



GRAAT On-Line issue #10 July 2011

Calvin and Hobbes, la démesure contrainte

Nicolas Labarre
Université de Rennes II

En dépit des accents philosophiques de son titre, le concept de *Calvin and Hobbes* est des plus simples : il s'agit de raconter les aventures quotidiennes d'un petit garçon, Calvin, de son tigre, Hobbes, qui est ou n'est pas une peluche, ainsi que de quelques rares personnages secondaires : les parents (anonymes) de Calvin, une camarade de classe, Suzy, et une poignée de silhouettes récurrentes.

Paru aux Etats-Unis de 1985 à 1995, réédité, et compilé depuis, *Calvin and Hobbes* reste une référence critique et populaire, comme en atteste encore l'attention reçue par une récente et brève interview de son créateur, Bill Watterson. La démesure est peut-être à chercher d'abord dans cette popularité durable et dans les ventes qu'elle a engendrées, puisqu'en plus d'avoir été publié par un nombre record de journaux (2400, derrière *Peanuts* et *Garfield*),¹ *Calvin and Hobbes* ont permis de vendre entre 30 et 45 millions de recueils, selon les sources, depuis 1986.² La démesure qui nous intéressera ici, pourtant, est ailleurs.

Les prémisses du comic strip³ sont proches de celles de *Peanuts* ou de *Dennis the Menace* mettant en scène des enfants turbulents, créant un monde privé et agité. Cette similarité dans le dispositif va de pair avec une différence marquée dans les mécanismes narratifs. *Peanuts*, référence revendiquée de Watterson,⁴ c'est avant tout la longue description du malaise de la classe moyenne américaine à partir de la fin des années cinquante. Cette veine n'est pas absente de *Calvin and Hobbes*, mais le centre de gravité du strip est ailleurs : il est dans le contraste permanent entre le

monde de Calvin, héros quasi-solipsiste, et celui des adultes et du reste de la société ; entre un monde aux possibilités et aux dimensions fabuleuses qui s'incarne, qui se donne à voir et pas seulement à lire, et un autre, plus sage, plus prévisible, celui d'une banale petite ville des Etats-Unis. C'est de cette confrontation que naît la démesure dans le strip, démesure rendue possible par l'effacement soudain du cadre de référence, par la mise en question d'une case à l'autre du point de vue « réaliste » dominant. Cet effacement est relayé et amplifié par le recours à une imagerie de culture populaire préexistante mais revitalisée, pour enfin réaffirmer les possibilités d'une forme, le comic strip, malgré de la réduction objective et symbolique de sa place dans les quotidiens.

Une question de point de vue

Il y a une unité de surface dans les strips quotidiens de *Calvin and Hobbes*. Unité de par l'usage d'une grille fixe en trois ou quatre cases isomorphes, d'abord, et par le trait dynamique de Watterson ensuite, qui installe un langage commun fait de décors esquissés ou stylisés, et de personnages au langage corporel emphatique. Dans le dessin de Watterson, les personnages ne se tiennent jamais droits, ne sont jamais raides ou alignés sur le cadre de la case, et malgré l'absence de marqueurs classiques de mouvement, comme les lignes de mouvement ou l'exagération du déplacement dans la « profondeur » de l'espace graphique, le résultat est une tension constante, un monde qui ne connaît pas le repos même lorsque les personnages sont inactifs. La technique utilisée, des traits de pinceaux visibles, épais, proches de l'esquisse quand ils sont légèrement trop longs ou trop courts pour enclore une surface produit des images ouvertes, comme suspendues entre un état intermédiaire qui ne serait ni une esquisse ni une illustration complètement achevée (on peut penser à l'effet similaire obtenu par un Eddy Campbell dans ses récits autobiographiques, où une esthétique de l'inachevée comparable se combine à un graphisme plus ostensiblement réaliste, mais produit le même fourmillement dynamique).

Comme le signale la présence de Hobbes tel que le voit Calvin, un félin anthropomorphe alternant entre les postures bipède et quadrupède, Watterson

s'inscrit dans une tradition qui est celle du *Pogo* de Walt Kelly ou du *Krazy Kat* de Herriman (qui sont, avec *Peanuts*, les deux autres grandes sources d'inspiration revendiquée par Watterson).⁵ Bien que le strip ne relève pas du genre des *funny animals*, il y emprunte un trait souple, enfantin, permettant la déformation et l'exagération des caractéristiques physiques sans pour autant que les personnages n'en deviennent grotesques. « *Calvin's proportions make for a bizarre skeleton* » remarque Watterson à propos d'un strip dans lequel le jeune garçon se transforme en « rayon X vivant » (Watterson, 1995, p.43). Cette simplification permet aussi de représenter les personnages sous de multiples angles en minimisant les difficultés de reconnaissance pour le lecteur, suggérant le volume par le trait et par quelques ombres portées simples, qui ancrent les personnages dans leur environnement (un simple filet noir joue le plus souvent ce rôle). On est alors loin des personnages d'un *Dilbert* (Adams) ou d'un *Doonesbury* (Trudeau) représentés sous deux ou trois angles au maximum, et qui n'existent que comme un ensemble limité de représentations possibles (profil, trois-quarts avant, de face), supports d'un texte-roi. Ces choix produisent un monde au réalisme affiché mais ténu. La simplification du trait, stratégie éprouvée de facilitation de l'identification du lecteur (Scott McCloud [p.36] parle à propos de ce type de trait d'un « vide, vers lequel notre identité et notre perception sont attirées »), ouvre aussi la possibilité d'un espace plastique où le réalisme tient à ce qui est représenté plus qu'au code graphique, et qui se prête donc à l'introduction d'éléments ne relevant pas de cette norme réaliste.

Si la démesure et le rejet de la norme, sont rendus possibles par les choix graphiques, ils sont activés par la mise en opposition des points de vue des personnages. Les récits dans *Calvin and Hobbes* se répartissent en trois grandes catégories, trois points de vue : celui d'un observateur omniscient, auquel les personnages peuvent s'adresser, celui des parents/adultes et enfin celui de Calvin. Il n'est pas rare de les voir alterner, même au sein des quatre cases d'un strip quotidien. Le traitement graphique et narratif de Hobbes est l'indice le plus net de ces basculements entre les différents points de vue : lorsque Calvin est le point de vue dominant, Hobbes, le tigre, est un personnage vivant, pensant et agissant, alors

qu'il est le reste du temps une simple peluche. L'adoption de ces points de vue n'implique pas un changement de cadre, puisque le lecteur est placé le plus souvent dans une position d'observateur extérieur, dont le regard est orthogonal au plan où évoluent les personnages. *Calvin and Hobbes* n'a donc pas recours à une modification du cadre, mais bien du contenu de celui-ci, pour matérialiser les changements de points de vue. Ainsi, dans le strip du 2 février 1987, la mère de Calvin met Hobbes dans le sèche-linge (case 1) et il est représenté sous forme de peluche. Sans changement de cadre, Calvin est montré attendant la fin du séchage (cases 2 et 3) puis ouvrant la porte pour permettre à Hobbes de sortir (case 4) et c'est alors le tigre « vivant » qui lui suggère de conseiller à sa mère d'utiliser de l'adoucissant pour un prochain lavage (*Essential*, p.214).⁶

Il n'existe pas dans le récit de hiérarchie entre ces points de vue coexistants. Dans une interview publiée par le *Comics Journal* en 1989, Watterson expliquait que la question de la réalