, enfin délesté des flux reterritoralisants despotiques qui le traversaient depuis plus de trois décennies, finalement devenu le véritable héros déterritorialisé qu'il avait toujours secrètement rêvé d'être.

groupement/dégroupement (homéo/hétéromorphie), une œuvre faite de pulsions de dynamisme et d'intensités d'être-là.

Comme nous le verrons dans le chapitre suivant, ces intensités reterritorisantes cultivées principalement durant les années 1950 chez Kirby seront propices à la création de monstres de toutes sortes tels que des lézards lunaires, un géant de lave et un titan de fumée dans *Tales of Suspense*¹¹⁰ ou encore un homard géant et un génie devenu fou dans *Tales to Astonish*¹¹¹ ou, pour pousser l'exemple, une pieuvre géante et un monstre de feu dans *Challengers of the Unknown*.¹¹² Des monstres gargantuesques dont la constitution graphique est composée de récupérations et de réusinages de textures archaïques et de couleurs, travaillant le gigantisme comme une occasion de se rapprocher de la texture et des matières de ces assemblages hétérogéniques de blocs homéomorphiques. Les machines abstraites opèrent, travaillent l'abstraction de ces matières, mais la qualité autopoïétique qui leur est propre est encore rattachée à des couplages machiniques et plus globalement à une production de sens induite par des éléments qui ne peuvent échapper aux animaux et aux phénomènes naturels auxquels ils renvoient. C'est que nous n'avons pas encore tout à fait mis au jour les machines abstraites de Kirby, celles qui nous permettront de déceler « un agencement de champ de possibles, de virtuels autant que d'éléments constitués, sans notion de rapport générique ou d'espèce »¹¹³ et de saisir, dans l'incroyable production qui caractérisera son travail durant les années 1960 et 1970, la nature des intensités déterritorisantes qui le parcourent.

¹¹⁰ Voir Annexe XVIII. Lee, Stan et Jack Kirby. 1960. « I Saw Diablo! The Demon from the 5th Dimension! ». *Tales of Suspense* n° 9 (mai), p. 1.

¹¹¹ Voir Annexe XIX. Lee, Stan et Jack Kirby. 1960. « Return of the Genie! ». *Tales to Astonish* n° 9 (mai), p. 1.

¹¹² Voir Annexe XX. Wood, Dave et Jack Kirby. 1958. « The Menace of the Ancient Vials ». *Showcase* n° 12 (janvier-février), p. 7.

¹¹³ *Chaosmose. Op. cit.*, p. 56.

3

L'univers dans un point noir

« The Superhero form is a feeling rather than a drawing »

- Jack Kirby

À ce stade-ci de sa carrière, Kirby est déjà une figure majeure de l'industrie, le cocréateur reconnu de nombreux personnages ainsi que le pinceau derrière *Young Romance*, qui connaît un énorme succès et sur lequel il a assuré l'illustration pendant plus d'une centaine de fascicules. C'est essentiellement durant cette période, peu étudiée et peu connue de Kirby (notamment parce que les reproductions sont rares et les originaux onéreux), que l'artiste affermit sa conception de l'espace, des décors et des objets. Les *romance comics* sont pour lui l'occasion de dessiner les éléments du quotidien américain des années 1950, mais aussi et surtout de travailler la silhouette de ses personnages et l'expressivité de leurs visages. Artiste par excellence du mouvement, Kirby sera contraint de le retrouver ailleurs que dans les postures héroïques et les saltos arrière de ses héros acrobatiques : la volupté des vêtements, des chevelures – parfois même celle des rideaux – sera mise à contribution¹¹⁴, le dynamisme de son dessin s'enfermant dans une logique concentrique, qui contrastera avec les espaces finement définis de ses arrière-plans, jouant encore une fois de cette tension entre les surfaces lisses et les surfaces striées¹¹⁵.

La fin de la décennie 50 est toutefois tumultueuse pour le tandem Simon-Kirby. Quelques années après avoir constitué leur propre studio de production, ils pensent maintenant faire cavalier seul, mettant fin à leur association graduellement entre 1957 et 1959.¹¹⁶ Joe Simon délaissera plus ou moins définitivement l'industrie du *comic book* pour se réorienter dans la publicité (à l'instar de bon nombre d'illustrateurs de sa génération) et Jack Kirby perpétuera l'esprit de leur collaboration

¹¹⁴ Voir Annexe XXI. Simon, Joe et Jack Kirby. 1952. « Mr. Knows-It-All Falls in Love ». *Young Love* n° 37 (septembre), p. 6.

¹¹⁵ Un jeu de contrastes qui rappelle celui que soulignait Harry Mendryk en se référant au coup de pinceau « *picket-fence* » de Kirby, c'est-à-dire : « The practice of intersecting a pair of long lines with a series of short, quick “picket”-like strokes, often used to create clothing folds. » Mendryk, Harry. 2007. « Inking Glossary ». *Simon & Kirby*. En ligne. <<http://kirbymuseum.org/blogs/simonandkirby/inking-glossary>>.

¹¹⁶ L'historien et spécialiste des œuvres produites au studio de Simon et Kirby, Harry Mendryk, affirme ne pas détenir de chronologie claire sur la fin de cette collaboration, sinon celle-ci : « For me it is still an open question exactly when the Simon and Kirby studio dissolved but it certainly had by the end of 1956 because Jack had begun doing freelance work for DC and Atlas. » Puisqu'aucun comic paru à partir de 1957 ne porte la signature explicite du duo, fort est à parier qu'ils ont développé durant ces années des projets pilotes, cherchant à se raccrocher à une industrie en chute libre, en témoignent leurs collaborations tardives et non signées sur *Race to the Moon* et *Double Life of Private Strong*. Mendryk, Harry. 2010. « Double Life of Private Strong, the First Issue ». *Simon & Kirby*. En ligne. <<http://kirbymuseum.org/blogs/simonandkirby/archives/2564>>.

dans son *Challengers of the Unknown*, publié à compter de 1957 chez DC Comics.¹¹⁷ Après 20 ans de création commune qui avait débuté dans les pages de *Blue Bolt*, Simon et Kirby se séparent.

Chez DC Comics, les acquis de Kirby feront des *Challengers of the Unknown* une série à succès, réunissant les monstres gigantesques qui lui sont chers à une tension dramatique palpable entre ses personnages. En appliquant sur des adultes les tensions de ses groupes d'enfants des années 1940, Kirby accouche d'une forme près du *soap* télévisuel, où, ultimement, les relations entretenues entre les personnages auront tendance à occuper autant sinon plus d'espace que les objets diégétiques de leur quête. Les territorialités que façonne Kirby se cristallisent en paysages fantastiques, s'alignant à partir de cette période sur des dispositifs narratifs insulaires (au sens propre comme au figuré) qui lui permettent non seulement de délimiter le périmètre de l'action (et réduire au possible les conséquences des affrontements à l'échelle planétaire), mais aussi de constituer des jeux d'échelle, de macro et de microcosme qu'il récupérera fréquemment par la suite, en développant une série de personnages titanesques (ou minuscules) plus enclins à ce type de récit.

En parallèle, l'industrie du *comic book* se relève à peine d'un scandale national qui aura failli causer sa perte¹¹⁸ et décide de miser à nouveau sur le genre super-héroïque pour redresser ses finances, le couplant définitivement à la science-fiction¹¹⁹. À la différence de son premier âge d'or, cet âge

¹¹⁷ Le projet avait été institué par Simon au sein de leur atelier. Décidant finalement d'opter pour sa carrière de publicitaire, il laissera le projet aux bons soins de Kirby. Malgré le peu d'intérêt qu'on lui porte aujourd'hui, *Challengers of the Unknown* demeure emblématique d'une période transitoire essentielle à la bonne compréhension du passage de Jack Kirby au modèle super-héroïque qui deviendra la norme durant les années 1960, sorte de pierre angulaire réunissant les quêtes fantastiques, le langage pseudo-scientifique et les antagonistes monstrueux types des années 1950. cf. *Les apocalypses de Jack Kirby. op. cit.*, p. 34.

¹¹⁸ En 1954, le psychiatre Frederic Wertham, qui avait été un critique acerbe du *comic book* depuis 1948, est appelé à témoigner devant une commission d'enquête commandée par le sénat américain. Après avoir subi un interrogatoire qui rappelle à plusieurs le maccarthysme où l'on reproche à l'industrie de corrompre la jeunesse, l'éditeur de EC Comics, qui était la maison la plus influente dans la frange des *horror comics* et des *crime comics*, est cloué au pilori et doit fermer boutique. Après une vaste campagne de discrimination, qui culmine avec des buchers de *comic books* enflammés aux quatre coins des États-Unis, une quinzaine d'éditeurs déclareront faillite dans les mois qui suivirent. cf. Howe, Sean. 2012. *Marvel Comics : The Untold Story*. New York : Harper, p. 30-31.

¹¹⁹ C'est à l'éditeur Julius Schwartz, employé chez DC Comics, à qui l'on doit ce changement de cap définitif vers la science-fiction. En donnant la parole à des scénaristes de la trempe de John Broome et Gardner Fox, les super-héros quittent peu à peu les bas-quartiers qu'ils étaient censés patrouiller et deviennent policiers de l'espace (Green Lantern, Hawkman), explorateurs intersidéraux (Adam Strange) ou Martiens abandonnés sur Terre (Martian Manhunter). Pour Kirby, qui est un habitué de la science-fiction depuis ses débuts, la conjoncture est parfaite. cf. Hatfield, Charles. 2012. *Hand of Fire : The Comics Art of Jack Kirby*. Jackson : University Press of Mississippi, p. 152.

d'argent surnommé de la sorte par les historiens misera davantage sur le talent brut de ses créateurs, leur attirant des magazines qui, au long cours, sauront raffermir leur propre identité visuelle. Jean-Paul Gabilliet le rappelle à son tour dans *Des Comics et des hommes : Histoire culturelle des comic books aux États-Unis* :

Le succès rencontré par le renouveau des super-héros s'explique de plusieurs façons. Premièrement, la fin des années 50 vit un retour au culte des héros et des individus d'exception, par le biais de la conquête spatiale : l'exploit de Youri Gagarine avait prouvé qu'un communiste pouvait être un authentique héros des temps modernes et de la science; la récupération de ce thème par la culture de masse américaine conféra une nouvelle actualité à un mythe pâtissant de l'épuisement progressif du western. [...] Enfin, DC manifesta une volonté évidente de procéder à un saut qualitatif concernant le graphisme et les couvertures de ses fascicules : pour la première fois depuis l'apogée des titres EC, au début des années 50, se mit en place un embryon de star-système associant à tel personnage un dessinateur de qualité; pour ne citer que les plus marquants, Carmine Infantino lança le mouvement avec Flash, Gil Kane continua avec Green Lantern, Curt Swan avec Superman et Joe Kubert avec Hawkman.¹²⁰

Cette renaissance sera assurée par un recyclage volontaire et souligné des personnages de l'âge d'or des *comics*, notamment Flash qui, revampé pour une nouvelle génération, finira par rencontrer son homonyme des années 1940.¹²¹ Le *comic book* tel qu'on le connaît aujourd'hui prend forme durant ce bouillonnement créatif, où son histoire éditoriale est rejouée constamment dans les franges de ses histoires diégétiques, fibrant les changements de cap éditoriaux, les réécritures et les redites en tous genres sous la forme de concepts dimensionnels et de voyages dans le temps. Puisant dans les contraintes mêmes de sa production les sources de son renouvellement, le *Silver Age* de la BD américaine est celui des distanciations narratives, d'une nouvelle complexité sérielle s'imposant sur des mois de publications successives, d'une relation renouvelée avec le lectorat qui trouve dans ces magazines l'occasion de dialoguer avec les auteurs dans un courrier des lecteurs à la fois enthousiaste

¹²⁰ Gabilliet, Jean-Paul. 2005. *Des Comics et des hommes : Histoire culturelle des comic books aux États-Unis*. Nantes : Éditions du Temps, p. 84.

¹²¹ Voir Annexe XXII. Gardner, Fox et Carmine Infantino. 1961. « Flash of Two Worlds ». *Flash* n° 123 (septembre), couverture.

et critique.

Après la faillite de son dernier distributeur en liste, Marvel Comics (renommé suite au démantèlement d'Atlas) bat de l'aile plus que jamais, confiné chez un distributeur possédé par son grand rival DC Comics. Ce dernier, par un jeu de pression politique, limitera la distribution de Marvel à huit mensuels quand il en publiait pas moins d'une centaine quelques mois plus tôt. Dessinateurs et scénaristes sont mis à pied, restreints au labeur intermittent du travail à la pige. Ces nouvelles compressions se ressentiront rapidement dans les titres de la compagnie; au bord du gouffre, elle multiplie les magazines d'anthologie, permettant à de nombreux créateurs qui, loin d'avoir des conditions salariales compétitives, peuvent néanmoins travailler.

C'est dans cette entreprise à fond de cale, ne contenant plus que deux employés à temps plein dont son président, que débarque Jack Kirby en 1959. Il y retrouve Stan Lee, qu'il avait d'abord eu comme assistant au début des années 1940¹²², quand ce dernier rédigeait de courtes nouvelles pour l'éditeur tout en jouant le rôle de l'homme à tout faire, jonglant avec la correction des épreuves et l'aiguisage des crayons¹²³. Depuis, Lee est devenu l'éditeur principal de la compagnie, signant la quasi-totalité des scénarios (il sera parfois aidé de son frère Larry Lieber, fervent anticommuniste qui produira nombre de scénarios entachés par la peur de la menace rouge), travaillant une caractérisation forte de ses personnages avec une écriture dégourdie, emprunte d'expressions à la hauteur de son public et un sens de la répartie et du commerce qui le mettront rapidement à l'avant-plan de l'industrie.

Après quelques histoires de monstres, où Kirby y va d'un *best of* des différents concepts travaillés avec Simon durant les dernières années, le duo conçoit la première aventure des *Fantastic*

¹²² « While Kirby hummed to himself, cranking out pages behind a cloud of cigar smoke, Stanley would empty ashtrays, sweep floors, fetch coffee, and erase pencil marks from inked pages. Sometimes he would get to proofread, and often, to the consternation of his older coworkers, he would break the silence with an ocarina. “Jack sat at a table behind a big cigar,” [Stan Lee] remembered years later. “Joe [Simon] stood up behind another big cigar, and he would ask Jack, ‘Are you comfortable? Do you want some more inks? Is your brush okay? Is the pencil all right?’ And then Joe would go out and yell at me for a while, and that was the way we spent our days.” » *op. cit.*, *Marvel Comics : The Untold Story*, p. 20-21.

¹²³ Sur le style de caractérisation prononcé de Stan Lee, cf. Lainé, Jean-Marc. 2013. *Stan Lee : Homère du XXe siècle*. Lyon : Les moutons électriques, éditeur, p. 189-192.

Four dont le fascicule atterrit sur les stands à journaux du pays à la fin de l'été 1961. En pleine course à la Lune, la prémisse est d'une efficacité exemplaire : quatre scientifiques partent pour un voyage inaugural dans l'espace et succombent aux radiations inexplicables dues aux rayons cosmiques qui traversent la coque de leur vaisseau. Une fois de retour sur Terre, Johnny Storm se transforme en torche humaine, Benjamin Grimm en monstre rocailleux, Reed Richards en homme élastique et Susan Storm en femme invisible. Jusqu'en 1970 et pendant 102 numéros ininterrompus, Kirby et Lee promèneront leurs quatre héros, les faisant aller à la rencontre d'univers et de personnages qui sont devenus la manne de l'éditeur et aujourd'hui de l'industrie hollywoodienne.

Le travail qu'accomplit ici Kirby au dessin s'avère dans la continuité directe des traits esthétiques et matérialistes que nous abordions dans le chapitre précédent, retrouvant dans ces quatre personnages les formes éprouvées qu'il a déjà tant influencées. Dès la dixième planche du premier fascicule¹²⁴, des rayons cosmiques traversent la coque du vaisseau et l'on pourrait remonter les flux machiniques de vitesse et le recours à des formes abstraites sur une surface plane (ici le noir de l'espace ou le fond bleu sur lequel les volutes rouges cheminent) aux vieilles pages de Kirby, celles de *Solar Legion* où un vaisseau percuté devenait météore. Les machines de vitesse abondent ailleurs sur la page, d'abord dans les compositions en diagonales alternées, forçant le regard à suivre des courbes zigzagantes le long de la première bande – une variante vibrante des premières machines de vitesse de la BD de super-héros où, l'on se rappelle de Joe Shuster, le rectiligne donnait à l'impression de vitesse une force d'inertie pratiquement cumulable –; ensuite la reprise du mouvement diagonal gauche-droite de la fusée dans les cases 1 et 3; finalement le resserrement du cadre autour de la fusée dans la case 3.

À la douzième page¹²⁵, une première transformation majeure : Benjamin Grimm devient The Thing. La métamorphose est étirée sur trois cases et la succession de celles-ci souligne à la fois la

¹²⁴ Voir Annexe XXIII. Lee, Stan et Jack Kirby. 1961. « The Fantastic Four! ». *Fantastic Four* n° 1 (novembre), p. 10.

¹²⁵ Voir Annexe XXIV. *ibid.*, p. 12.

transformation de sa peau en roche et sa nouvelle force surhumaine. Travaillant la texture en creusant son dessin, Kirby étire la peau, en teste la malléabilité, souligne sa matérialité. Dans les trois cases suivantes, c'est au tour de Reed Richards de montrer l'étendue de ses nouvelles capacités à trois reprises : là encore la matière est déformée, étirée pour faire état de sa plasticité alors qu'il démontre ses dispositions pour l'élasticité et la flexibilité. Dans la planche précédente, Susan Storm, toujours en trois cases¹²⁶, s'efface de la planche, rejoignant l'état abstrait de ligne pointillée. La dernière transformation, la plus fulgurante, sera celle de Johnny Storm en torche humaine¹²⁷, quand un triolet de cases vient exposer son nouveau corps ininflammable.

Le travail des textures lisses et des textures striées, de la peau molle et de la peau rugueuse, de la silhouette entourée d'un craquement noir et de volutes de fumées, de celle qui s'abstraie avec la page, ouvrant une mise en abîme sur la matérialité du papier même, tous ces indices machiniques de déformations/reformations font transparaître l'intervention de machines de vitesse (la logique de cumulation des trois cases successives), de machines reterritorialisantes qui transforment les corps, travaillent une nouvelle homéomorphie pour des blocs de matières déterminés (la terre, l'eau, le feu et l'air). C'est pour ainsi dire le processus transformationnel qui intéresse le dessinateur durant les premières aventures des *Fantastic Four*¹²⁸. Les cases groupées en trio séquençant constamment un avant, un pendant et un après à la métamorphose tout en engendrant simultanément la caractérisation du personnage, non seulement grâce au texte explicatif de Stan Lee, mais aussi par le biais des variations de postures et d'intensités véhiculées par le dessin. La pâte de peau dont étaient composés les anciens personnages de Kirby est ici à l'apex de sa transformabilité. Les métamorphoses sont

¹²⁶ Voir Annexe XXV. *ibid.*, p. 11.

¹²⁷ Voir Annexe XXVI. *ibid.*, p. 13, détail.

¹²⁸ Un intérêt qui se couple parfaitement à celui de Stan Lee qui, tout aussi versé dans le style des *romance comics*, mise sur une caractérisation forte des personnages, notamment par l'emploi de dialogues qui leur siéent naturellement : « It's just about impossible to overestimate how big an impact the early *FF* had on the comics industry. The magazine sparked a renaissance in the comic book field via new, relevant characters with humanistic traits, presented in a fresh, highly literate writing style. [...] Before long, *Fantastic Four* spurred the entire medium into a radical reassessment of superheroes. [...] It would soon become obligatory for action heroes to have backstories, distinctive personalities and character-delineating speech patterns. In this way, *Fantastic Four's* catalytic effect shifted the axis from science-fiction to characterization, and in the process it opened the gates to real innovation. » Alexander, Mark. 2011. *Lee & Kirby : The Wonder Years*. Raleigh : TwoMorrows Publishing, p. 36.

progressives et majeures, mais surtout, elles suivent une logique reterritorialisante où une force élémentaire se couple au corps des personnages. Cette greffe forcée par l'incident cosmique est doublée d'un familialisme latent que la structure actancielle renforcera d'épisode en épisode jusqu'au mariage de Susan et Reed en 1965. Partageant dès le troisième fascicule le même costume, l'identité graphique des quatre héros se confond, ne les permettant de s'individuer que par la manifestation de leurs pouvoirs. Les pouvoirs et leur capacité à se coupler à ceux des autres membres de cette « famille » de héros établissent des rapports d'usage et d'habitude qui viennent enrichir les interactions entre les personnages, leur construction psychologique s'exprimant par leurs capacités surnaturelles et vice-versa.

Évidemment, les couplages de machines désirantes sont responsables de cet agencement familial. Rappelons ce qu'évoquaient Deleuze et Guattari sur le familialisme dans *L'Anti-Œdipe* :

La fonction première de la famille est de rétention : il s'agit de savoir ce qu'elle va rejeter de la production désirante, ce qu'elle va en retenir, ce qu'elle va brancher sur les chemins sans issue qui mène à son propre indifférencié (cloaque), ce qu'elle va conduire au contraire sur les voies d'une différenciation essaimable et reproductible.¹²⁹

Dans le cas de Ben Grimm, monstre de pierre, la Chose, il n'a comme premier désir que de redevenir l'homme qu'il a jadis été. Or les uniformes ainsi que les sermons de Reed Richards (à savoir que si de tels pouvoirs leur ont été attribués, ils doivent s'en servir pour le plus grand bien commun), tout comme la création d'accessoires (voitures, fusées, immeuble rempli de pièces secrètes) étiquetés au logo des quatre fantastiques interférera sans cesse avec le désir de Grimm. Considéré comme un monstre, il ne peut être héros que s'il fait la paix avec sa propre condition, substituant ses désirs à celui du groupuscule familial. Quand Deleuze et Guattari écrivent que « la fonction première de la famille est de rétention », il faut comprendre qu'elle est l'instance douanière qui limite, cadence ou stoppe les flux libidinaux, cherchant à les « retenir », les brancher « sur les chemins sans issue qui

¹²⁹ Op. cit., p. 151.

mène à son propre indifférencié ». Alourdi par ce grand « 4 » encerclé, Ben Grimm ne tardera pas à déchirer son costume dès qu'il l'aura reçu des mains de Susan¹³⁰ : couplé à vie et sans possibilité de découplage à la roche, Grimm n'a pas besoin de son uniforme pour lui rappeler son attache aux quatre fantastiques. L'indice reterritorialisant du familialisme semble trop lourd à porter pour le métamorphosé et, au fil des aventures, l'on assistera à des prises de bec mémorables entre les quatre héros ; certains iront même jusqu'à claquer la porte le temps d'une aventure ou deux, frustrés de voir leurs désirs constamment rabroués ou déviés au nom et au profit de la famille. Quand Susan et Reed se marient, la structure se raffermi autour d'une opposition parentale entre le couple et leurs « enfants », Ben et Johnny, l'homme de pierre et l'homme de feu, deux personnages dont la brutalité et l'insolence auront souvent raison de l'enclos familial. L'odyssée des *Fantastic Four* s'apparente dès lors à un *soap* domestique où tout un chacun, à un moment ou à un autre de sa névrose engendrée par le cloisonnement familial, cherche à s'échapper, à canaliser ses désirs (constamment couplés à leurs pouvoirs et leur tempérament). *Fantastic Four* pose constamment la question « Qu'est-ce qui définit la famille? », y répondant en faisant état des couplages machiniques particuliers qui réunissent ces individus tout en trouvant dans leurs pouvoirs cosmiques les excroissances métaphoriques de leur condition névrotique.

Les nombreuses transformations/retransformations que subit Ben Grimm durant les premières aventures du groupe introduisent des remises en question sur la cohésion de celui-ci, sur sa nature organisationnelle autour de laquelle les membres seraient réunis non pas tant par le sang ou par leurs idéaux communs que par leur condition d'humain irradié. Croyant redevenir humain avant d'être recouvert à nouveau de sa peau rocailleuse, ces scènes renforcent le drame de Grimm et démontrent bien comment la famille essaie naturellement de « conduire au contraire sur les voies d'une différenciation essaimable et reproductible » : les quatre fantastiques, bien qu'ils n'apprécient pas leur condition et qu'ils s'efforcent de la transcender verticalement, sont constamment rattachés

¹³⁰ Voir Annexe XXVII. Lee, Stan et Jack Kirby. 1962. « The Menace of the Miracle Man ». *Fantastic Four* n° 3 (mars), p. 11, détail.

horizontalement par la mission commune qu'ils se sont donnée, créant des rapports de tension entre la cohésion familiale et les désirs propres aux individus qui la composent, les costumes et particulièrement la voiture aux quatre nacelles détachables incarnant la qualité « essaimable et reproductible » de toutes les machines désirantes qui sous-tendent le groupe. Et puisque les récits des *Fantastic Four* sont fréquemment réglés par une superposition ou par un couplage des éléments qui composent les héros lorsqu'un pouvoir en fait fluctuer un autre, puisqu'ils s'effondrent constamment dès que l'un d'eux manque à l'appel, chacune de leurs actions renforce le lien d'interdépendance qui les relie, constituant à l'usure machinique un assemblage familialiste qui sera de plus en plus résistant.

Mais en dessous de ces personnages, c'est tout un pan du machinisme du *comic book* américain et du style de Kirby qui est en jeu dans *Fantastic Four*. Susan Storm est tout droit sortie d'un *romance comic*, le quatuor fait écho à celui de *Challengers of the Unknown*, le monstre Thing rappelle ceux que Kirby dessinait dans le rôle des méchants quelques mois plus tôt, idem pour le monstre de feu qui rappelle le personnage homonyme des années 1940, créé par Carl Burgos, jouant la carte de la reprise nostalgique popularisée par DC Comics avec *Flash* et *Green Lantern*. Les machines qui fondent les *Fantastic Four*, les machines désirantes, celles de groupement, de texture, de vitesse sont essentiellement les mêmes ici que partout ailleurs dans la carrière passée de Kirby, chacun de ces assemblages machiniques voyant son interface remodelée, ses relations moléculaires éprouvées couplées telles qu'à des relations molaires nouvelles (comme les machines familiales, qui sont partagées et qui solidifient constamment la cellule familiale). À tous ces niveaux machiniques, les flux changent de direction mais ne changent fondamentalement pas de nature, suivant respectivement leur propre logique d'usinage, exemplifiée par ces quatre trios de cases qui rassemblent les traits les plus communs de l'esthétique kirbyenne et qui démontrent bien l'impulsion de ses idées formelles et le rythme général qu'elles génèrent dans ces écologies séquentialisées.

Retracer la cartographie schyzo-analytique des *Fantastic Four* revient à dresser la transformation murie d'un type de mouvement machinique retterritorialisant à un autre type de mouvement machinique déterritorialisant. C'est-à-dire que dès ces transformations de Grimm en Thing et de Thing en Grimm, la logique reterritorialisante de Kirby atteint d'emblée une certaine forme d'apogée, la matière composant ses monstres et ses environnements se couplant facilement, dans un exercice de moins en moins spectaculaire, à ses protagonistes. L'effet est à présent utilisé à toutes les sauces, par les héros mais aussi par leurs antagonistes, des individus hideux (Mole-Man, Doctor Doom, les Skrulls, etc.) qui, incapables d'assumer leur apparence physique, se métamorphosent ou s'enclenchent dans un devenir deleuzien¹³¹ (le devenir taupe de Moleman, le devenir planète d'Ego, tous des individus qui tendent vers un nouvel état, une nouvelle ontogénie) qui les enfonce dans un abîme psychotique où l'identité devient un concept liquide¹³² sur laquelle on plaque des flux identitaires reterritorialisés, chargés de marques d'usinage qui cherchent à s'adapter à leurs nouveaux espaces¹³³. L'éco-logique matérialiste à la base de cette identité visuelle semble à présent poussée jusqu'au bout de son ambition formelle; les flux familialistes tournent en rond, cimentent une famille et une esthétique qui, au cumul des péripéties, semble avoir suffisamment instruit ses ennemis sur la question du respect de l'altérité, en commençant par celle qui nous est propre.

¹³¹ Chez Deleuze et Guattari, le concept de devenir est originaire de *Kafka*, lorsqu'ils dressent les lignes de fuite de sa « littérature mineure », procédant entre autres en soulignant la nature métamorphosable (et non métaphorique) du devenir animal chez Kafka : « Il ne s'agit pas d'une ressemblance entre le comportement d'un animal et celui de l'homme, encore moins d'un jeu de mots. Il n'y a plus ni homme ni animal, puisque chacun déterritorialise l'autre, dans une conjonction de flux, dans un continuum d'intensités réversible. Il s'agit d'un devenir qui comprend au contraire le maximum de différence comme différence d'intensité, franchissement d'un seuil, hausse ou chute, baisse ou érection, accent de mot. [...] Faire vibrer des séquences, ouvrir le mot sur des intensités intérieures inouïes, bref un *usage intensif* assignifiant de la langue ». Deleuze, Gilles et Félix Guattari. 1975. *Kafka : pour une littérature mineure*. Paris : Éditions de Minuit, p. 40-41.

¹³² Voir Annexe XXVIII. op. cit., *Fantastic Four* n° 1, p. 19, détail.

¹³³ Ce concept du devenir, non seulement compatible avec les animaux, mais aussi avec les paysages et la nature, est précisé par François Zourabichvili : « “Devenir”, c'est sans doute d'abord changer : on est entré en contact avec autre chose que soi, quelque chose nous est *arrivé*. “Devenir” implique donc en second lieu une rencontre : on ne devient soi-même autre qu'en rapport avec autre chose. [...] À la question “que rencontre-t-on? ”, Deleuze & Guattari apportent une réponse paradoxale (pas des personnes), et d'apparence naïve ou arbitraire (plutôt des animaux ou des paysages, des morceaux de nature). Zourabichvili, François. 1997. « Qu'est-ce qu'un devenir, pour Gilles Deleuze? ». *Conférence prononcée à Horlieu (Lyon) le 27 mars 1997*. Horlieu : Horlieu éditions, p. 2.

À l'image de leur premier voyage dans l'espace, les voyages subséquents qu'entreprendront ces quatre héros leur permettront de croiser d'autres voyageurs, d'autres nomades lissés qui, successivement, plongeront l'esthétique de Kirby dans un immense délire déterritorialisant qu'il étoffera des années durant. Allant à la rencontre du groupe des Inhumans, des « non-humains » qui habitent un monde futuriste caché dans les entrailles de notre planète (particulièrement durant les numéros 36 à 46, publiés entre 1965 et 1966), Kirby revient à ses premières passions envers les civilisations souterraines, ces anti-mondes futuristes qu'il avait d'abord développés avec Simon dans *Blue Bolt*. Encore une fois, l'illustrateur surprend : le monde souterrain n'est pas le repère d'entités préhistoriques ou chtoniennes, mais d'un peuple à la plus fine pointe de la technologie, habitant la cité d'Attilan, un complexe utopique composé d'espaces lisses suivant des spirales et des lignes infinies, obéissant à une logique qui leur semble propre sans jamais qu'elle ne nous soit expliquée¹³⁴. Le magazine *Fantastic Four*, et quelques années plus tard celui des aventures de Thor, devient le terrain de jeu cosmique de l'artiste qui développe, au tournant de l'année 1965, un goût de plus en plus prononcé pour l'art abstrait, le design graphique et l'architecture. Si autrefois ses armes extraterrestres étaient composées d'éléments reterritorialisés (fidèle à l'esthétique en vogue dans la science-fiction de la première moitié du 20^{ème} siècle, Kirby pouvait dessiner une antenne d'ondes radio reterritorialisée sur le canon d'un revolver avec comme résultat un pistolet laser), là ils se déterritorialisent complètement, puisant, dans le cas du destructeur de mondes Galactus, à la fois dans l'iconographie de la Rome antique (celle des centurions et des armures à bandes) et celle des grands prêtres mayas, prophètes ponctuels de la fin des temps dans la culture populaire.

Chacune de ces facettes amplifie rapidement chez lui sa propre tournure, son incarnation kirbyenne, procédant par abstraction, jouant sur les formes géométriques pures et la manière dont elles peuvent se coupler les unes dans les autres. Il suffit de revoir le Thing des premiers fascicules et de le comparer à celui, plus tardif, que Kirby dessinera et que Joe Sinnott, l'un des rares encreurs

¹³⁴ Voir Annexe XXIX. Lee, Stan et Jack Kirby. 1966. « Beware the Hidden Land ! ». *Fantastic Four* n° 47 (février), p. 8, détail.

parfaitement adaptés à ce style composite, brosera. Les univers kyrbiens semblent de *plus en plus* abstraits, parce qu'ils travaillent constamment à partir d'anciennes couches déterritorialisables, liquéfiant constamment l'idée de base, travaillant finalement leur hétérogénéité pour souligner les couplages abstraits qui relient les blocs homéomorphiques du dessin.

Il poursuivra longtemps cette voie, les *kirby dots* l'accompagnant toujours fidèlement, proliférant maintenant en compagnie des figures lissées de ses espaces, évoquant encore une fois le mouvement, le vrombissement, le craquement. Dans cette planche du numéro 50¹³⁵, lorsque Galactus quitte la Terre après en avoir été chassé, les *kirby dots* gravitent autour des volutes rouges et viennent apporter une forme de texture et de mouvement à l'état explosif et mystérieux de l'action. « AS THE VERY ATOMS IN THE AIR SEEM TO CRACKLE IN ELEMENTAL DISARRAY.. !! », dit le premier récitatif, suivi dans la seconde case de l'avertissement de Reed Richard : « HE'S BEGINNING TO **GLOW**... TO **VIBRATE**... LIKE SOME ETHEREAL TITAN! ». Les machines de vitesse ne parcourent plus les corps de ces êtres cosmiques, ceux-ci prenant des postures stables en arborant une gestuelle cérémonielle. Elles se manifestent plutôt par les traits minces qui ceignent la figure de Galactus et par les nuages rouges qui lui fuient des mains. La vitesse, l'intensité, le dynamisme du dessin est machiné par les éléments les plus abstraits de la case, faisant entrer progressivement le style de Kirby dans un monde où l'abstraction est gardienne de forces insoupçonnées.

Durant cette période, sa volonté d'abstraction le pousse au-delà des personnages d'explorateurs, notamment en accouchant de concepts où l'énergie cosmique, toujours incarnée ou du moins indiquée par la présence de *kirby dots*, sera constamment au centre des quêtes de ses protagonistes, tout l'univers de Marvel en venant bientôt à être défini par les extrémités les plus transcendantes de ses horizons graphiques. Jamais déterminée sinon par les vibrations puissantes qu'elle émet, cette énergie s'avère un énième indéfinissable de l'artiste, une zone floue sur laquelle

¹³⁵ Voir Annexe XXX. Lee, Stan et Jack Kirby. 1966. « The Startling Saga of the Silver Surfer ». *Fantastic Four* n° 50 (mai), p. 10.

le texte de Stan Lee lui-même ne sait apposer de définition (par exemple dans la planche du numéro 50, quand Galactus s'exclame : « **NOW TURN AWAY!! FOR I SHALL DEPART VIA DIMENSIONAL DISPLACEMENT... HARNESSING FORCES BEYOND THE LIMITS OF YOUR COMPREHENSION!** »).

C'est que la présence des *kirby dots*, qu'il s'agisse d'une aura entourant les mains du savant fou Doctor Doom dans une composition¹³⁶ rappelant la posture de Galactus ou d'amoncèlements domptés par le Silver Surfer, sont des machines abstraites qui peuvent potentiellement être des machines transitoires, des machines qui viennent influencer l'axiome des machines désirantes. C'est-à-dire qu'au non-sens qu'ils imposent sur la planche, les *kirby dots* viennent s'inscrire dans l'écologie séquentialisée comme une valeur algébrique, venant remplir d'une masse de sens innommable les actions et les états des protagonistes qui s'y frottent, comme une réponse bonne pour toutes les questions.

Rappelons-nous la *hylè* que viennent sectionner les multiples machines désirantes sur la planche, prenons par exemple cette transformation tardive, dans le numéro 78 des *Fantastic Four*¹³⁷, qui témoigne avec éclat de la volonté d'abstraction progressive qui traverse l'œuvre de Jack Kirby. Observons comment, à partir de ces *kirby dots* « aléatoirement » disposés, une masse de peau se compose puissamment. Les aplats de couleurs constituent le fond de la case, disposant différents stades (presque des strates) d'énergie et au centre de laquelle un espace strié, composé, solide, se reconstitue d'une case à l'autre jusqu'à la métamorphose complète de Ben Grimm, enfin redevenu homme. Contrairement aux premières transformations qui marquèrent le personnage, il ne s'agit plus de faire passer un personnage d'un état à l'autre en remodelant les blocs de sa composition, en les couplant à de la matière reterritorisée sur son corps. Les transformations de Kirby sont à présent transcendantes, appellent à une forme d'incompréhension générique qui fait de ces cases abstraites un lieu de recomposition matérialiste, où Kirby déterritorialise au possible les formes les plus usuelles

¹³⁶ Voir Annexe XXXI. Lee, Stan et Jack Kirby. 1966. « Enter Doctor Doom ». *Fantastic Four* n° 57 (décembre), p. 15.

¹³⁷ Voir Annexe XXXII. Lee, Stan et Jack Kirby. 1968. « The Thing No More ! ». *Fantastic Four* n° 78 (septembre), p. 10.

du magazine.

Ce passage rappelle aussi celui de *Mille plateaux* où Deleuze et Guattari faisaient état de la visagété et de ses principes qui constituent une reterritorialisation¹³⁸ plutôt commune, avançant plus tard comment, dans une relation passionnelle ou de subjectivation (qu'ils comparent à la Bible et que nous comparons aux *comic books*, les deux entretenant une relation à l'iconicité qui n'est pas en reste) où « il n'y a plus de centre de signifiante en rapport avec des cercles ou une spirale en expansion, mais un point de subjectivation qui donne le départ de la ligne », où le régime de sens ne suit plus une logique progressive, constructible ou extensive (comme la première métamorphose de Grimm en Thing), mais parvient plutôt à user des machines abstraites pour extraire de l'écologie séquentialisée ses composantes matérielles pour les refonder, soudainement, *intensivement*, soulignant, comme nous l'avancions dans le chapitre précédent, leur ontogénie propre, leur être-là. « Il n'y a plus de rapport signifiant-signifié, poursuivent-ils, mais un sujet d'énonciation, qui découle du point de subjectivation, et un sujet d'énoncé dans un rapport déterminable à son tour avec le premier sujet. Il n'y a plus de circularité du signe au signe, mais procès linéaire où le signe s'engouffre à travers les sujets »¹³⁹. Suivant la même logique transversale, le signe traverse ses sujets, conjure les stratifications précédentes du personnage et envisage sa métamorphose avec la même spontanéité qu'un coup de baguette magique, restituant à l'action diégétique sa part d'inexplicable et d'émerveillement scopique.

La distinction est d'autant plus flagrante qu'elle s'impose sur deux couvertures des *Fantastic Four*, ceux des numéros 50¹⁴⁰ et 72¹⁴¹, publiés à deux ans d'intervalle, la seconde reprenant une composition identique à la première, alors que tout un chapitre de l'histoire de la bande dessinée semble séparer les deux. En effet, cette cinquantième couverture, avec ses têtes décontextualisées et

¹³⁸ Cf. op. cit., p. 147.

¹³⁹ Ibid., p. 160.

¹⁴⁰ Voir Annexe XXXIII. op. cit., couverture.

¹⁴¹ Voir Annexe XXXIV. Lee, Stan et Jack Kirby. 1968. « Where Soars the Silver Surfer! ». *Fantastic Four* n° 72 (mars), couverture.

son fond mâ, semble sortie des années 1950, de ces magazines qui devaient, en un coup d'œil, présenter leurs personnages et leurs noms, dans la tradition des programmes de théâtre ou du cinéma muet. Au numéro 72, l'arrière-plan a été remplacé par un vaste panorama cosmique, abondant de *kirby dots* pris comme machines de relief, couplant leur volonté d'abstraction au vocabulaire graphique que Kirby a développé pour l'exprimer. L'illustrateur semble ici conscient plus que jamais de l'identité graphique qu'il développe avec ses points noirs, puisqu'ils viennent habiter la page avec une forme de naturel et de facilité désarmante, dégagant l'espace nécessaire pour que les circonvolutions rouges puissent conduire notre regard à travers cette tournure fantasmagorique que prend le dessin. Les mondes kirbyens sont sur le point de craquer. La corporéisation de ses personnages, nous l'avons vu avec cette dernière métamorphose de Grimm, devient de plus en plus cataclysmique et transdimensionnelle. Il s'intéresse dorénavant davantage aux dimensions que peuvent traverser ses personnages qu'à leurs transformations respectives.

Les changements de dimension, les entrées dans des plans inexplorés¹⁴² tels que la dimension négative¹⁴³ ou les nombreux portails que traversent ses personnages provoquent constamment des déterritorialisations graphiques et rappellent ce que Chris Hatfield décrivait comme le « technological sublime » chez Kirby : « His enthusiasm for science fiction, which was so much a part of *The Fantastic Four*, had less to do with wonkish technological extrapolation and more with a spiritual question: How do we respond when facing the limits of what is humanly comprehensible? »¹⁴⁴. Les

¹⁴² Voir Annexe XXXV. Lee, Stan et Jack Kirby. 1969. « Galactus is Born ! ». *The Mighty Thor* n° 162 (mars), p. 2-3.

¹⁴³ L'ancien assistant et biographe officiel de Jack Kirby, Mark Evanier, livre un précieux témoignage sur l'origine de ces collages : « He would sit for hours, clipping odd pictures and shapes out of magazines, gluing them down on huge board to create fantasy scenes. The skill was not unrelated to the manner in which he created stories. Most of Jack's creations in comics were, at their core, a matter of taking *unconnected concepts* – notions he'd gleaned from reading or movies or just sitting and musing about humanity – and juxtaposing and/or melding them together in unlikely fusion. His friend Gil Kane called him a “mad chemist,” explaining that Kirby thought of combining things no one had ever combined before, in a way no one else ever could. [...] An entire world called the Negative Zone was introduced into the storyline of *Fantastic Four* because Jack intended to render it wholly through collage... a notion he had to abandon because the schedule and low page rate simply did not permit him to expend the necessary time. [...] Often, when visitors phoned to ask what they might bring him as a gift, he'd suggest piles of old periodicals, especially those with unusual photos. When he lived in Thousand Oaks, California, he'd sometimes lament, “All I can find around here are knitting magazines... and you can't make a good spaceship out of yarn.” ». Evanier, Mark. 2008. *Kirby : King of Comics*. New York : Abrams, p. 171.

¹⁴⁴ Op. cit., p. 149.

kirby dots y apportent les éléments d'une réponse, machinant les flux de la page dans des intensités microcosmiques, où la rondeur des points se couple à leur disposition, ouvrant simultanément une mise en abîme sur la nature même du médium, puisqu'ils rappellent à s'y méprendre le processus d'impression des points Ben-Day, rendus célèbres par le travail de récupération de Roy Lichtenstein qui agrandira les traces d'impression pour souligner leur apport constitutif au dessin¹⁴⁵. Technique de reproduction la plus en vogue pour imprimer les *comic books* durant les années 1950 et 1960, elle consistait à superposer des grilles de points à interstices fixes, via quatre couleurs : le cyan, le jaune, le magenta et le noir (le « *four colour print* »), aboutissant en une forme de pointillisme usinable, capable de rendre avec une précision renforcée les zones de dégradés ainsi que les teintes beiges de la peau humaine.

Si les *kirby dots* s'inscrivent dans cette sempiternelle question qui tracasse Kirby, à savoir comment traiter d'un mystère représentationnel, quels traits en tirer, quelles formes en extraire, c'est qu'ils s'érigent naturellement à partir de son œuvre comme une forme de zéro absolu du *comic book*, une sorte de point de départ supragénétique – celui qui vient toujours avant l'autre – à partir duquel, à l'image de sa pâte à personnages, Kirby vient façonner ses univers. Les *kirby dots* sont le matériau brut d'un style, une sorte d'aboutissement esthétique par élagage progressif et processuel, déjà présent dans ses premières planches de *Solar Legion* et jusque dans ses travaux les plus tardifs des années 1990. Leurs apparitions gagnent en insistance au fil des aventures des *Fantastic Four* et amorcent ce dernier grand chapitre de la carrière de l'artiste, quand il déploie ses histoires les plus ambitieuses à ce jour. Accompagnant les transvasements et les passages dans divers plans d'existence, ils « poussent » sur les arêtes dimensionnelles, indiquant un craquement de l'air, une collision entre deux espèces d'atome qui ne s'étaient jamais rencontrées.

¹⁴⁵ Sur la récupération d'une planche de Kirby par Lichtenstein et sur les doutes du bédéiste face au recyclage entamé par le Pop Art, cf. Kolkman, Richard. 2004. « Thoroughly Modern Jack ». *The Collected Jack Kirby Collector vol. 2*. Raleigh : TwoMorrows Publishing, p. 66 et Morrow, John. 2004. « Pop Kirby ». *The Collected Jack Kirby Collector vol. 2*. Raleigh : TwoMorrows Publishing, p. 67.

La métamorphose s'opère maintenant par le biais de passages dimensionnels, donnant l'impression qu'un plan d'existence en traverse un autre et qu'à leur croisement, la matière en état d'ébullition et de déterritorialisation complète¹⁴⁶ (c'est-à-dire le moment où tout n'est plus que machines abstraites, que *kirby dots* travaillant la déterritorialisation des intensités graphiques) peut enfin s'affranchir de ses attaches terrestres reterritoralisantes et devenir *autre*, une forme d'indéfinissable abstrait, une *Alterité sui generis*.

Les cases de Jack Kirby sont toujours en mouvement. Or plus le temps passe et plus le mouvement s'émancipe de ses territorialités archaïques, plus le mouvement suit, pour reprendre David Lapoujade, une logique de « mouvements aberrants », de mouvements qui dévient constamment le sens usiné de ses usinages usuels, qui le branche à de nouvelles potentialités, de nouvelles lignes de fuite : « liberté de mouvement, liberté d'énoncé, liberté de *désir* »¹⁴⁷.

Cette voie chère à Deleuze et Guattari quand ils longent les lignes de fuite, c'est en retournant par la grande porte chez DC Comics en 1970¹⁴⁸ que Kirby l'empruntera le plus brillamment. Bien que l'éditeur Carmine Infantino lui offre à son arrivée de travailler sur le magazine de *Superman*, Kirby refuse de subtiliser à un collègue ses piges sur l'homme d'acier et demande plutôt d'hériter de la franchise la moins lucrative de l'éditeur : *Superman's Pal Jimmy Olsen*, le bimensuel mettant en scène les aventures du photographe du Daily Planet et adjutant juvénile de Clark Kent. Le saut d'un éditeur à l'autre est vertigineux. D'illustrateur qui voyait ses dessins enrichis par une continuité

¹⁴⁶ Voir Annexe XXXVI. Lee, Stan et Jack Kirby. 1967. « Where Stalks the Sandman! ». *Fantastic Four* n° 61, p. 19

¹⁴⁷ Op. cit. *Kafka*, p. 118. Italique ajouté.

¹⁴⁸ « March 6, 1970, was a Friday. The ghosts of the sixties still clung. The Beatles, publicly together but having already broken up behind closed doors, released the single "Let It Be" that morning. In Greenwich Village, a few minutes after 12 noon, members of the radical group the Weathermen accidentally detonated a bomb they were building, razing their town house headquarters. Uptown, in Marvel's offices, *Captain America* #128, in which a biker gang named Satan's Angels provided security for an Altamont-like rock festival, was in production. Shortly after Jack Kirby's pages for *Fantastic Four* # 102 were delivered into Lee's hands, the phone rang at 635 Madison Avenue. "Jack's on line two," Stan Lee's receptionist called out. [...] The just-delivered *Fantastic Four* pages sat on Lee's desk, still carrying the scent of the Roi-Tan Falcon cigars that Kirby smoked at his drawing board. The King was leaving Marvel. » op. cit. *Marvel Comics : The Untold Story*, p. 107-108.

dialoguée insérée a posteriori par le loquace et truculent Stan Lee, Kirby devient son propre scénariste, mais aussi son propre éditeur, se sécurisant une impressionnante liberté créative. Rapidement, Kirby assemblera un univers narratif original, puisant encore une fois dans les insécurités de l'époque, mais plus encore chez les nouveaux regroupements sociaux en vogue, ces nouveaux foyers de subjectivités. Activistes, idéalistes, hippies, fans nostalgiques, le public cible du *Fourth World* se rallie derrière son récit pacifiste, opposant des humanoïdes divins au monstre Darkseid, les uns habitant des cités volantes utopiques, maniant un micro-ordinateur avant-gardiste ainsi qu'une énergie vitale, l'autre incarnant la mort, le mensonge, la tromperie, le tout dans un combat de déités digne des récits qui ont fait le succès des aventures de Thor, celles que dessinait Kirby chez Marvel quelques mois plus tôt, avec cette fois un enjeu tout à l'image de son artiste : le clonage et la création démiurge.

Premier choc graphique : la surabondance des *splash panels*, ces cases d'une ou deux pages qui sont de plus en plus fréquentes chez Kirby¹⁴⁹. Comme le dénotent Morgan et Hirtz, ces cases format géant servent soit de tableaux, comme compositions finement agencées de « scènes complexes à l'intérieur desquelles il faut dégager les rapports de causalité et de consécution », soit à « introduire un personnage (par exemple Galactus) de façon très frappante, en le représentant, pour ainsi dire, en gloire », ainsi qu'une « façon de poser le regard du lecteur, en détachant un incident sur le fond du récit ». Imputant à ces cases un ralentissement du flux narratifs (« Kirby organise les grandes cases comme des écueils dans le flux narratif »¹⁵⁰), ils insistent sur la résistance dont ils font preuve à la lecture séquentielle à cause de leur grossissement ainsi que leur dérogement à la séquentialité événementielle. Or il nous semble que les grandes cases agissent chez Kirby moins comme des freins à la lisibilité fluide et séquencée de la BD que comme une démonstration de puissance (et donc de vitesse, puisque la force, chez Kirby, est constamment cinétique), une manifestation d'accélération

¹⁴⁹ Son passage chez DC Comics est inauguré par cette double planche. Voir Annexe XXXVII. Kirby, Jack. 1970. « The Newsboy Legion ! ». *Superman's Ex-Pal the New Jimmy Olsen* n° 133 (octobre), p.2-3.

¹⁵⁰ Op. cit., p. 110-111.

concentrique, fuyant par l'intérieur d'une case plutôt que par des extrémités qui chercheraient à se coupler vers les précédentes et les suivantes: les arrières et les avant-plans n'occupent pas le même temps diégétique, le mouvement à l'intérieur de chacune de ces cases s'exécutant avec un dynamisme formel rappelant celui de Joe Shuster, linéaire et horizontal, rebondissant sur les phylactères en cours de regard, mais aussi comme un flux de mouvement vertical, de l'arrière vers l'avant ou alternativement de l'avant vers l'arrière. C'est pourquoi Kirby semble privilégier les postures de biais, les vols planés courbés et les lignes de perspectives étirées à la limite supportable de l'anatomie de ses personnages (en les transgressant plus fréquemment tardivement, au grand dam des amateurs de réalisme). Les coups de feu tracent des diagonales dans le cadre, les têtes en amorce fuient un héros galopant derrière eux et les poings fusent de l'arrière en direction de l'avant avec la vélocité d'un missile. Ces figures lui permettent de superposer des formes, bloc sur bloc, pour créer une impression de profondeur ou de rebondi qui est absorbé/expulsé par une perspective qui empoigne le mouvement par le centre du cadre. À l'image de son esthétique matérialiste, où des assemblages mécaniques sont reterritorialisés/déterritorialisés, les perspectives de Kirby encouragent la multiplication des intensités graphiques venant traverser tout le dessin pour le faire trembler – en ce sens elles sont aussi des machines abstraites. Elles conduisent le mouvement par les pulsions scopiques et l'accélération par les perspectives légèrement déformées, pensées soit comme des entonnoirs, soit comme des volcans. Elles déforment avec elle la question du temps, abordée par Morgan et Hirtz comme un « chronoscope », un temps de lecture qui, selon eux, aboutit en une « double temporalité paradoxale » tendue entre la description des actions par les nombreux récitatifs et phylactères (p. ex. la narration explicative de Stan Lee), « les actions décrites se déroulant sur des intervalles qui sont souvent de l'ordre de la fraction de seconde, alors que ces actions sont commentées de façon parfois interminable par les protagonistes »¹⁵¹. Selon cette logique, les *splash panels* de Kirby, bien qu'ils présentent des compositions dynamiques, abondent aussi en textes explicatifs et participent à la dilatation temporelle

¹⁵¹ Ibid., p. 107-108.

du récit.

Ceci dit, la continuité séquencée de Kirby n'a jamais prétendu être le principal vecteur du flux de mouvement; au contraire, pour penser le rythme chez Kirby il nous semble devoir repenser toute forme de rigorisme sémiologique qui rapprocherait les interstices de la bande dessinée aux interstices du *celluloïd* (déclinant instinctivement l'art séquentiel comme une continuité dessinée au même titre que le dessin animé – c'est-à-dire comme une « caméra » qui capterait le mouvement dans sa continuation). On se rend plutôt compte que les interstices chez Kirby sont l'occasion d'une accélération, chaque vignette faisant preuve d'un mouvement constant, capturé sur le pic de sa crispation/détonation. En ce sens, la bonne remarque de Morgan et Hirtz au sujet du chronoscope chez Kirby paraît surtout concerner son travail auprès de Stan Lee, celui que le scénariste empâte à grand renfort d'affirmations psychologisantes qui ne rachètent pas tout à fait le ralentissement qu'elles font subir au dessin.

Mais à partir du moment où Kirby se retrouve à dessiner et à scénariser en solo, le trait semble renouer avec la fonction de prolongement de l'action qu'elle pouvait avoir chez Joe Shuster et le scénariste Jerry Siegel : c'est-à-dire assurer la formation d'une écologie séquentialisée où le texte catapulte l'image, les mots se rapportant frénétiquement au dessin, les caractères gras mettant l'emphase sur les moments-clé de l'image sans radoter, tous deux travaillant le même flux de vitesse, comme « continuité pure que la matière possède en idée », passant d'une double narration à une narration à relais¹⁵². Ceci permet de préciser à nouveau que les machines de la BD peuvent se coupler entre elles pour faire cheminer les flux qu'elles désirent usiner, qu'une telle machine ne produit pas exclusivement pour elle ou en elle, mais procède comme convecteur de flux, chaque coupure venant stratifier, marquer la *hylè* de sorte que les autres machines (et leurs interfaces, et les regards qui les

¹⁵² La narration à relais devient de plus en plus prégnante, par exemple dans ces deux planches d'OMAC, où les flux de vitesse sont usinés tour à tour par le texte (qui renvoie à l'image) et par l'image (qui renvoie constamment aux images suivantes par le biais des compositions symétriques, de la mise en case équilibrée, des lignes de vitesse, des intensités chromatiques qui vont et viennent autour des cases les plus critiques de l'action, reposant, elles, sur des arrières plans rouges. Voir Annexe XXXVIII. Kirby, Jack. 1975. « A Hundred Thousand Foes ». *OMAC* n° 3 (janvier), p. 12-13.

manipulent) puissent reconnaître les marques d'usinage et s'y coupler à leur tour; la nature organique de l'écologie séquentialisée est de considérer la qualité agglutinante de l'art séquentiel, de ses Univers de valeurs (p. ex. la continuité éditoriale d'une écurie de personnages comme celle de Marvel Comics ou DC Comics qui s'inscrit sous l'égide de régimes qui leurs sont respectifs) jusqu'à la morphologie particulière de ses moyens d'expression, envisageant toujours la case comme un territoire à habiter, c'est-à-dire un espace fondé dans l'habitude, ce que David Lapoujade considère pour sa part comme le « sol mouvant du temps », l'espace où se « constituent les premières prétentions et les premiers territoires »¹⁵³; c'est ainsi que les univers de Kirby se déploient toujours au fil de leurs déterritorisations constantes et rigoureuses, comme un style qui arriverait à ses fins à *force d'abstraction*.

Prenons la première planche du fascicule inaugural de *Forever People*¹⁵⁴. Une prolifération de *kirby dots* accompagne l'apparition du Boom Tube, canal de transport interdimensionnel utilisé par les Forever People, une bande de hippies cosmiques venus de Super Town. Le recours fréquent aux doubles traits (--) dans le dialogue vient ralentir la narration des trois récitatifs. Chose plutôt rare chez Kirby, ceux-ci sont incorporés au dessin sans délimitation étanche, le texte cohabitait dans le même espace graphique que l'action. Des traits abstraits viennent donner corps au canal de transport. Toute la planche joue sur la coexistence de différentes textures, leur rapport intime avec le texte qui cadence la planche, avec la matière en mouvement qui se met à vrombir le long de cette onomatopée étirée au pas de course. Mais concentrons-nous sur les *kirby dots* : apparaissant dès la première case – la frontale –, pourquoi disparaissent-ils progressivement dans les deux cases suivantes? Si la première case introduit le concept et son crépitement originel, la seconde en montre les qualités dynamiques, les *kirby dots* étant ce à partir de quoi le mouvement de lumière s'allonge. À dire vrai, ces points noirs, avec leur qualité potelée et résiduelle, invoquent moins une impression de mouvement extensif qu'une impression de mouvement intensif – de puissance –, la composition de

¹⁵³ Op. cit., *Mouvements aberrants*, p. 66.

¹⁵⁴ Voir Annexe XXXIX. Kirby, Jack. 1971. « In Search of a Dream! ». *Forever People* n° 1 (mars), p. 1.

ces machines abstraites déterritorialisantes ayant finalement pour effet de ralentir le regard du lecteur, celui-ci s'accrochant aux multiplicités de points qui peuvent composer les surfaces kirbyennes. Comme dans cette couverture d'OMAC¹⁵⁵, une série plus tardive que Kirby signera pour DC Comics, les *kirby dots* ne relancent pas le mouvement, mais sont bien la matière capable d'en faire dévier l'axiome. Le mouvement du « *Truth, justice and American Way* » prenait un sens foncièrement patriotique chez Siegel et Shuster. Le mouvement de Kirby, lui, est un mouvement matérialisant, l'artiste donnant à voir la fondation des intensités qu'il anime.

À force d'abstraction disions-nous, les *kirby dots* dégarnissent les compositions graphiques en les remplissant d'une forme de présence-absence insondable, un endroit où le sens est perdu de bon aloi dans sa nature transitoire (rappelons-nous la métamorphose tardive et transfigurative de la Chose), puis récupéré à la sortie sous une forme réusinée, intelligible à nouveau. C'est aussi pourquoi chez Kirby le mouvement (celui des nomades cosmiques plus particulièrement) semble toujours lié à la vie, comme cette planche qui introduit avec fulgurance le groupe titulaire¹⁵⁶. Les héros de Kirby sont des êtres rapides, véhiculaires, conducteurs interdimensionnels dotés de nacelles déterritorialisées à l'image des skis du Black Rider et de la planche du Silver Surfer. Le concept s'étoffe avec le véhicule mobile géant des Hairies de *Superman's Pal Jimmy Olsen*, à mi-chemin entre le Winnebago et le char d'assaut et à l'intérieur duquel ils vivent, espérant échapper aux forces du mal dont l'apparence monolithique, voire rocailleuse, invoque à nouveau les espaces striés de la sédentarisation. De la même manière, les héros de Kirby sont fondamentalement des explorateurs, voyageant à travers les dimensions et leurs planètes. Les antagonistes qu'ils rencontrent, eux, sont des despotes reterritorialisants, comme Darkseid, l'ennemi opératique du *Fourth World*, qui vient creuser en dessous de notre monde un réseau de conduits, de bases secrètes, encore une fois une nouvelle Terre, à partir de laquelle la sienne (dûment nommée Apokolips) pourrait renaître. Les espérances des vilains sont de baliser de nouveaux territoires à conquérir; celles des héros, de restituer

¹⁵⁵ Voir Annexe XL. Kirby, Jack. 1975. « New Bodies for Old ». *OMAC* n° 5 (mai), couverture.

¹⁵⁶ Voir Annexe XLI. op. cit., *Forever People* n° 1, p. 2-3.

à l'humanité sa liberté, Kirby jouant sans cesse depuis *Captain America* et ses châteaux nazis haut perchés, le jeu des méchants renfrognés et conquérants puis des bons agiles et protecteurs. Ses personnages n'ont d'ailleurs que peu d'armes dans la pléiade d'accessoires qu'ils peuvent utiliser, préférant les boucliers (Captain America, le Golden Guardian), les moyens de transport (les Fantastic Four, Iron Man, le Silver Surfer, les New Gods), voire la métamorphose (les Fantastic Four, Hulk, Ant-Man, Giant-Man) pour devenir guerriers du bien.

Avant de conclure, arrêtons-nous aux planches qui introduisent la série *New Gods*, soit celles où Kirby raconte la fin cataclysmique d'un monde scié en deux, puis recomposé à partir de ses deux moitiés à la dérive en une demie lumineuse (New Genesis) et une demie maligne (Apokolips). Les machines abstraites de Kirby ne semblent jamais mieux avoir abstrait les formes qu'ici, alors que le texte vient apporter à relais suffisamment d'explications pour que l'allure épique du dessin puisse aller au bout de ses ambitions formelles. L'empilage de formes, la composition de territorialités graphiques complètement déterritorialisées façonne un cosmos bouillonnant, en pleine création de matière, comme la matrice de l'univers à venir, venu réitérer la nature protéiforme et génétique du *kirby dot* et plus généralement des procédés d'abstraction chez Kirby. Ses points noirs se regroupent sur le pourtour des formes gigantesque qui se détachent tranquillement, venant faire suite à la planche inaugurale, épilogue d'une époque passée que Kirby donne à voir sur une forme murale, où les lois de la perspective sont défiées au profit d'une multitude d'actions exposée en simultané et en aplat.

Ultimement, regroupant toutes les machines de texture, de transformation, de déviation, de son, d'énergie, d'explosion et de bien d'autres insoupçonnées pour lesquelles peuvent se prendre les *kirby dots*, leur profonde originalité semble résider dans leur capacité à coexister avec des formes d'ascendance mimétiques, imitatives, puis à se coupler aux machines du réalisme et des lois du regard sans jamais que l'un ou l'autre en pâtisse; en tant que procédé abstrait, le *kirby dot* ne vient pas s'opposer aux univers graphiques qu'il habite, il s'y intègre, vient souligner la nature de sa

composition en tant que machine abstraite qui sied dans un système où « les transversales sont subordonnées à des diagonales, les diagonales à des horizontales et verticales, les horizontales et verticales à des points même virtuels : un tel système rectiligne ou unilinéaire (quel que soit le nombre de lignes) exprime les conditions formelles sous lesquelles un espace est strié, et la ligne constitue un contour »¹⁵⁷ : un système où les machines abstraites transversales se nichent dans les déformations formelles Z (la perspective-entonnoir, la perspective-volcan, les métamorphoses transfiguratives, les passages interdimensionnels, etc.) qui recourent constamment les variables fixes sur l'axe des X et Y, c'est-à-dire, au niveau de la BD, son plan mimétique référentiel (et référencé – p. ex. les Univers de valeurs). En tant que « lignes de contour », que lignes de fuite, les points kirbyens surplombent en effet un espace strié qu'ils longent, celui des territorialités archaïques de la bande dessinée, toujours un peu là, évidemment déjà-là à partir du moment où les gouttières strient les pages, puis transformées, mis à l'épreuve par les abstractions mécaniques qui les encerclent. Deleuze et Guattari poursuivent :

Une telle ligne est représentative en soi, formellement, même si elle ne représente pas quelque chose. Au contraire, *une ligne qui ne délimite rien, qui ne cerne plus aucun contour*, qui ne va plus d'un point à l'autre, mais passe entre les points, qui ne cesse pas de décliner de l'horizontale et de la verticale, de dévier de la diagonale en changeant constamment de direction, D – cette ligne mutante sans dehors ni dedans, sans forme ni fond, sans commencement ni fin, aussi vivante qu'une variation continue, est vraiment une ligne abstraite, et décrit un espace lisse.¹⁵⁸

Le point kirbyen est vraiment ligne de fuite, ligne qui « ne délimite rien, qui ne cerne plus aucun contour », qui renvoie à cette volonté avancée en amont de considérer la case comme une case sans icônes, c'est-à-dire comme un espace où tout glisse, où toute la pyramide sémiotique doit éclater pour permettre d'en considérer la nature et la teneur des composantes, des matériaux, des agencements et des multiplicités mécaniques qu'ils sillonnent.

¹⁵⁷ Op. cit., *Mille plateaux*, p.621.

¹⁵⁸ Ibid.

Le point kirbyen est d'autant plus ligne de fuite qu'il permet d'accéder, en en faisant la description et en le corporéisant, à l'espace lisse déterritorialisé (celui traversé par la ligne D), annulant toute notion prédéfinie de forme, de sens, de commencement ou de fin, usage que les points récupèrent constamment chez Kirby l'instinctif, quand il revient ponctuellement aux points noirs pour illustrer les inconnus de la physique. « C'est cette force vitale propre à l'Abstraction qui trace l'espace lisse, poursuivent-ils au bout de *Mille plateaux*, la ligne abstraite est l'affect d'un espace lisse, autant que la représentation organique était le sentiment qui présidait à l'espace strié »¹⁵⁹; c'est parce que les *kirby dots* permettent de passer d'un espace lisse à un espace strié en un tour de case qu'ils incarnent pour Kirby cette volonté de puissance graphique, où le monde s'avère décomposable, mais surtout recomposable à coup de crayon jusqu'à ce que la ligne D puisse créer une « nouvelle terre, c'est-à-dire chaque fois qu'elle connecte les lignes de fuite, les porte à la puissance d'une ligne vitale abstraite ou trace un plan de consistance »¹⁶⁰, plan de consistance qui compose, comme dans ces premières planches de *New Gods*, les territorialités abstraites d'une bande dessinée américaine totalement renouvelée.

Ce nouveau plan de consistance sera plus tard le lieu de rencontres avec des formes d'abstraction pures, notamment dans son adaptation bigarrée du roman d'Arthur C. Clarke, *2001 : A Space Odyssey*, où Kirby revisite le livre et l'adaptation cinématographique de Stanley Kubrick avec ce goût prononcé pour les explorateurs qui naviguent les espaces lisses. *Devil Dinosaur*, sa dernière série pour la Marvel, racontera l'extinction des dinosaures et le chamboulement d'un écosystème avec cette propension habituelle pour les différents états de la matière et pour ces blocs homéomorphiques d'assemblages hétérogénétiques. Enfin, son ultime retour dans les parages de *Captain America*, à temps pour le bicentenaire étasunien, plongera sa création dans un délire schizo qui culminera dans cette planche¹⁶¹, quand le capitaine, contrairement à tous les autres super-héros de Kirby, s'aperçoit

¹⁵⁹ Ibid., p. 623-624.

¹⁶⁰ Ibid., p. 636.

¹⁶¹ Voir Annexe XLII. Kirby, Jack. 1976. *Captain America's Bicentennial Battles*. New York : Marvel Comics, p. 68.

en quelque sorte qu'il ne sera jamais un véritable nomade, ne pouvant que l'être en s'appropriant sporadiquement le sobriquet, mais jamais en se déterritorialisant complètement de son corps drapé.

Chaque nouvelle série sera l'occasion pour Kirby d'expérimenter de nouveaux concepts ainsi que de nouveaux percepts – des *percepts*, pas des affects, des intensités qui ne font pas des « accords », mais qui tirent plutôt de la perception un *percept*, un « paysage d'avant l'homme, en l'absence de l'homme »¹⁶² – qui carburent aux machines abstraites, qui consistent à leur tour en « matières non formées et en fonctions non formelles »¹⁶³, une forme de matérialisme esthétique dont la capacité à la réinvention et à la récupération magnifie constamment le monde, le rendent avec toute la douleur de la naissance et le fracas de la mort, avec le mouvement de course comme rythme et l'abstraction comme axiome. Avec la ligne, le point, les territoires existentiels qu'ils traversent et les Univers de référence qu'ils évoquent. Avec le désir. Et le *socius*.

¹⁶² Deleuze, Gilles et Félix Guattari. 2005. *Qu'est-ce que la philosophie?*. Paris : Éditions de Minuit, p. 164-169.

¹⁶³ Op. cit., *Mille plateaux*, p. 637.

Conclusion

Points de fuite

« Over the years, Jack's drawing – never realistic in the fashion of Hal Foster or Alex Raymond – became increasingly abstract.

He created symbols of a greater reality. »

- Walter Simonson (auteur et illustrateur de Thor, 1983-1987)

Des points de fuite. Des indices machiniques vu comme des indices processuels à relier pour longer la ligne D. De quel désir répondent finalement les *kirby dots* sinon celui de la déterritorialisation, de la fuite du monde par ses recoins capitalistiques? Si l'on peut remarquer que Kirby cesse plus ou moins de créer de nouveaux concepts pour la Marvel vers la fin des années 1960, si l'on dénote dans quelle mesure ses points noirs s'immiscent de plus en plus dans ses territorialités graphiques, c'est peut-être parce que son point devient aussi, matériellement parlant, une manière de remplir ses pages sans se soucier d'abandonner à son éditeur ses droits d'auteur, une force d'abstraction qui se configure constamment au sein d'un carrefour de contraintes éditoriales et de réalités industrielles et qui, en fonction de la jurisprudence conférée au droit d'auteur, résiste aux paramètres de la loi autant qu'à ceux du quantifiable et du qualifiable.

En ce sens, les points nous renvoient à cette pensée guattarienne stipulant que dans un agencement collectif, « l'individu, le moi, la responsabilité, seront toujours considérés comme un effet, un résultat en bout de chaîne » et qu'au fond, la fonction des agencements ne consiste pas à uniformiser une multiplicité d'axiomes, mais bien à articuler des ensembles de composantes « matérielles sémiotiques, économiques et sociales produisant un désir collectif », une manière de dégager pour Guattari les micro-politiques fascisantes qui s'y terrent. Il ne fallait donc pas étudier le point kirbyen pour partir à la recherche des sens qui en émanent, mais bien pour cibler la nature des agencements qui soutiennent la BD, ses relations imbriquées entre le texte et l'image et plus précisément celles capables de remettre en cause l'arbitraire du *logos* et les limites du visuel. Guattari poursuit :

Micro-politique et désir, ici, ne font plus qu'un. L'élaboration d'un projet collectif – ce que nous appellerons la *carte du groupe*, par opposition aux calques des redondances dominantes – s'efforcera de saisir les points d'articulation entre les diverses composantes et de produire des nœuds diagrammatiques à une autre, défaisant des strates, sans pour autant précipiter l'ensemble des territorialités

résiduelles dans un effet de trou noir.¹⁶⁴

Il est de notre avis qu'une micro-politique de la bande dessinée reste à faire en tant que conception qui puisse être en mesure d'intégrer à son étude les multiples variations indicielles, comme une « carte du groupe » qui ouvrirait, pour reprendre la formule de Guattari, sur des champs de possibles, des espaces où il serait alors question d'isoler les articulations, de repenser les « rouages productifs » et la manière dont ils se couplent à leur tour aux machines des lecteurs.

Si nous avons voulu d'emblée écarter le modèle sémiologique, ce n'est pas pour sauver le *kirby dot* de ses allures algébriques, celles qui auraient fait de lui la variable ultimement répétitive d'un problème sémantique d'ordre visuel. Il était plutôt question d'en tirer une fêlure, quelque chose à la fois de suffisamment résistant et de suffisamment ambivalent, pour qu'une schizo-analyse puisse cartographier *sur* Jack Kirby une approche machinique de l'art séquentiel afin de cibler les flux qu'il a su machiner, mais aussi pour souligner l'aspect révolutionnaire des conceptions graphiques qu'il a développé, en créant, comme le souligne en exergue le bédéiste Walter Simonson (un des rares artistes de l'industrie américaine à poursuivre les mêmes luttes conceptuelles que Kirby), une réalité qui soit plus grande, plus ample, que toute considération mimétique.

Chez Kirby l'Idée sait toujours tirer matière de l'Immanence, la travaillant à partir des composantes qui lui sont les plus fondamentales pour abstraire des formes. Le tout se joue dans les espaces interstitiels, dans la conjuration d'anciennes territorialités engendrées par l'habitude, comme des cicatrices du machinique. C'est aussi pourquoi nous avons tenu à ce détour par le travail que d'autres auteurs majeurs, tels que Joe Shuster, Alex Raymond et Burne Hogarth, ont accompli dans des strips et des *comic books* des années 1930. Isoler les couplages machiniques transversaux, définir les machines de vitesse, observer comment elles se fixent sur des corps, sur des regards, sur des phylactères, comment elles constituent une écologie séquentialisée où la case cesse d'agir à titre strict

¹⁶⁴ Guattari, Félix. 2011. *Lignes de fuite : Pour un autre monde de possibles*. La Tour-d'Aigues : Éditions de l'Aube, p. 137. Italique ajouté.

de conteneur graphique pour devenir case sans icônes ; dénoter ensuite comment certaines machines schizo doutent entre une fonction et une autre, comment ces usinages se couplent à des axiomes moralisants ; élaborer sur les interfaces et l'inconscient machinique ainsi que les territoires archaïques du médium pour saisir la nature des espaces de prolifération des machines de la BD; poursuivre ensuite sur les machines abstraites qui abstraient et déterritorialisent la matière : cette folie des machines, qui peut sembler strictement heuristique, se constitue comme une *logique du regard*.

Le regard en tant que couplage entre nos machines à nous et celles de la BD, c'est un regard qui doit trouver dans les machines abstraites des machines capables de « catalyser de nouveaux agencements de désir »¹⁶⁵, de saisir les rapports de tension qui fondent l'art séquentiel.

De la même manière, nous exagérons en introduction lorsque nous avançons que le *kirby dot*, presque à lui seul, bouleversait l'écosystème des machines désirantes. Ces points kirbyens ont servi davantage de repère que de motif insurmontable, d'exemple auquel se référer, alors que les machines abstraites de Jack Kirby sont bien plus nombreuses et trouvent leur niche dans ses perspectives déformées autant que dans ses collages et ses volutes empilées. À la question « comment et de combien de sens nous remplirez-vous? », le point noir sait entretenir un mystère représentationnel où il auto-génère sa « nouvelle Terre », ses mondes de possibles où les Univers de référence qui ont permis sa prolifération subissent un changement paradigmatique. Or il n'est pas seul responsable de cette reconfiguration des agencements collectifs de la planche, agissant plutôt comme trace machinique, pour ne pas dire stylistique, à partir de laquelle il est en effet possible de remonter les flux jusqu'à leurs origines matricielles et principiellles. Il est finalement plus juste de dire que le *kirby dot* permet une approche dirigée de Jack Kirby et, par la cohérence qu'il révèle au sein des couplages machiniques, ratifie la théorisation d'un désir d'abstraction.

¹⁶⁵ Ibid., p. 246.

*

Jack Kirby est décédé le 6 février 1994, laissant derrière lui une œuvre si singulière et multiforme qu'elle fit dire à son contemporain et admirateur Gil Kane, un maître du dessin anatomique, qu'il avait un sens « *alien* » de la phénoménologie¹⁶⁶. À observer attentivement ses œuvres plus tardives, notamment celle intitulée *God*¹⁶⁷, un de ses rares dessins personnels qu'il exposera chez lui, il apparaît clair que les intensités déterritorialisantes n'ont pas cessé de s'accroître après son départ de l'industrie du *comic book*. Le corps lissé de la déité qui débute en amorce d'une gigantesque cuisse chromée, la perspective en entonnoir gravitant autour d'un maelstrom de points noirs, la fondation d'un monde semblait pour Kirby être une question de création parcellaire, d'une construction par amalgame de matière et de substance graphique. Quand il signe, encore pour son propre plaisir, le dessin *The Dream Machine*¹⁶⁸, il accouche d'un schéma carrément deleuzien, comme une extrapolation fantasmagorique de la toile qui ouvrait *L'Anti-Œdipe*, le *Boy With Machine* de Richard Lindner. Les corps sont ici dissous dans la machine, les traits de visagité ayant été récupérés par une forme lisse, baignant dans un espace de lignes cumulées en réseaux, mais aussi d'espaces jouant sur des textures distinctes, entrecroisées, superposées. Conjurant une multitude de machines abstraites agencées en rhizome sans début ni fin ni centre, le *Dream Machine* est une authentique cartographie schizo-analytique et personnelle de son auteur. Et comme l'avancéait Joshua Hall dans son article sur la bande dessinée de super-héros et la pensée deleuzienne, le genre super-héroïque (dont font partie ces dessins qui auraient pu habiter les planches tardives d'une hypothétique série cosmique de Kirby) peut permettre de dégager de l'art séquentiel des conclusions philosophiques

¹⁶⁶ Kane, Gil. 2004. « Gil Kane on Kirby ». *The Collected Jack Kirby Collector vol. 4*. Raleigh : TwoMorrows Publishing, p. 196-197.

¹⁶⁷ Voir Annexe XLIII. Kirby, Jack. [Date inconnue]. *God*. Collection personnelle de l'auteur.

¹⁶⁸ Voir Annexe XLIV. Kirby, Jack. [Date inconnue]. *The Dream Machine*. Collection personnelle de l'auteur.

complexes et tout à fait sérieuses¹⁶⁹, offrant un support visuel pour réfléchir des concepts non pas qui la dépassent, mais qui l'*activent*.

Il s'agit, dans le cas des schémas et des toiles dans les ouvrages de Deleuze et Guattari comme dans ces dessins de Kirby, d'un recours visuel pour illustrer l'action d'une pensée en mouvement, à la fois d'un désir démiurge de déconstruction/reconstruction (*God*) et d'observation de la production de l'inconscient comme d'un rêve machiné, un assemblage mécanique mise au jour (*The Dream Machine*). Dans cette lignée, les collages de Kirby puis son recours à des images composites, constituées à la fois de traits et de matériaux découpés et collés, reste à être étudié, les ouvrages sur l'artiste, notamment celui de Hatfield et celui de Morgan et Hirtz, demeurant plus ou moins muets sur cette question comme sur celle sur *kirby dot*.

Au-delà des techniques de composition graphique, il resterait à revenir sur la part du scénario réalisée par Kirby, à ce rapport de tension du texte et des dialogues inscrits dans les marges des planches auxquelles nous avons accès depuis la numérisation de plusieurs milliers de dessins originaux par le Jack Kirby Museum de New York. La comparaison avec le scénario final de Stan Lee, sorte de polissage éditorial imposé, révèle une écriture moins ampoulée, plus directive ainsi qu'une idéologie américaine moins idéale et des préoccupations plus humanistes, moins adolescentes. Un tel projet de recherche centrerait ses travaux sur le sujet de la collaboration habituelle entre le dessinateur et le scénariste dans l'art séquentiel, les considérant tous deux par la multiplicité des désirs qui les animent et les Univers de référence qu'ils traversent, n'essayant pas de remonter les flux d'intentionnalités comme des flux interdépendants ni même comme des traductions ou des transactions langagières, mais bien en ayant pour but de relever la dynamique fluctuelle et conflictuelle au centre d'une collaboration bipartite cherchant à balancer et contrebalancer les modes énonciatifs et expressifs si distincts que sont la langue et le dessin.

¹⁶⁹ Op. cit. « Consequently, the superhero genre is not merely a kind of infancy or backwardness for the comic book medium, but instead constitutes content that is naturally appropriate for that medium's forms, and perhaps even takes those forms to their highest philosophical development, thereby offering itself to serious philosophers as a unique powerful medium for creating new philosophical concepts. »

Les constructions narratives de Kirby mériteraient aussi d'être explorées, notamment celle qu'il met de l'avant dès les années 1960, par exemple dans *Tales of Suspense*, où il raconte les aventures de son héros Captain America en ayant recours à une continuité étirée sur de nombreux mois, déclinant pour l'une des toutes premières fois un arc narratif étiré, lorgnant déjà vers le non-épisodique, qui contrastait avec toute la production d'alors, dans la bande dessinée comme dans les autres formes sérialisées (la télévision, le roman). Encore une fois, la logique agglutinante de Kirby fera ses preuves en présentant des personnages composés de nombreux segments éparpillés à travers les épisodes ou encore de groupes de personnages cherchant à pallier au départ de certains de leurs membres, chaque numéro s'imbriquant aux autres au même titre qu'un vilain, d'un mois à l'autre, se métamorphose et gagne en amplitude au fil de l'acquisition d'objets magiques et de facultés extraordinaires. Les univers super-héroïques, traditionnellement ancrés dans une continuité amenée à se répéter dans un équilibre qui ne met jamais en danger la compréhension et l'attention intermittente du lecteur, ne cherche plus à simuler une impression d'immobilité, mais entame plutôt une édification en strates, qui historicisera l'univers de Marvel Comics en une seule et même continuité diégétique érigée de 1940 à aujourd'hui, aboutissant en l'un des univers fictionnels les plus étoffés de la littérature mondiale. De la même manière, Kirby expérimentera le premier la structure événementielle aujourd'hui en vogue dans l'industrie, lorsqu'il racontera sa saga du *Fourth World* avec une structure chorale, chaque magazine proposant un certain point de vue sur un conflit qui surclasse les fragments individués du récit.

Enfin, si nous avons cherché à élaborer une approche ontologisante de la bande dessinée, une qui puisse reconsidérer ses systèmes de valeurs ainsi que ses mécanismes interprétatifs et si cette logique du regard nous semble ouvrir sur des perspectives passionnantes, c'est que la bande dessinée et plus particulièrement le *comic book* tend généralement entre une approche anglo-saxonne héritée des *cultural* et des *media studies* puis une autre, francophone, marquée par la tradition du structuralisme et du post-structuralisme, s'accrochant au langage en circonscrivant les potentialités

narratives du médium dans un rapport de causalité et de redondances avec les éléments graphiques disposés sur la planche. Or si l'un s'intéresse probablement trop à ce qui a lieu à l'extérieur de la bande et si l'autre la considère comme une délimitation théorique satisfaisante, que resterait-il ensuite dans le cahier des charges d'une schizo-analyse de la bande dessinée ?

S'en servir pour aborder d'autres types d'espaces, comme les espaces troués, qui dégagent dans l'utilisation de techniques d'effacement une tournure réflexive dans le *comic book*. Ou encore y avoir recours pour reconsidérer les expérimentations formelles de l'Oubapo (Ouvroir de bande dessinée potentielle), ce groupe d'artistes ayant œuvré sous la bannière de l'éditeur L'Association en France depuis 1992 et dont le travail de contraction et de génération de formes graphiques à partir de démarches abstraites ouvre en effet la BD sur des horizons de possibles. Il s'agirait de développer une théorie de la bande dessinée qui puisse faire sens de la pluralité des formats offerts, du fanzine à la bande dessinée numérique, qui plie pour sa part l'art séquentiel à des contraintes technologiques qui la rapproche du codage, du design web et de l'expérience réfléchie en écrans superposés dont les foyers de focalisation – les tablettes numériques et plus largement les écrans tactiles – contraignent à une esthétique de la fluidité et d'une précision vectorielle.

Une cartographie schizo-analytique des littératures dessinées s'ouvrirait en bout de ligne à ses images numériques, cherchant à réfléchir la pixellisation des formes d'expression traditionnelles, en voyant comment les machines désirantes s'adaptent à de nouvelles réalités écosophiques, celles où les divers effets de la bande dessinée industrielle par exemple sont de plus en plus traitées par infographie, empilant sur un premier système de machines un second, d'algorithmes et de machines de machines qui apprennent maintenant elle aussi, par le biais des technologies d'intelligence artificielle dites du « *deep learning* », à composer et à reconnaître des images. Quels désirs numériques sont à la base, par exemple, de la découverte du concept de chat, par l'intelligence

artificielle Google en juin 2012? Que sont les images construites par les I.A., ces regroupements homéomorphiques d'images de la Toile dignes des rêves des moutons électriques¹⁷⁰?

Cette cartographie en serait une des possibles du visuel, elle chercherait à comprendre les rapports d'usinage et travaillerait constamment à désagréger l'icône pour privilégier une théorie du parcellaire, du composite, bref, de l'homéomorphie hétérogénéique. Mais qu'est-ce que ce possible? Pour Guattari, le possible, « avant sa manifestation dans des structures sémiotiques ou des stratifications sociales matérielles, n'existe pas comme pure matière logique; il ne part pas non plus de rien, il est organisé sous une forme de quanta de liberté [...]. Il met en jeu des matières d'expression différenciées en fonction de leur degré de déterritorialisation »¹⁷¹; le possible, les possibles du visuel et plus tard du virtuel, ce serait de tracer les tangentes technosensibles du monde 2.0, des flux traversant les nouveaux agencements de reterritorialisation et de déterritorialisation du désir, ceux dont les mécaniques libidinales s'enclenchent si facilement dans les virtualités contemporaines. Puisque ces machines technocratiques, dorénavant et jamais plus comme avant, sont productrices de machines désirantes, de nouveaux paradigmes libidinaux qui s'étendent dans une organisation calculée, pré-déterminée, qui trouve les moyens de court-circuiter les interfaces anthropocentriques et qui délimite un tout nouveau rhizome auto-généré, l'étude des couplages entre les machines désirantes et ces nouvelles machines « intelligentes » pourrait déterminer quelles seront les logiques de la création visuelle à l'ère de la technodépendance... Quels seront ses enjeux déterminants, ceux de l'ordre de l'ontologie de l'image et des techniques d'expression visuelles prises en dépit des épistémès inter ou transmédiaux afin de repenser la frontière sensible entre un empirisme immanent et une subjectivité machinée tout comme la nature des axiomatiques qui traverseront cette configuration artificielle du désir et, finalement, la nature des investissements de pouvoir à définir face au travail d'un potentiel algorithme-artiste, d'une machine à art.

¹⁷⁰ Cf. Tual, Morgane. 2015. « Comment le “Deep Learning” révolutionne l'intelligence artificielle ». *Le Monde* (24 juillet). En ligne. <http://www.lemonde.fr/pixels/article/2015/07/24/comment-le-deep-learning-revolutionne-l-intelligence-artificielle_4695929_4408996.html>.

¹⁷¹ Op. cit. *Lignes de fuite : Pour un autre monde de possibles*, p. 253.

Bibliographie

- Alexander, Mark. 2011. *Lee & Kirby : The Wonder Years*. Raleigh : TwoMorrows Publishing.
- Ames, Winslow et David M. Kunzle. 2007. « Caricature, Cartoon and Comic Strip ». *The New Encyclopedia Britannica*, vol 15. Chicago : Encyclopledia Britannica, p. 552.
- Andoka, Florence. 2012. « Machine désirante et subjectivité dans *l'Anti-Œdipe* de Deleuze et Guattari », *Philosophique* n° 15. En ligne. Consulté le 2 juin 2015. <<http://philosophique.revues.org/659>>.
- Badiou, Alain. 2000. « Un, multiple, multiplicité(s) ». *Multitudes* n° 1, en ligne, <<http://www.multitudes.net/Un-multiple-multiplicite-s/>>.
- Chabon, Michael. 2012. *The Amazing Adventures of Kavalier & Clay*. New York : Random House.
- Deleuze, Gilles et Félix Guattari. 1972. *L'Anti-Œdipe*. Paris : Les Éditions de Minuit.
- . 1975. *Kafka – Pour une littérature mineure*. Paris : Éditions de Minuit.
- . 1980. *Mille plateaux*. Paris : Éditions de Minuit.
- . 1985. « Cours du 10 décembre 1985 ». *La voix de Gilles Deleuze en ligne*. En ligne. <http://www2.univ-paris8.fr/deleuze/article.php3?id_article=430>.
- . 2005. *Qu'est-ce que la philosophie?*. Paris : Éditions de Minuit.
- Dieck, Martin tom et Jens Balzer. 1997. *Salut, Deleuze!*. Bruxelles : Fréon.
- . 2002. *Les nouvelles aventures de l'incroyables Orphée (Le Retour de Deleuze)*. Bruxelles : Fréon.
- Duncan, Randy et Matthew J. Smith. 2009. *The Power of Comics : History, Form & Culture*. New York : Continuum.
- Eco, Umberto. 1976. « Le mythe de Superman ». *Communications* n° 24, p. 24-40.
- Eisner, Will. 1985. *Comics & Sequential Art*. Poorhouse Presse : Tamarac.
- Eizykman, Boris et Daniel Riche. 1976. *La bande dessinée de science-fiction américaine*. Paris : Albin Michel.
- Evanier, Mark et John Morrow. 1998. « More Than Your Average Joe ». *The Jack Kirby Collector*, n° 25. En ligne. <<http://www.twomorrows.com/kirby/articles/25simon.html>>.
- Evanier, Mark. 2008. *Kirby : King of Comics*. New York : Abrams.
- Fox, Gardner et Carmine Infantino. 1961. « Flash of Two Worlds ». *Flash* n° 123 (septembre). New York : DC Comics.
- Gabilliet, Jean-Paul. 2005. *Des Comics et des hommes : Histoire culturelle des comic books aux États-Unis*. Nantes : Éditions du Temps.
- Gerner, Jochen. 2002. *TNT en Amérique*. Paris : L'ampoule.

- Groensteen, Thierry. 1999. *Système de la bande dessinée*. Paris : Presses Universitaires de France
- Groth, Gary. 1990. « Jack Kirby Interview ». *The Comics Journal* n° 134 (février). En ligne. <<http://www.tcj.com/jack-kirby-interview/>>.
- Guattari, Félix. 1989. *Les trois écologies*. Paris : Galilée.
- . 1992. *Chaosmose*. Paris : Galilée.
- . 2003. *Psychanalyse et transversalité : Essais d'analyse institutionnelle*. Paris : La Découverte.
- . 2011. *Lignes de fuite : Pour un autre monde de possibles*. La Tour-d'Aigues : Éditions de l'Aube.
- Hall, Joshua M.. 2015. « Differential-Surface: Deleuze and Superhero Comics ». *Transnational Literature* n° 2 (mai). En ligne. <http://dspace.flinders.edu.au/xmlui/bitstream/handle/2328/35328/Differential_Surface.pdf?sequence=1>.
- Hatfield, Charles. 2012. *Hand of Fire : The Comics Art of Jack Kirby*. Jackson : University Press of Mississippi.
- Herron, France et Jack Kirby. 1959. « The Isle of No Return ». *Challengers of the Unkown* n° 7 (avril-mai). New York : DC Comics.
- Hodler, Timothy. 2015. « Thinking Through Images : An Interview with Nick Sousanis ». *The Paris Review*. En ligne. <<http://www.theparisreview.org/blog/2015/07/20/thinking-through-images-an-interview-with-nick-sousanis/>>.
- Hogarth, Burne. 2014. *Tarzan – In the City of Gold*. London : Titan Publishing Group.
- Howe, Sean. 2012. *Marvel Comics : The Untold Story*. New York : Harper.
- Jeffery, Scott. 2013. *Superhuman, Transhuman, Post/Human: Mapping the Production and Reception of the Posthuman Body*. Thèse de doctorat. University of Sterling.
- Kane, Gil. 2004. « Gil Kane on Kirby ». *The Collected Jack Kirby Collector vol. 4*. Raleigh : TwoMorrows Publishing, p. 196-197.
- Kirby, Jack. 1940. « Solar Legion ». *Crash Comics Adventures* n° 1 (mai). New York : Fox Comics.
- . 1970. « The Newsboy Legion ! ». *Superman's Ex-Pal the New Jimmy Olsen* n° 133 (octobre). New York : DC Comics.
- . 1971. « In Search of a Dream! ». *Forever People* n° 1 (mars). New York : DC Comics.
- . 1975. « A Hundred Thousand Foes ». *OMAC* n° 3 (janvier). New York : DC Comics.
- . 1975. « New Bodies for Old ». *OMAC* n° 5 (mai). New York : DC Comics.
- . 1976. *Captain America's Bicentennial Battles*. New York : Marvel Comics.
- . 2003. *Challengers of the Unkown by Jack Kirby*. New York : DC Comics.

- . [Date inconnue]. *God*. [Collection inconnue].
- . [Date inconnue]. *The Dream Machine*. Collection Glen David Gold.
- Kolkman, Richard. 2004. « Thoroughly Modern Jack ». *The Collected Jack Kirby Collector vol. 2*. Raleigh : TwoMorrows Publishing, p. 66.
- Kristensen, Stefan. 2012. « L'inconscient machinique et l'idée d'une ontologie politique de la chair ». *Chiasmi International* n° 16, p. 127-147.
- Lainé, Jean-Marc. 2013. *Stan Lee : Homère du XXe siècle*. Lyon : Les moutons électriques, éditeur.
- Lapoujade, David. 2014. *Deleuze, les mouvements aberrants*. Paris : Éditions de Minuit.
- Lee, Stan et Jack Kirby. 1961. « The Fantastic Four! ». *Fantastic Four* n° 1 (novembre). New York : Marvel Comics.
- . 1962. « The Menace of the Miracle Man ». *Fantastic Four* n° 3 (mars). New York : Marvel Comics.
- . 1966. « Beware the Hidden Land ! ». *Fantastic Four* n° 47 (février). New York : Marvel Comics.
- . 1966. « The Startling Saga of the Silver Surfer ». *Fantastic Four* n° 50 (mai). New York : Marvel Comics.
- . 1966. « Enter Doctor Doom ». *Fantastic Four* n° 57 (décembre). New York : Marvel Comics.
- . 1967. « The Peril and the Power! ». *Fantastic Four* n° 60 (mars). New York : Marvel Comics.
- . 1967. « Where Stalks the Sandman! ». *Fantastic Four* n° 61. New York : Marvel Comics.
- . 1968. « The Thing No More ! ». *Fantastic Four* n° 78 (septembre). New York : Marvel Comics.
- . 1968. « Where Soars the Silver Surfer! ». *Fantastic Four* n° 72 (mars). New York : Marvel Comics.
- . 1969. « Galactus is Born ! ». *The Mighty Thor* n° 162 (mars). New York : Marvel Comics.
- . 2013. *The Fantastic Four Omnibus Volume 1*. New York : Marvel Comics.
- . 2013. *The Fantastic Four Omnibus Volume 2*. New York : Marvel Comics.
- . 2015. *The Fantastic Four Omnibus Volume 3*. New York : Marvel Comics.
- Lefèvre, Pascal. 2009. « The Construction of Space in Comics » in Heer, Jeet et Kent Worcester. *A Comics Studies Reader*. Jackson: University Press of Mississippi, p. 157-162.
- Li-Goyette, Mathieu. 2015. « Le pouvoir de faire la différence : écritures identitaires dans *Uncanny X-Men* ». *Pop-en-stock*. En ligne. <<http://popenstock.ca/dossier/article/le-pouvoir-de-faire-la-diff%C3%A9rence-%C3%A9critures-identitaires-dans-uncanny-x-men-1>>.
- Mendryk, Harry. 2006. « Early Jack Kirby, Chapter 3, Moonlighting ». *Jack Kirby Museum*. En ligne. <<http://kirbymuseum.org/blogs/simonandkirby/archives/606>>.

- . 2007. « Inking Glossary ». *Simon & Kirby*. En ligne.
<<http://kirbymuseum.org/blogs/simonandkirby/inking-glossary>>.
- . 2010. « Double Life of Private Strong, the First Issue ». *Simon & Kirby*. En ligne.
<<http://kirbymuseum.org/blogs/simonandkirby/archives/2564>>.
- Metz, Christian. 1964. « Le cinéma : langue ou langage? », *Communications* n° 4, p. 52-90.
- Morgan, Harry et Manuel Hirtz. 2009. *Les apocalypses de Jack Kirby*. Lyon : Les moutons électriques, éditeur.
- Morrison, Grant. 2012. *Supergods: What Masked Vigilantes, Miraculous Mutants, and a Sun God from Smallville Can Teach Us About Being Human*. New York : Spiegel & Grau.
- Morrow, John. 2004. « Pop Kirby ». *The Collected Jack Kirby Collector vol. 2*. Raleigh : TwoMorrows Publishing, p. 67.
- Raymond, Alex. 2012. *Flash Gordon : On the Planet Mongo (Sundays 1934-37)*. London : Titan Publishing Books.
- Rey, Alain. 1978. *Les spectres de la bande – Essai sur la B. D.*. Paris : Éditions de Minuit.
- Peeters, Benoît. 2003. *Lire la bande dessinée*. Paris : Flammarion.
- Siegel, Jerry et Joe Shuster. 1938. « Superman ». *Action Comics* no 1 (juin). New York : DC Comics.
- . 2006. *Superman : Sunday Classics 1939-1943*. Sterling Publishing : New York.
- . 2013. *The Golden Age Superman Omnibus*. Volume 1. New York : DC Comics.
- Simon, Joe et Jack Kirby. 1940. « Blue Bolt ». *Blue Bolt* n° 5 (octobre). New York : Fox Comics.
- . 1952. « Mr. Knows-It-All Falls in Love ». *Young Love* n° 37 (septembre). New York : Prize Comics.
- . 1956. « Gismo ! ». *Black Cat Mystic* n° 58 (juillet-septembre) New York : Harvey Comics.
- . 2013. *The Simon and Kirby Library : Science Fiction*. London : Titan Publishing Group, p. 17.
- Sousanis, Nick. 2015. *Unflattening*. Cambridge : Harvard University Press.
- Theakston, Greg. 1997. *The Complete Jack Kirby*. Volume 1. New York : Pure Imagination Publishing.
- . 2006. *The Comic Strip Jack Kirby*. New York : Pure Imagination.
- Tual, Morgane. 2015. « Comment le “Deep Learning” révolutionne l’intelligence artificielle ». *Le Monde* (24 juillet). En ligne. <http://www.lemonde.fr/pixels/article/2015/07/24/comment-le-deep-learning-revolutionne-l-intelligence-artificielle_4695929_4408996.html>.
- Tye, Larry. 2012. *Superman : The High-Flying History of America’s Most Enduring Hero*. New York : Random House, p.17-18.

- Witek, Joseph. 2009. « The Arrow and the Grid » in Heer, Jeet et Kent Worcester (dir.). *A Comics Studies Reader*. Jackson: University Press of Mississippi, p. 154.
- Wolk, Douglas. 2007. *Reading Comics*. Boston : Da Capo Press
- Wood, Dave et Jack Kirby. 1958. « The Menace of the Ancient Vials ». *Showcase* n° 12 (janvier-février). New York : DC Comics.
- Yoe, Craig. 2009. *Secret Identity : The Fetish Art of Superman's Co-Creator Joe Shuster*. New York : Abrams ComicArts.
- Zourabichvili, François. 1997. « Qu'est-ce qu'un devenir, pour Gilles Deleuze? ». *Conférence prononcée à Horlieu (Lyon) le 27 mars 1997*. Horlieu : Horlieu éditions.

POURSUITE

ROUTE



FEU



SECONDE



DIABLE!

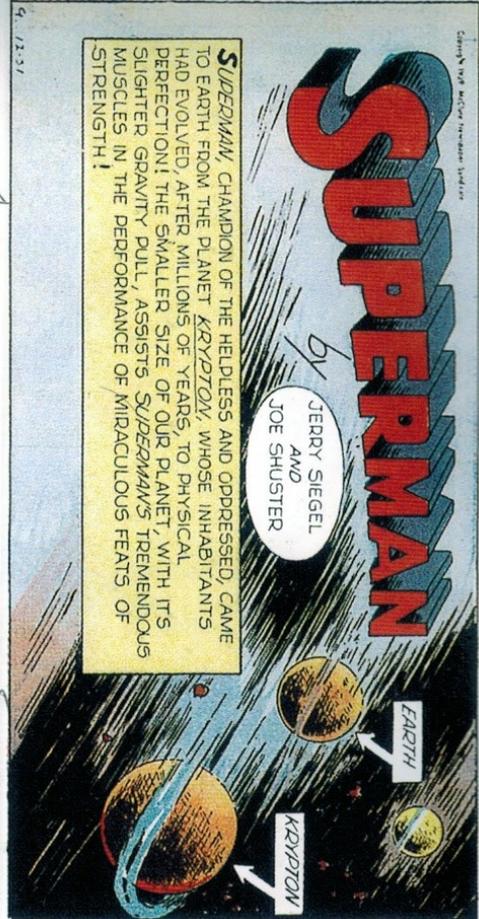
FEU



SUPERMAN

by JERRY SIEGEL AND JOE SHUSTER

SUPERMAN, CHAMPION OF THE HELPLESS AND OPPRESSED, CAME TO EARTH FROM THE PLANET **KRYPTON**, WHOSE INHABITANTS HAD EVOLVED, AFTER MILLIONS OF YEARS, TO PHYSICAL PERFECTION! THE SMALLER SIZE OF OUR PLANET, WITH ITS SLIGHTER GRAVITY PULL, ASSISTS **SUPERMAN'S** TREMENDOUS MUSCLES IN THE PERFORMANCE OF MIRACULOUS FEATS OF STRENGTH!



AS LOIS AND CLARK PASS THE METROPOLITAN NATIONAL BANK ON THEIR WAY TO THE DAILY PLANET, TWO GUNMEN DASH OUT!



OUTA MY WAY, OR—! DON'T SHOOT! PLEASE!



THEY GOT AWAY— YOU COWARD!

WHAT COULD I DO WITH A GUN STARING ME IN THE FACE?—I COULD HAVE DONE DECENTLY IF LOIS HADN'T BEEN PRESENT! WHAT AN ODD EXPRESSION IN THOSE BANDIT'S EYES!—!



GAY, CLARK! I'VE JUST TURNED IN A STORY ABOUT IT! ANOTHER BANK ROBBERY. WALKED RIGHT INTO IT! NEVER MIND THAT. I'VE SOMETHING IMPORTANT FOR YOU TO WORK ON. COME IN!

AT THE DAILY PLANET OFFICE



CLARK, THIS IS MRS. JASPER. SHE HAS A STRANGE STORY TO TELL.

PLEASE LISTEN—! AND BELIEVE—!

GO RIGHT AHEAD, MRS. JASPER! I'VE REPORTERS!



A YEAR AGO MY HUSBAND APPLIED TO THE BENSON EMPLOYMENT AGENCY FOR WORK. THEY PLACED HIM IN AN OUT-OF-TOWN POSITION, AND I HAVEN'T HEARD FROM HIM SINCE. I'M AFRAID SOMETHING TERRIBLE HAS HAPPENED.

RIGHT? POSSIBLE? THAT HE WOULD DESERTED YOU?



NOT I KNOW MANY OTHER WOMEN WHOSE HUSBANDS PLACED BY THE BENSON AGENCY HAVE DISAPPEARED! I'M CONVINCED HERB'S SOMETHING WRONG WITH THAT FACE! BUT WHEN I'VE BEEN HERE, HE WOULD TELL ME NOTHING!

PERHAPS YOUR INTUITION IS CORRECT! I'LL INVESTIGATE!



LOOKING BACK THRU OUR FILES, I FIND THAT THE BENSON AGENCY ADVERTISES FOR A GREAT NUMBER OF MEN ONLY ONCE A YEAR—AND ALWAYS AT THIS PARTICULAR TIME!

AFTER MRS. JASPER DEPARTS . . .

I THINK I'LL PAY MR. BENSON A VISIT!



BUT I ONLY WANT TO ASK YOU A FEW QUESTIONS, BENSON!

GET OUT—I'VE NO USE FOR SNOOPING REPORTERS!

WHEN CLARK REACHES THE EMPLOYMENT AGENCY



IN THE REAR OF THE BUILDING, CLARK TRANSFORMS HIMSELF INTO SUPERMAN!

PERHAPS I CAN CHANGE HIS ATTITUDE!



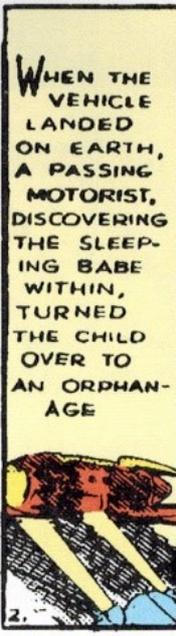
AS LOIS AND CLARK PASS THE METROPOLITAN NATIONAL BANK ON THEIR WAY TO THE DAILY PLANET, TWO GUNMEN DASH OUT!





JEROME SIEGEL
JOE SHUSTER

AS A DISTANT PLANET WAS DESTROYED BY OLD AGE, A SCIENTIST PLACED HIS INFANT SON WITHIN A HASTILY DEvised SPACE-SHIP, LAUNCHING IT TOWARD EARTH!



WHEN THE VEHICLE LANDED ON EARTH, A PASSING MOTORIST, DISCOVERING THE SLEEPING BABE WITHIN, TURNED THE CHILD OVER TO AN ORPHAN-AGE

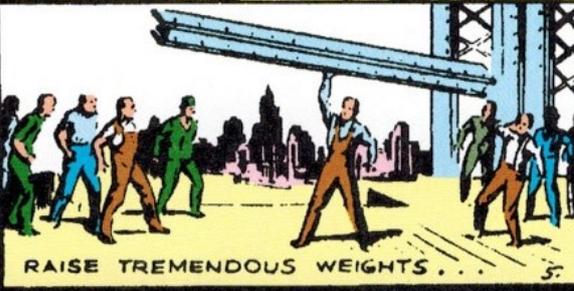


ATTENDANTS, UNAWARE THE CHILD'S PHYSICAL STRUCTURE WAS MILLIONS OF YEARS ADVANCED OF THEIR OWN, WERE ASTOUNDED AT HIS FEATS OF STRENGTH

WHEN MATURITY WAS REACHED, HE DISCOVERED HE COULD EASILY :



LEAP 1/4 MILE; HURDLE A TWENTY-STORY BUILDING . . .



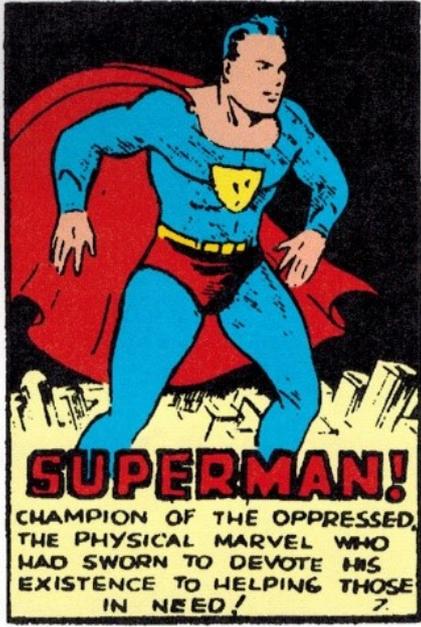
RAISE TREMENDOUS WEIGHTS . . .



.. RUN FASTER THAN AN EXPRESS TRAIN . . .

.. AND THAT NOTHING LESS THAN A BURSTING SHELL COULD PENETRATE HIS SKIN!

EARLY, CLARK DECIDED HE MUST TURN HIS TITANIC STRENGTH INTO CHANNELS THAT WOULD BENEFIT MANKIND AND SO WAS CREATED . . .



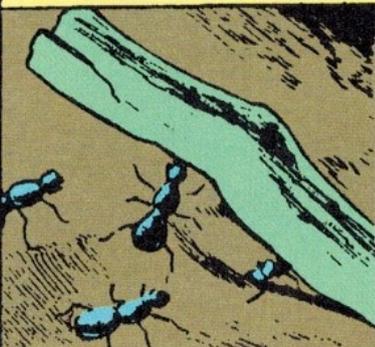
SUPERMAN!

CHAMPION OF THE OPPRESSED, THE PHYSICAL MARVEL WHO HAD SWORN TO DEVOTE HIS EXISTENCE TO HELPING THOSE IN NEED!

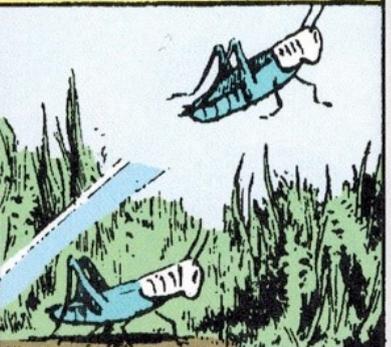
A SCIENTIFIC EXPLANATION OF CLARK KENT'S AMAZING STRENGTH

KENT HAD COME FROM A PLANET WHOSE INHABITANTS' PHYSICAL STRUCTURE WAS MILLIONS OF YEARS ADVANCED OF OUR OWN. UPON REACHING MATURITY, THE PEOPLE OF HIS RACE BECAME GIFTED WITH TITANIC STRENGTH!

-- INCREDIBLE? NO! FOR EVEN TODAY ON OUR WORLD EXIST CREATURES WITH SUPER-STRENGTH!



THE LOWLY ANT CAN SUPPORT WEIGHTS HUNDREDS OF TIMES ITS OWN



THE GRASSHOPPER LEAPS WHAT TO MAN WOULD BE THE SPACE OF SEVERAL CITY BLOCKS

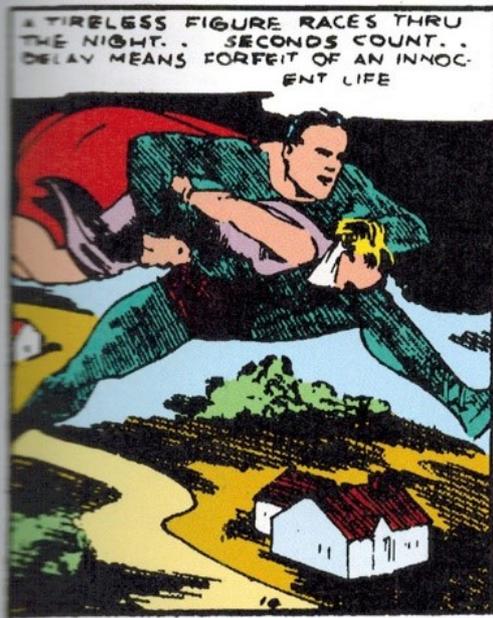
No. 1

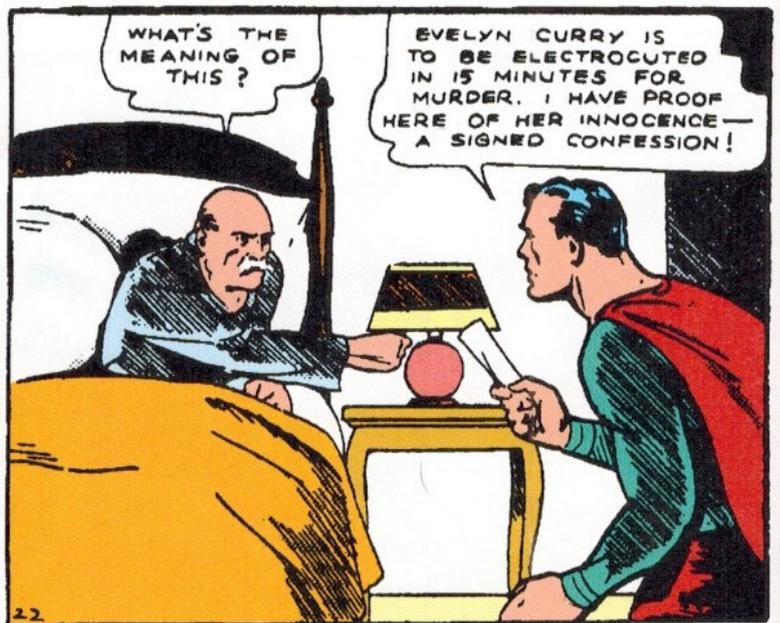
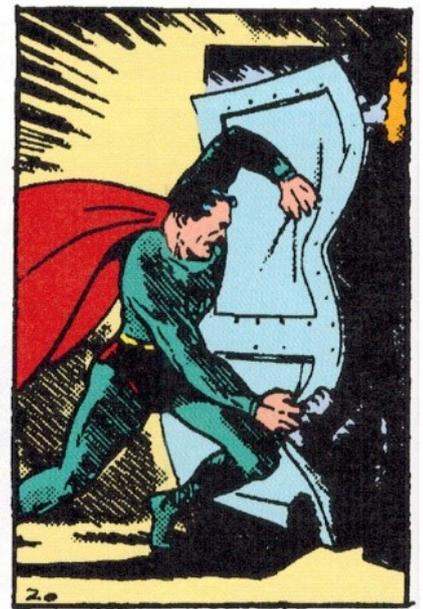
JUNE, 1938

ACTION COMICS

10¢









SOLAR LEGION



AND THE DAY CAME WHEN THE MYSTERIOUS FORCES BINDING MAN TO THE EARTH, FELL BEFORE THE ONSLAUGHT OF HIS SCIENCE AND THE DARK, AIRLESS, VACUUM THAT WAS SPACE, YIELDED TO THE PIERCING FLAMES OF HIS COUNTLESS MACHINES....
THE STORY OF ADAM STARR IS THE SAGA OF THE SOLAR LEGION, AN ORGANIZATION YET UNFOUNDED, WHICH GUARDS THE VAST FRONTIERS OF AN ERA YET UNBORN.....

TERROR STALKS THE TRAIL OF THE INTERPLANETARY PIONEER IN THE YEAR 2140, A.D. THE RUTHLESS TACTICS OF "BLACK MICHAEL" TAKE A HEAVY TOLL IN SPACE TRAFFIC....

HIS DEADLY RAYS TRANSFORM SPACE-SHIPS TO

FLAMING METEORS!

HIS TINY DART-SHIP
SOON CARRIES THE FIGHT TO
THE DEATH DEALERS,
THEMSELVES!

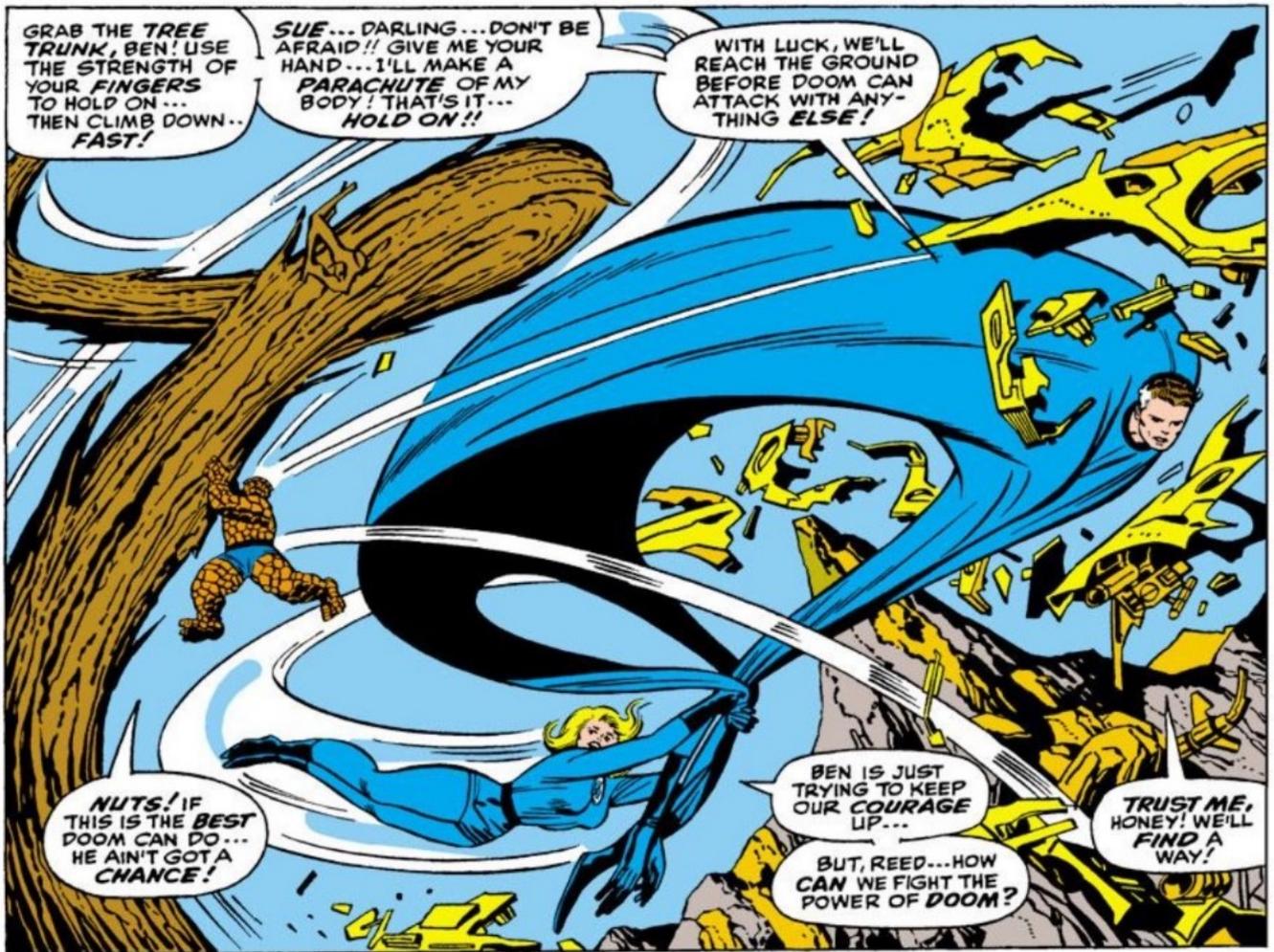


2



The BLUE
BOLT STRIDES
BOLDLY THROUGH
THE CYLINDER
MOUTH, WHICH IS
ALIVE WITH LIVING, CRACKLING ENERGY!

4



GRAB THE TREE TRUNK, BEN! USE THE STRENGTH OF YOUR FINGERS TO HOLD ON... THEN CLIMB DOWN... FAST!

SUE... DARLING... DON'T BE AFRAID!! GIVE ME YOUR HAND... I'LL MAKE A PARACHUTE OF MY BODY! THAT'S IT... HOLD ON!!

WITH LUCK, WE'LL REACH THE GROUND BEFORE DOOM CAN ATTACK WITH ANYTHING ELSE!

NUTS! IF THIS IS THE BEST DOOM CAN DO... HE AIN'T GOT A CHANCE!

BEN IS JUST TRYING TO KEEP OUR COURAGE UP...

TRUST ME, HONEY! WE'LL FIND A WAY!

BUT, REED... HOW CAN WE FIGHT THE POWER OF DOOM?



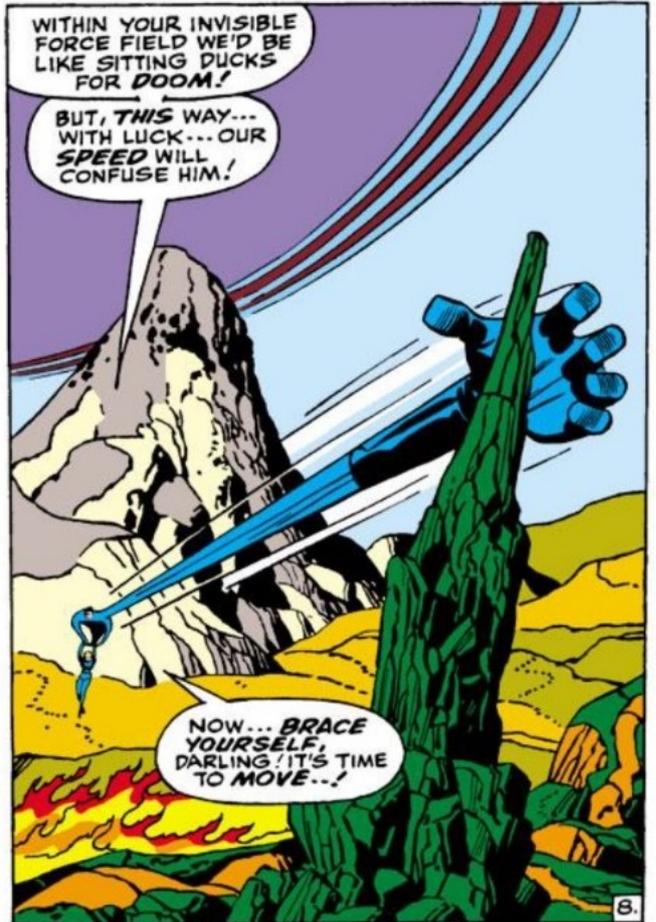
WAIT!! WE...WE CAN'T LAND!! LOOK...!!

THE GROUND BELOW US... IT'S A SEETHING TORRENT OF FLAME!

DOOM DID IT... BUT, IT WON'T HELP HIM... NOT NOW!

SUSIE!! SLAP YER FORCE FIELD 'ROUND THE TWO OF YA! HURRY!

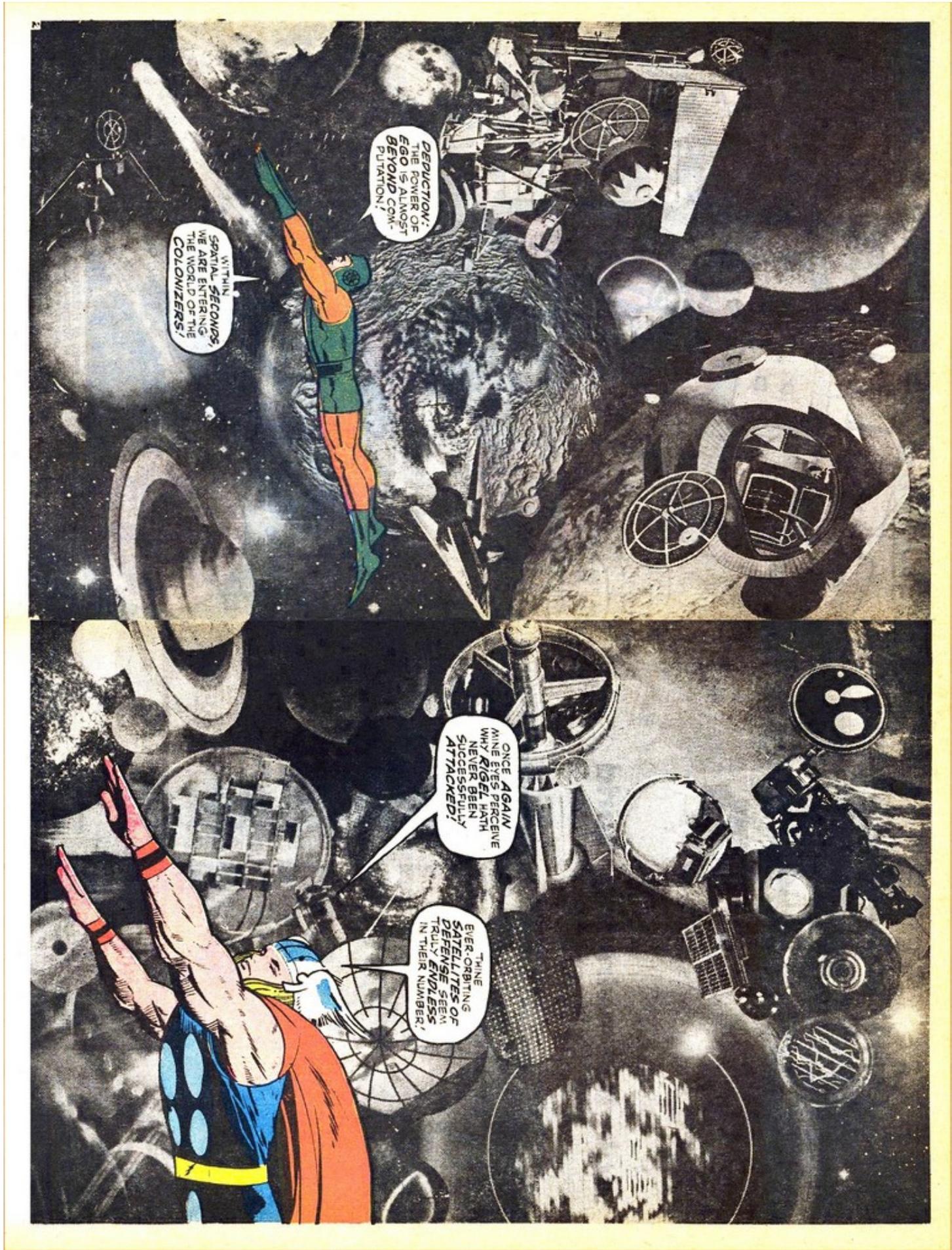
NO! I'VE A BETTER WAY! HANG ON, SUE... I'M RELEASING ONE HAND...!



WITHIN YOUR INVISIBLE FORCE FIELD WE'D BE LIKE SITTING DUCKS FOR DOOM!

BUT, THIS WAY... WITH LUCK... OUR SPEED WILL CONFUSE HIM!

NOW... BRACE YOURSELF, DARLING! IT'S TIME TO MOVE...!

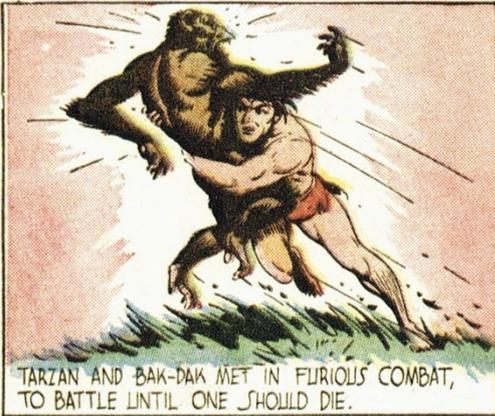


DEPOTION:
THE POWER OF
EGO IS ALMOST
BEYOND COM-
PUTATION!

WITHIN
SPATIAL SECONDS,
WE ARE ENTERING
THE WORLD OF THE
COLONIZERS!

ONCE AGAIN
MINE EYES PERCEIVE
WHY RIGEL HATH
NEVER BEEN
SUCCESSFULLY
ATTACKED!

THINE
EVER-ORBITING
SATELLITES OF
DEFENSE SEEM
TRULY ENDLESS,
IN THEIR NUMBER,



TARZAN AND BAK-DAK MET IN FURIOUS COMBAT, TO BATTLE UNTIL ONE SHOULD DIE.



LINDA WAS ASTONISHED AND TERRIFIED. FIRST SHE HAD HEARD HER TREE-MAN CONVERSING WITH THE APES.



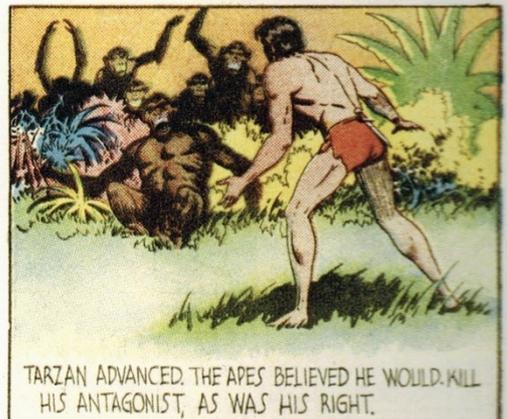
AND NOW, AS HE FOUGHT, HE GROWLED LIKE A BEAST. WAS HE, AFTER ALL, AKIN TO THESE CREATURES?



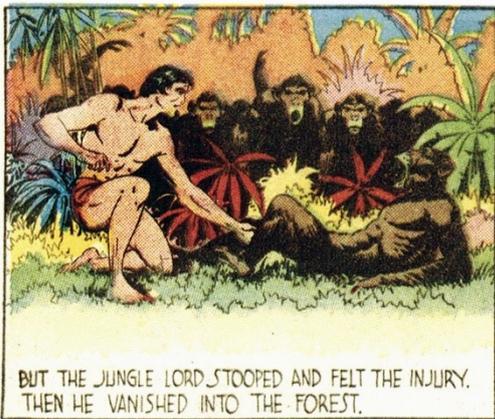
SURELY NO HUMAN HAD SUCH POWER, FOR NOW SHE SAW HIM LIFT THE GIANT APE AND HURL HIM TO EARTH.



THE APE-KING TRIED TO RISE, BUT HE FELL BACK SCREAMING WITH PAIN. HIS LEG WAS BROKEN.



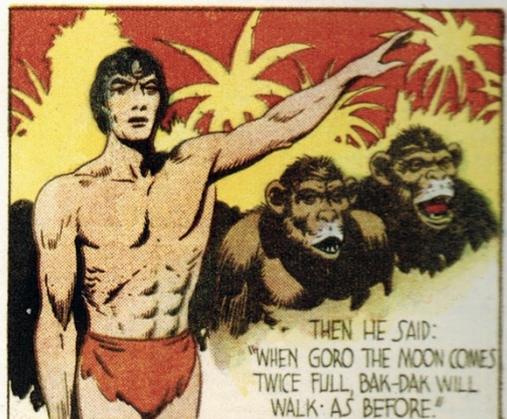
TARZAN ADVANCED. THE APES BELIEVED HE WOULD KILL HIS ANTAGONIST, AS WAS HIS RIGHT.



BUT THE JUNGLE LORD STOOPED AND FELT THE INJURY. THEN HE VANISHED INTO THE FOREST.



SOON HE RETURNED WITH BRANCHES AND VINES AND BOUND THEM AS A SPLINT ON A WOUNDED LEG.



THEN HE SAID: "WHEN GORO THE MOON COMES TWICE FULL, BAK-DAK WILL WALK AS BEFORE."



THE APES KNEW LITTLE OF SENTIMENT, BUT GRUFF OLD BAK-DAK FELT A CERTAIN VAGUE GRATITUDE. TARZAN'S VICTORY MADE HIM KING—

— AND THE TRIBE WAS PLEASED TO HAVE A MONARCH SO STRONG AND WISE.

NEXT WEEK:
THE HALF-MEN



BUT HIS PERIL WAS NOT PAST, FOR GREGOR MARSADA LINGERED IN THE JUNGLE, DETERMINED TO HUNT HIM DOWN!



WOW! YOU DON'T THINK IT COULD BE A **FLYING SAUCER**, DO YOU, MOM?

NO... IT'S A FLYING EGG THIS TIME! AN EGG WITH WINDOWS-- CRACKED OPEN AND SPILLING TUBES AND THINGS ALL OVER THE PLACE!



NOW PUSH THOSE POP EYES BACK INTO THAT SILLY FACE! IT'S PROBABLY A GADGET... A **GISMO**, LIKE YOUR UNCLE STEVE CALLS THEM! THE ARMY IS INVENTING NEW ONES ALL THE TIME...



YEAH... I GUESS SOME PLANE MUST HAVE DROPPED IT SMACK IN THE VALLEY! WE HEARD ONE BEFORE THE CRASH-- REMEMBER?

TIM, YOU'VE GOT CHORES TO DO-- AND I'VE GOT TO FEED DONNY... REMEMBER?

I DID AS MOM TOLD ME... BUT MY MIND WASN'T ON DOING THE CHORES. I WANTED TO BE WITH POP AND THE OTHER MEN-- POKING AROUND IN THAT THING IN THE VALLEY. I HAD A FEELING THAT MOM HADN'T TOLD ME EVERYTHING-- I WANTED TO SEE THE **GISMO** FOR MYSELF...



IT SHOULDN'T TAKE MORE'N TEN MINUTES TO GET TO THAT WRECK. I'LL BE BACK BEFORE MOM MISSES ME...

I KNEW A SHORT CUT THROUGH THE WOODS THAT WOULD TAKE ME THERE PRONTO. IT WAS WHEN I GOT TO MILLER'S BROOK, THAT I HEARD MY DOG, CANDY, BARKING. SHE CAME TEARING OUT OF THE BRUSH, AND DIDN'T EVEN STOP WHEN SHE SAW ME...



CANDY... CANDY! HEY! COME BACK HERE, GIRL!!



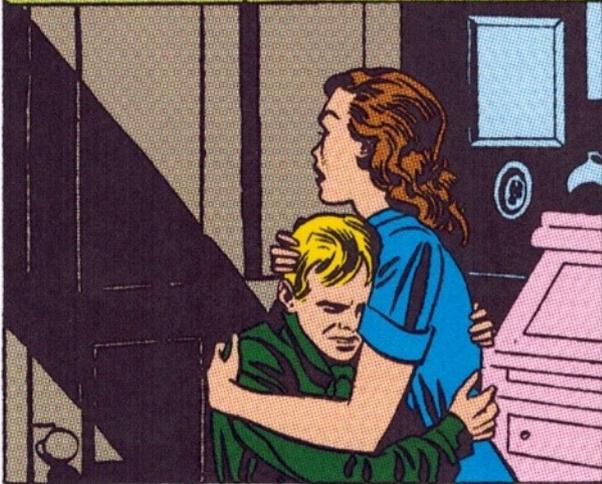
SHE'S NEVER ACTED THIS WAY BEFORE! WONDER WHAT FRIGHTENED HER?



YEOW!! GREAT DAY IN THE MORNIN'!!



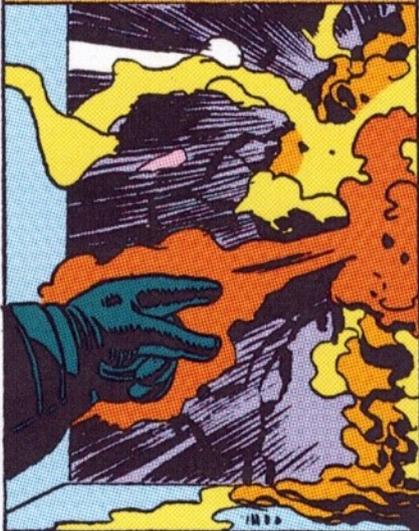
MAYBE SHOOTING AT IT WAS THE WRONG THING TO DO. AFTER ALL, IT MAY NOT HAVE REALIZED THAT OUR HOUSE WAS IMPORTANT TO US...



PROBABLY IT DIDN'T EVEN KNOW WHAT SORT OF BEINGS WE WERE. IT STOOD MOTIONLESS IN THE LIVING ROOM-- JUST LOOKING-- MAYBE FIGURING THINGS OUT...



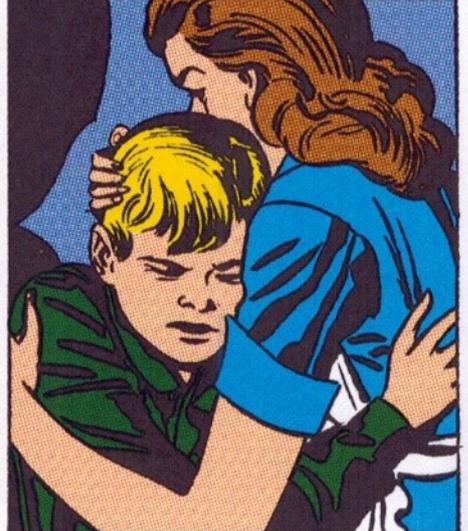
I SUPPOSE IT MEANT TO SEE WHAT WAS BEHIND THE WALL..IT PROBABLY DIDN'T KNOW HOW TO OPEN A DOOR.



THE MAN FROM SPACE STEPPED THROUGH THE OPENING HE HAD BURNED THROUGH THE WALL.



DID IT HAVE A VOICE? WAS IT GOING TO TALK-- TO ASK US QUESTIONS? WHAT COULD WE SAY TO IT?



WHATEVER THE THING WAS, IT DIDN'T SEEM TO MEAN ANY HARM..I LOOKED TO MOM, TO SEE IF SHE HAD THE ANSWER TO ALL THIS...



BUT MOM WAS LOOKING OVER MY SHOULDER AND I TURNED TO SEE WHAT THE THING WAS UP TO NOW...



IT WAS A LEGEND COME TO LIFE... A LEGEND OF A MONSTROUS, HULKING THING... A FANTASTIC CREATURE THAT DWELLED IN THE MOUNTAINS! ONLY NOW IT WAS NO LONGER A LEGEND!...NOW IT WAS REAL!! NOW IT WAS HERE!! NOW IT WAS...DOOMSDAY!!

I SAW

DIABLO!

THE DEMON FROM THE FIFTH DIMENSION!



FLEE FOR YOUR LIVES!! THE DEMON CREATURE HAS COME TO DESTROY US!

IT IS *DIABLO!* NOTHING CAN STOP HIM! NOTHING!!

GREAT SCOTT! --THE LEGEND'S TRUE!! *DIABLO* LIVES!! HE LIVES!

T-631

RETURN ^{OF} THE GENIE!

THE FOOLS! THEY THOUGHT I WAS **FINISHED!** THEY THOUGHT THEY'D SEEN THE **LAST** OF ME! **BUT NOW I'VE RETURNED--** AND THE WHOLE WORLD WILL TREMBLE! FOR NOW **REVENGE** WILL BE MINE! I'LL UNLEASH MY AWESOME POWERS AND EVERY LIVING CREATURE ON EARTH WILL FEEL THE WRATH OF-- **THE GENIE!!!**



THE SORCERY THAT PRODUCED GIANTS IN THE ANCIENT PAST HAS UNLEASHED THE SAME PHENOMENON TODAY. TWO DANGEROUS MEN, NOW GROWN TO MENACING, MAMMOTH SIZE, ARE DETERMINED TO CRUSH THE CHALLENGERS OF THE UNKNOWN! JUST AS FORMIDABLE ARE THE FOUR REMAINING VIALS AND THE MAGIC THEY HOLD WITHIN THEM! FOR WHATEVER THE FEAR THAT FOLLOWS IN THE WAKE OF THE STALKING MONSTERS, THE VIALS YIELD YET ANOTHER MYSTIFYING CREATURE FROM THE UNKNOWN--

CHAPTER TWO

THE FIRE BEING!



IT CAME OUT OF THE SECOND VIAL! EVERYTHING IT TOUCHES BURSTS INTO FLAME!

W-WHAT IS THAT THING?

USING HIMSELF AS BAIT, RED RYAN HAS LURED THE GIANTS FROM THE CAVE WHERE THEY HAD TRAPPED HIS FRIENDS. NOW, ON A STRANGELY SHAPED ROCK FORMATION, RED RYAN CONFRONTS ONE OF THE GIANTS WHO HAS HUNTED HIM.



THIS IS MY CHANCE TO TAKE HIM DOWN AND USE HIS GUNNER!

I'LL TEACH YOU TO SHOOT AT ME--!

BANG!





"THAT DID IT! I REALIZED I MUST BE LOSING MY MIND! WITH HARDLY A CORDIAL GOOD NIGHT, I LEFT... AND I WENT TO RUTH'S HOUSE!

HENRY! WHAT ARE YOU DOING HERE? I THOUGHT YOU HAD A BUSINESS APPOINTMENT!

I CALLED IT OFF! I'VE GOT SOMETHING MORE IMPORTANT



RUTH... LET'S GET MARRIED... WHY STALL IT OFF ANY LONGER! IT'S ALWAYS BEEN IN THE CARDS FOR US!

WELL! WHAT BROUGHT THIS ON?



WE'VE DISCUSSED IT MANY TIMES BEFORE! WHY THE SURPRISE ACT? TELL YOU WHAT... WE'LL GET THE LICENSE AT LUNCH TOMORROW... WE'LL BOTH BE FREE THEN!

WE CERTAINLY WILL BE! AND AFTER LUNCH TOO!



WHAT'S THE MATTER WITH YOU RUTH? I NEVER THOUGHT YOU'D OBJECT TO THE IDEA!

I DON'T! IT'S JUST YOUR SUDDEN BULL-IN-THE-CHINA-SHOP APPROACH THAT SCARES ME! IT ISN'T LIKE YOU!



WELL, WHAT DO I HAVE TO DO? STRIKE A ROMANTIC POSE? SPOUT A MESS OF SENTIMENTAL HOGWASH? IS THAT WHAT YOU WANT?

YES... I MEAN, NO! IT'S NOT THAT EITHER! YOU'RE THE METHODOICAL TYPE, HENRY! YOU'D NEVER MARRY... UNLESS IT WAS READY TO FIT INTO YOUR SCHEDULE...



NOW, SOMETHING'S FORCED YOU TO MAKE A HURRIED DECISION! I WON'T HAVE IT THAT WAY! I CAN WAIT UNTIL YOU'VE THOUGHT THINGS OUT WITH CALM AND REASON...

ALL RIGHT, ANYTHING YOU SAY, RUTH...

SUPERMAN
DC
NATIONAL COMICS

10¢

SEPT.
NO. 123

APPROVED
BY THE
COMICS
CODE
AUTHORITY

The FLASH



Featuring
"FLASH of TWO WORLDS!"
—A SPECTACULAR STORY
THAT IS SURE TO
BECOME A CLASSIC!





THANK HEAVENS!! YOU'RE ALL RIGHT, MY DARLING!

ALL RIGHT, EH? HOW DO YOU **KNOW**, WISE GUY? HOW DO YOU KNOW SHE WON'T TURN INVISIBLE **AGAIN**? HOW DO YOU KNOW WHAT'LL HAPPEN TO THE **REST** OF US?



BEN, I'M SICK AND TIRED OF YOUR INSULTS... OF YOUR COMPLAINING! I DIDN'T **PURPOSELY** CAUSE OUR FLIGHT TO FAIL!

AND I'M SICK OF YOU... PERIOD! IN FACT, I'M GONNA PASTE YOU RIGHT IN THAT SMUG FACE OF YOURS!



BEN, **STOP!** WAIT!! LOOK WHAT'S HAPPENING TO YOU! YOU'RE--**CHANGING!**



DON'T TRY TO TALK YOUR WAY OUT OF IT, MISTER! I'M GONNA MOP UP THE PLACE WITH YOU!



RUN, REED DARLING! HE'S TURNED INTO A-- A-- SOME SORT OF A **THING!** HE'S STRONG AS AN OX!!

"REED DARLING"!! **BAH!** HOW CAN YOU CARE FOR THAT WEAKLING WHEN I'M HERE!?



I'LL **PROVE** TO YOU THAT YOU LOVE THE WRONG MAN, SUSAN! I'LL-- HEY! WHAT--??!

NO, YOU DON'T!!



YOU'VE HAD THIS COMING TO YOU FOR A LONG TIME, BEN!



OH, REED... REED... NOT YOU, TOO!! NOT YOU, TOO!!

WHAT AM I DOING? WHAT HAPPENED TO ME? TO ALL OF US?

AT THAT MOMENT, THE POWERFUL SHIP'S AUTOMATIC PILOT TOOK OVER, AND MANAGED TO RETURN THE SLEEK ROCKET SAFELY TO EARTH, IN A ROUGH, BUT NON-FATAL LANDING!



I--I'M GRATEFUL WE'RE ALL ALIVE!! IT WAS MIGHTY CLOSE!

BUT, REED...WE FAILED!! AFTER ALL YOUR WORK... YOUR DEDICATION... WE FAILED!

BAH! WHAT'D YOU EXPECT?



BUT WE'RE STILL NOT COMPLETELY SAFE! WE STILL HAVE TO SEE WHETHER THE COSMIC RAYS AFFECTED US IN ANY WAY!

OH, REED... I FEEL SO STRANGE!



SUSAN! LOOK AT SUSAN!!

WHAT'S WRONG?



YOU'RE GASPING FADING AWAY!!

OH, NO!! NO!!

IT'S IMPOSSIBLE!



SOMEHOW THE COSMIC RAYS HAVE ALTERED YOUR ATOMIC STRUCTURE... MAKING YOU GROW INVISIBLE!

SIS! I CAN'T SEE YOU AT ALL ANY MORE!

HOW... HOW LONG WILL IT LAST?



THERE'S NO WAY OF KNOWING!!

WHA--WHAT IF SHE NEVER GETS VISIBLE AGAIN??



LOOK!! I SEE HER!

I'M MYSELF AGAIN! IT HAPPENED SO SUDDENLY... ALL BY ITSELF!





YOU'VE TURNED INTO MONSTERS... BOTH OF YOU!! IT'S THOSE RAYS! THOSE TERRIBLE COSMIC RAYS!



NOW I KNOW WHY I'VE BEEN FEELING SO WARM! LOOK AT ME!! THEY'VE AFFECTED ME, TOO! WHEN I GET EXCITED I CAN FEEL MY BODY BEGIN TO BLAZE!



I'M LIGHTER THAN AIR!! I CAN FLY!! I CAN FLY!! I CAN FLY!!





WE NEED NOT
FEAR MAXIMUS!
BLACK BOLT
IS HERE TO
PROTECT US!

DO NOT BE
SO CERTAIN,
MEDUSA!
REMEMBER,
IT IS
MAXIMUS
WHO
WEARS THE
CROWN!

BUT IT IS NOT
RIGHTFULLY HIS!
WE ALL KNOW IT
WAS MEANT TO
BE WORN BY
BLACK BOLT!



BUT, AT THAT VERY
MOMENT, AS THE
TENSE INHUMANS
SLOWLY TRAVERSE
THE GREAT HALL,
OTHER EYES ARE
UPON THEM--

WITH THOSE WORDS, THE TOWERING FIGURE OF GALACTUS IS TRANSFORMED INTO A LIVING, RAGING FURY OF PURE POWER... AS THE VERY ATOMS IN THE AIR SEEM TO CRACKLE IN ELEMENTAL DISARRAY...!!

THE GAME IS ENDED! THE PRIZE HAS ELUDED ME! AND AT LAST I PERCEIVE THE GLINT OF GLORY WITHIN THE RACE OF MAN! BE EVER WORTHY OF THAT GLORY, HUMANS... BE EVER MINDFUL OF YOUR PROMISE OF GREATNESS!

...FOR IT SHALL ONE DAY LIFT YOU BEYOND THE STARS... OR BURY YOU WITHIN THE RUINS OF WAR!! THE CHOICE IS YOURS!!



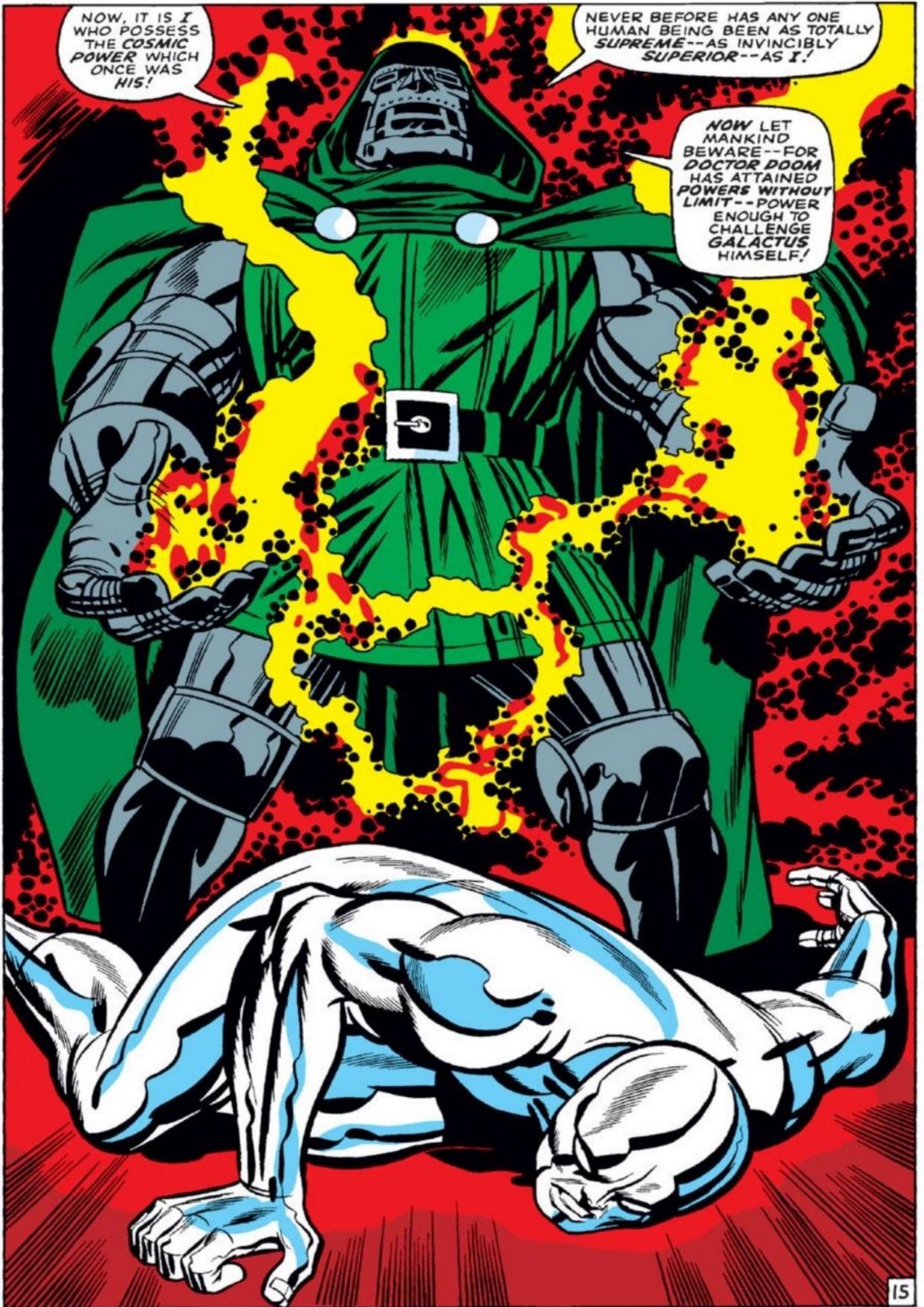
NOW, TURN AWAY!! FOR I SHALL DEPART VIA DIMENSIONAL DISPLACEMENT... HARNESSING FORCES BEYOND THE LIMITS OF YOUR COMPREHENSION!

HE'S BEGINNING TO GLOW... TO VIBRATE... LIKE SOME ETHEREAL TITAN!

GET BACK... ALL OF YOU! THIS SIGHT WAS NEVER MEANT FOR HUMAN EYES!

CAN'T YOU EVER GET STRUCK SPEECHLESS, LIKE THE REST OF US??!

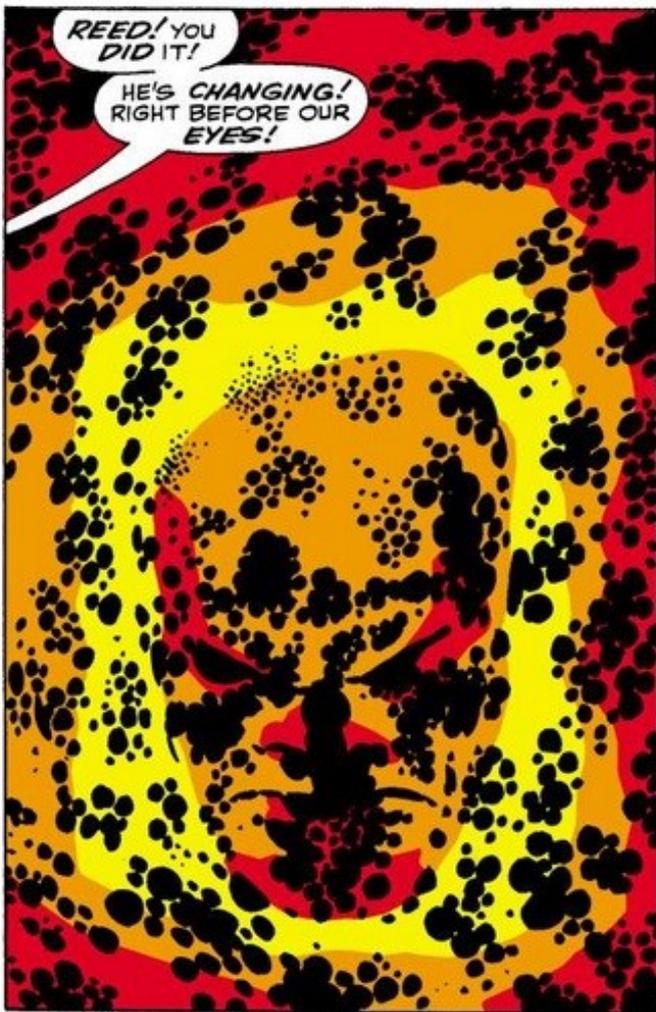




NOW, IT IS I WHO POSSESS THE COSMIC POWER WHICH ONCE WAS HIS!

NEVER BEFORE HAS ANY ONE HUMAN BEING BEEN AS TOTALLY SUPREME--AS INVINCIBLY SUPERIOR--AS I!

NOW LET MANKIND BEWARE--FOR DOCTOR DOOM HAS ATTAINED POWERS WITHOUT LIMIT--POWER ENOUGH TO CHALLENGE GALACTUS HIMSELF!



REED! YOU DID IT!
HE'S CHANGING!
RIGHT BEFORE OUR EYES!



HE'S TURNING INTO...THE REAL BEN GRIMM AGAIN!



MY SKIN... IT... IT FEELS LIKE... REAL FLESH!

MY HANDS... MY FACE...

I'M A NORMAL HUMAN BEING ONCE MORE!



BETTER HOLD ONTO THOSE TIGHTS, MR. GRIMM!

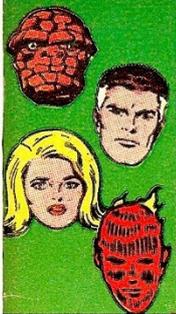
CONGRATULATIONS, BEN! WELCOME BACK TO THE HUMAN RACE, BUDDY BOY!

YOU'LL FIND THEM TOO BIG FOR YOU NOW!

BUT, WE STILL HAVE TO FIND OUT...WILL IT LAST?

THE WORLD'S GREATEST COMIC MAGAZINE!

APPROVED BY THE COMICS CODE AUTHORITY



MARVEL COMICS GROUP

Fantastic Four

FOUR

50 MAY

12¢

THE STARTLING SAGA OF..

DO THE SILVER

SURFER! DO



AT LAST! THE HUMAN TORCH IN COLLEGE! DON'T MISS JOHNNY'S FIRST DAY!



THE WORLD'S GREATEST COMIC MAGAZINE!

APPROVED
BY THE
COMICS
CODE
AUTHORITY

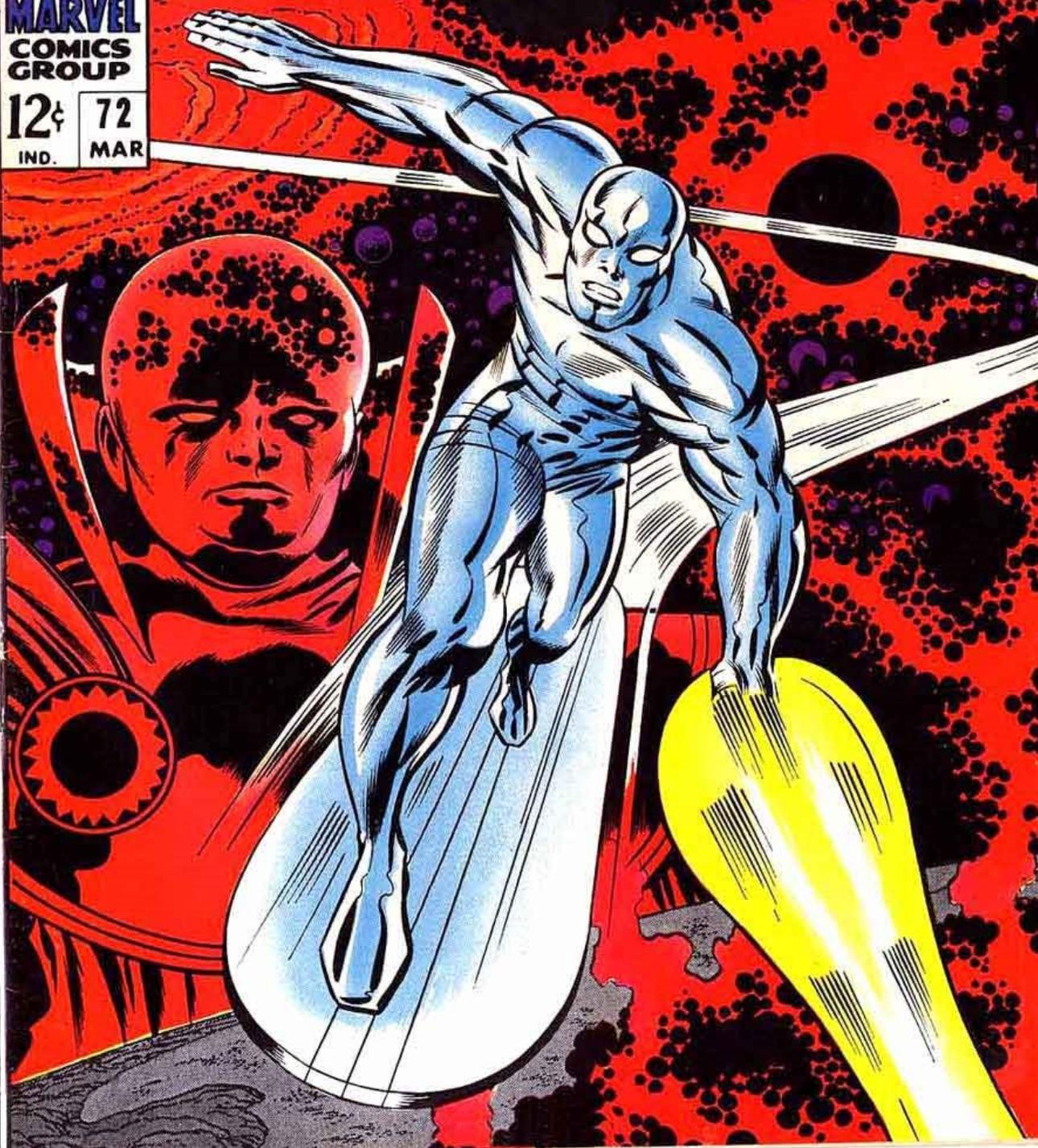
Fantastic FOUR

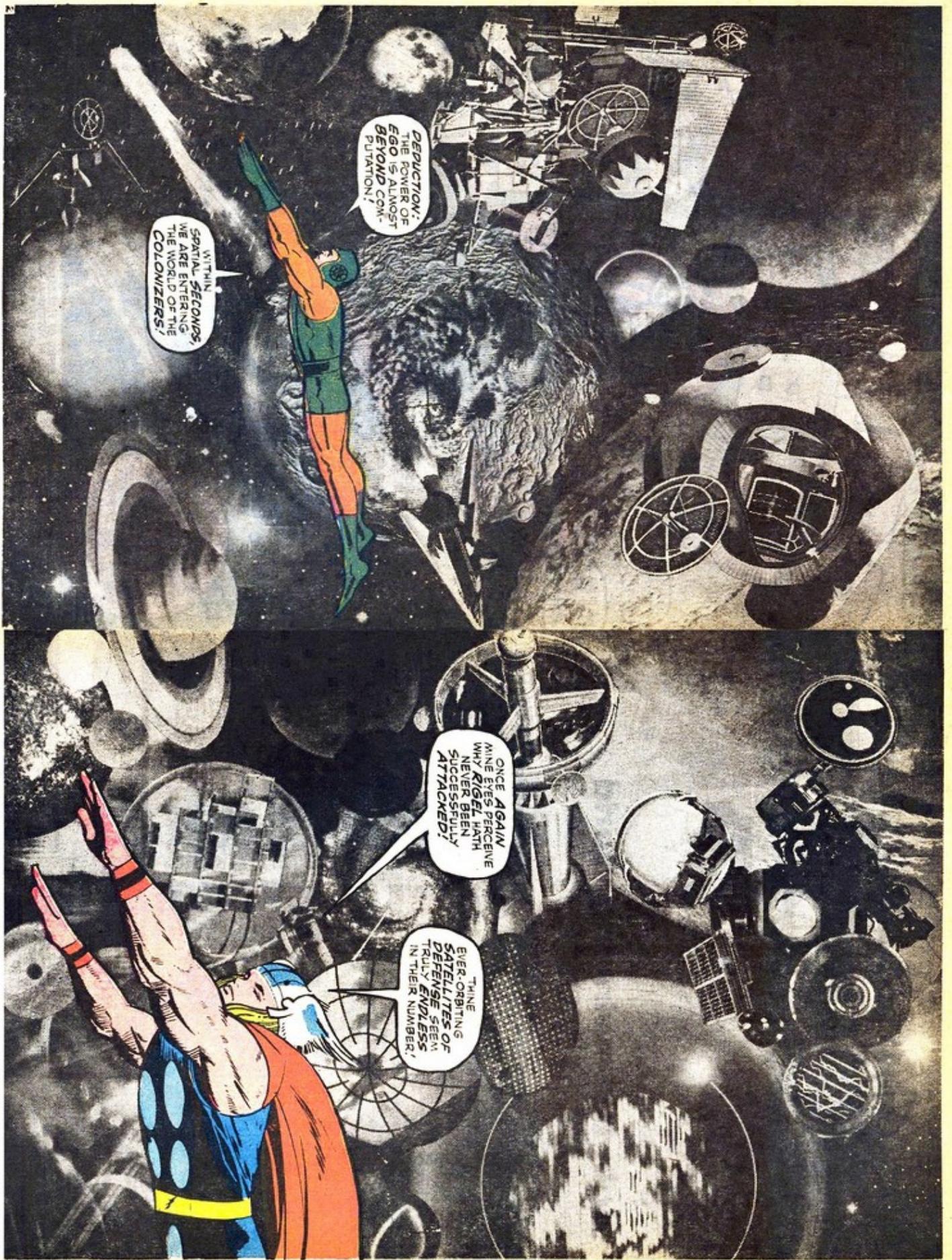
WHERE SOARS
THE
SILVER SURFER!



MARVEL
COMICS
GROUP

12¢ 72
IND. MAR





WITHIN
SPATIAL SECONDS,
WE ARE ENTERING
THE WORLD OF THE
COLONIZERS!

DEBUCTION:
THE POWER OF
EGO IS ALMOST
BEYOND COM-
PUTATION!

ONCE AGAIN,
MINE EYES PERCEIVE
WHY RIGEL TATH
NEVER BEEN
SUCCESSFULLY
ATTACKED!

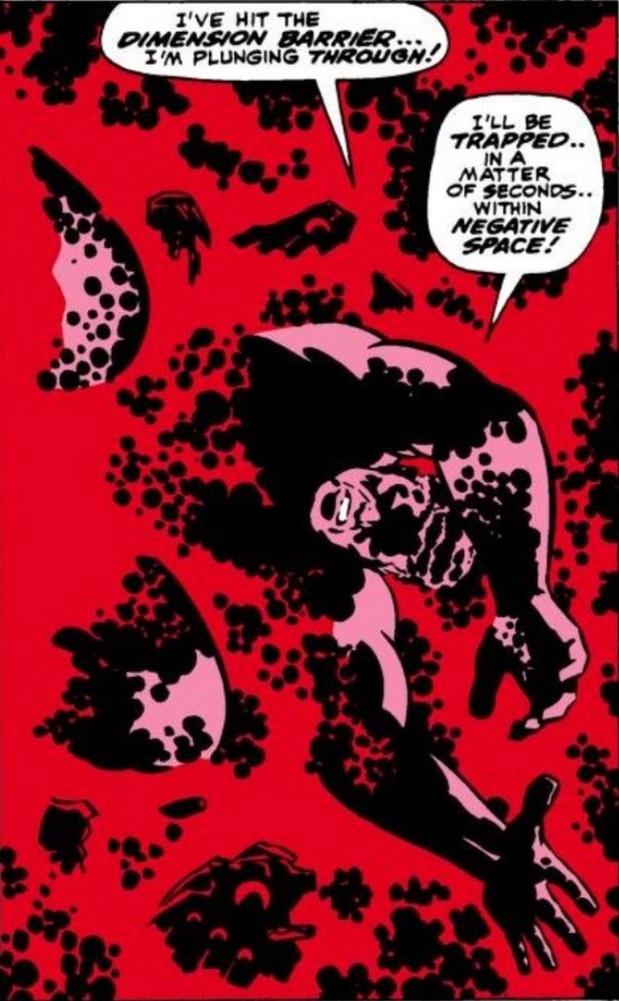
THESE
EVER-ORBITING
SATELLITES OF
DEFENSE SEEM
TRULY ENDLESS,
IN THEIR NUMBER!

WITH THE WINDOW BROKEN OPEN, THE DEADLY FUMES ARE INSTANTLY DISSIPATED... BUT, A FAR GRAVER... FAR DEADLIER FATE SUDDENLY BECKONS TO THE ONE MAN WHO HAD RISKED EVERYTHING TO SAVE HIS FELLOWS...



THE SPACE-TIME CHAMBER... IT'S DRAWING ME IN!... THE DOOR-- CLOSING BEHIND ME--!

THE SUCTION IS TOO GREAT... CAN'T FIGHT IT!! ONCE INSIDE... THERE'S NO WAY BACK!



I'VE HIT THE DIMENSION BARRIER... I'M PLUNGING THROUGH!

I'LL BE TRAPPED... IN A MATTER OF SECONDS... WITHIN NEGATIVE SPACE!

AND THEN, LIKE A HELPLESS PARTICIPANT IN SOME DEMONICAL NIGHTMARE, THE DOOMED REED RICHARDS PLUNGES DEEPER AND DEEPER INTO AN INDESCRIBABLE WORLD WHERE STRANGE, MADDENINGLY-ALIEN SHAPES STRETCH ENDLESSLY ON... TOWARDS AN UNKNOWN INFINITY...!



I'VE... ENTERED THE... NEGATIVE ZONE!

NOTHING... CAN SAVE ME... NOW!



BUT... AT LEAST MY SACRIFICE... WON'T HAVE BEEN... IN VAIN...!

AS FOR ME... I'LL SOON LEARN THE ANSWER... TO THE GREATEST MYSTERY... OF ALL...

...THE FINAL ANSWER!

SUE... AND THE OTHERS... HAVE BEEN SAVED... FROM THE SANDMAN!

IN THE DECAYING ATMOSPHERE OF WHAT WAS ONCE A SLIM GARAGE, JIMMY GIBBY EMBARKS ON THE STRANGEST EXPERIENCE OF HIS CAREER AS A REPORTER...

"MOM, I DON'T BELIEVE WHAT I'M OBVIOUSLY SEEING!"

"THIS CAR IS JUST TWO MILES; IT RATES A HEADLINE ON THE FRONT PAGE OF THE DAILY PLANET--AND YET IT'S NOT THE STORY I WAS SENT TO COVER."

"WELCOME TO THE NEWSBOY LEGION HQ, JIMMY! JUST CALL ME 'BIG-WIGS'!"

"WE'LL FILL YOU IN!"

"HE'S THE CAT THAT CAN, REPORTER! BIG-WIGS DESIGNED THIS WILD WHIZ WAGON!"

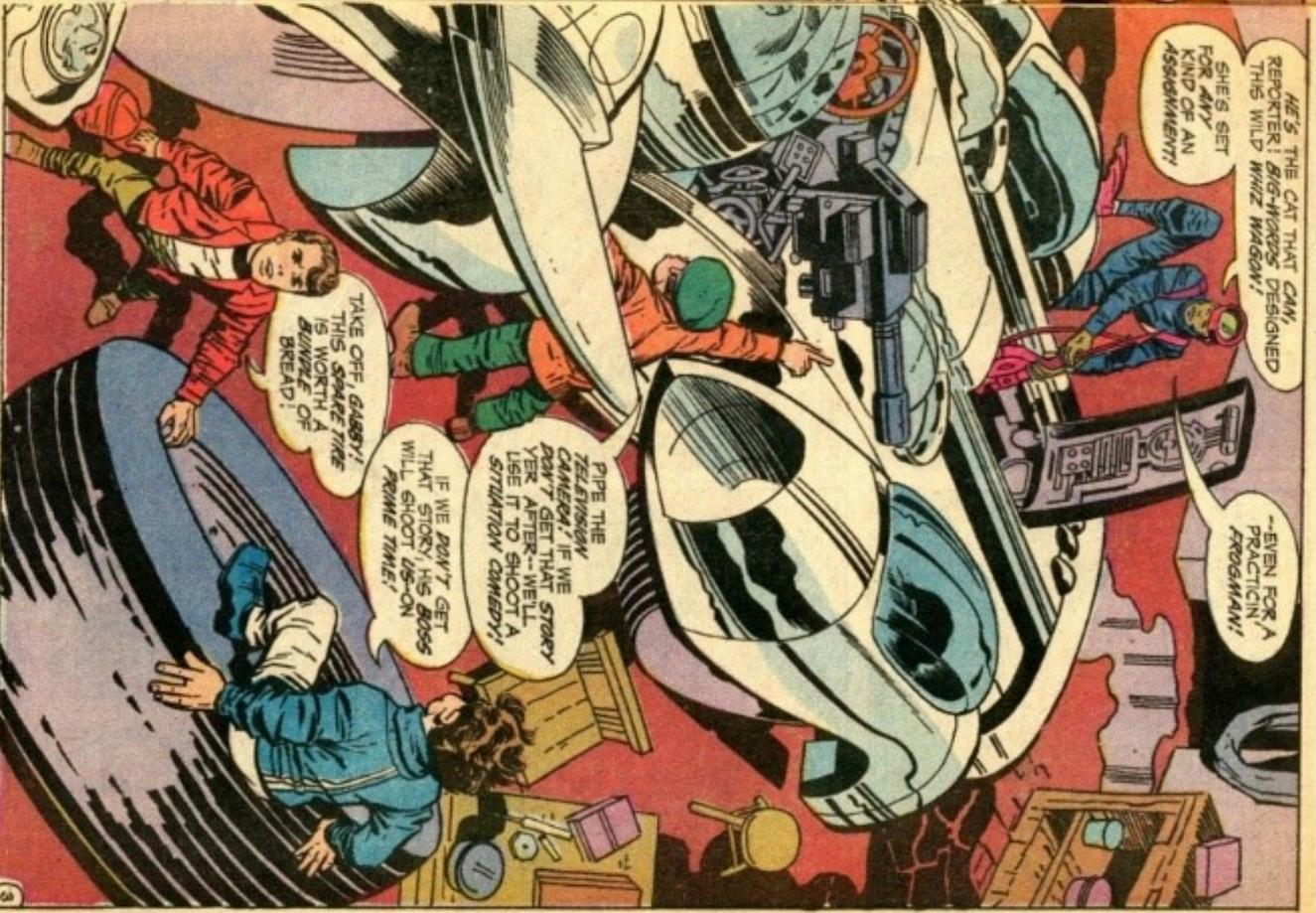
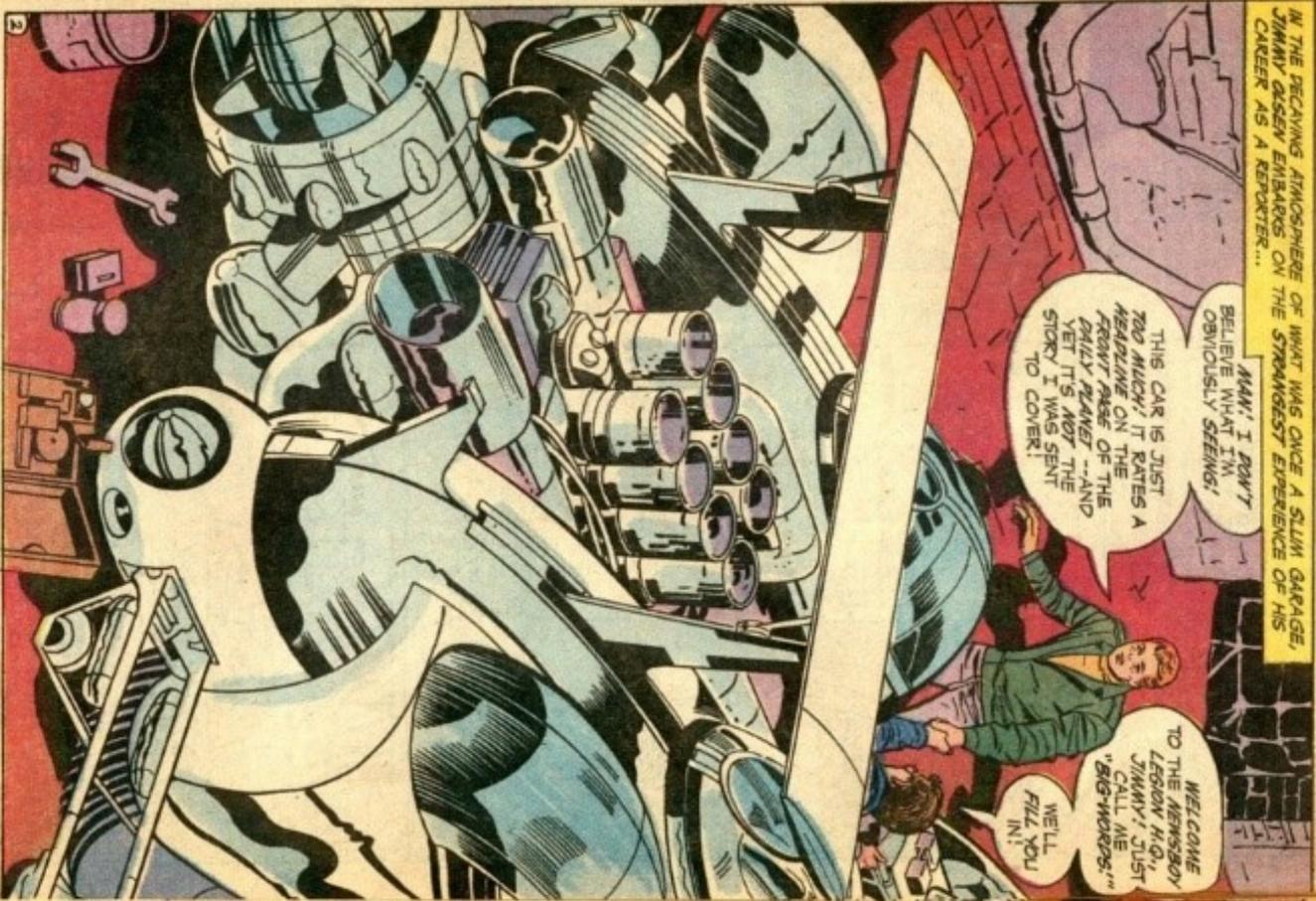
"SHE'S SET FOR ANY KIND OF AN ASSIGNMENT!"

--EVEN FOR A PRACTICIN' PROGRAM!"

"PIPE THE TELEVISION CAMERA! IF WE DON'T GET THAT STORY YER AFTER--WE'LL USE IT TO SHOOT A SITUATION COMEDY!"

"IF WE DON'T GET THAT STORY, HIS BOSS WILL SHOOT US--ON PRIME TIME!"

"TAKE OFF, GABBY! THIS SQUARE TIRE IS WORTH A BUZZER OF BREAD!"





SUDDENLY...!
THE UNIDENTIFIED
PLANE IS IN
OUR SIGHTS!

TANKS! I'M A
SITTING DUCK
FOR KAFKAS!
ARMOR!

FIRE!



BAD SHOOTING,
GUNNER! YOU
GOT THE PLANE...
BUT YOU MISSED
THE EJECTION
SEAT!



THAT WAS A
MISTAKE...!

THIS IS THE PEACE
AGENCY'S MOST
STRATEGIC ITEM...
IT CAN BECOME A
HOVERING
ASSAULT
CHAIR!!



OMAC THEN
SHOUTS HIS
ULTIMATUM
INTO A
MOUNTED
MICROPHONE!

FOR THE
SAKE OF
WORLD PEACE,
I ORDER
YOU TO
PULL BACK
YOUR
FORCES!



THE SPEED AND MANEUVERABILITY OF THE
ASSAULT CHAIR MAKE IT ALMOST IMPOSSIBLE
TO HIT...



WELL, IT'S TIME TO DO MY
JOB... THESE BUTTONS
WILL SWING THE CHAIR'S
ATTACK NOZZLES
TO THEIR
PROPER
POSITION.



THEN...!
FLAME-THROWERS!
THEY'RE TRYING TO BURN
ME OUT OF THE AIR.



AS THE NOZZLES MOVE
DOWNWARD TILL PREPARE
THEM FOR FIRING THE
NEEDED ELEMENTS...



THE REPLY TO OMAC'S
COMMAND IS A THUNDEROUS
AND DEADLY BARRAGE....

THIS IS A MEAN
BUNCH! THEY'RE
OUT TO PLAGSTER ME
FROM THE FACE
OF THE EARTH!



OMAC SWOOPS IN DANGEROUSLY
CLOSE TO THE FIRING GUNS...
THE ATTACK NOZZLES EMIT
A CHEMICAL SPRAY OF A
NITROGEN MIXTURE....

LISTEN TO THE NIGHT--YOU MAY HEAR
SOUNDS HEARD BY FEW MEN...
WATCH FOR THE LIGHT--YOU'LL
SEE IT, IF YOU'RE SHARP,
AND THEN...

SCR RREEEEEEERREEEE

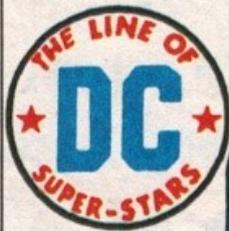
HOLD YOUR EARS--IT MUST
BE COMING THROUGH--
FROM THERE TO HERE--
ON A TRIP WITH A
INFINITE VIEW...

RRREEEEEEEEEEEE

WHAT IS IT? WHO'S IN IT?
WELL THEY'RE BOTH NEW
TO THIS AGE...
STAND BACK FOR THE
ANSWERS-- THEY'RE
ON THE NEXT PAGE--

EEEEEEEEE

400



OMAC

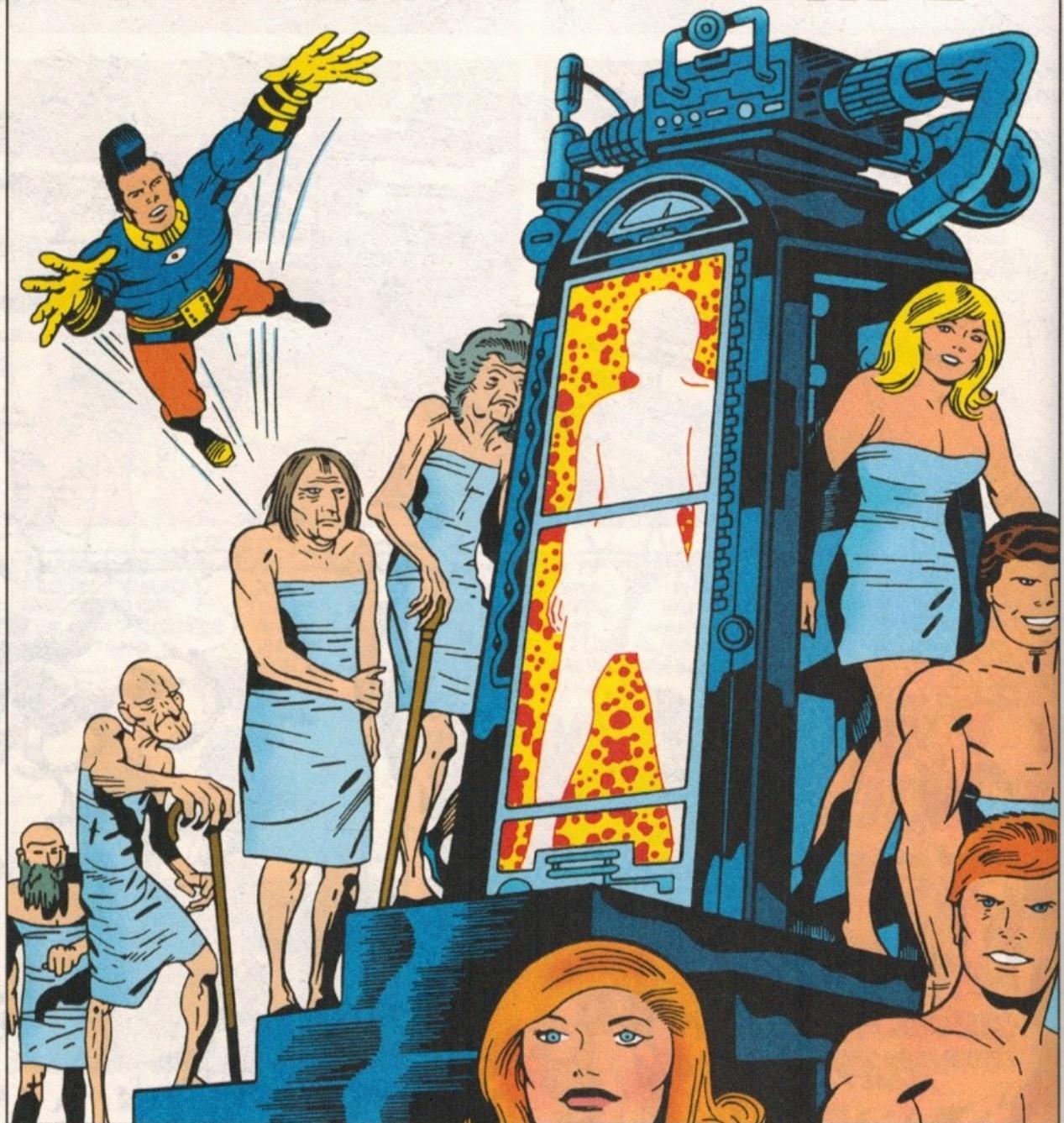
IN THE WORLD THAT'S COMING--
THE MOST EVIL RACKET EVER CREATED!!
NEW BODIES FOR OLD!!

25¢
NO. 5
JUNE
30597



OMAC

ONE MAN ARMY CORPS



FOR EVER PEOPLE!

THEY'RE FROM A PLACE THAT MEN HAVE SOUGHT, BUT NEVER FOUND-- WE'VE SEEN THEM LIKE BEFORE-- IN DIFFERENT AGES-- IN DIFFERENT GUISSE-- BUT NEVER LIKE THIS-- YET, ALWAYS LIKE THIS-- WHEN MAN'S CIVILIZATION PLACES DESTRUCTION...



IN SEARCH OF A DREAM!

EDITED, DRAWN AND WRITTEN BY **JACK KIRBY**
(OUR MAN IN THE BOOM TUBE)
INKED BY: VINCE COLLETTA

GUEST-STARRING THE IMMORTAL SUPERMAN



ALL THE YEARS OF FIERCE COMBAT AGAINST FORCES OF OVERWHELMING POWER HAVE DONE LITTLE TO PREPARE CAP FOR THE TERRIFYING EXPERIENCE OF BEING THRUST INTO THE GLARE OF KLIEG LIGHTS AMID AN UNDULATING SEA OF PRECISION DANCERS...

THAT'S IT! THAT'S IT! SPEED UP THE TEMPO A LITTLE, GIRLS!

WHAT'S THAT GUY IN BLUE DOING!? STOP HIM FROM MOVING AROUND!

THE BIG LUG IS PANICKING! HE'S GOT STAGE FRIGHT!

HEY, BIG FELLA! PUT YOUR EYES BACK IN YOUR HEAD AND SMILE!

WHAT'S WITH HIM?? THE BUM'S NOT EVEN A PRO!!





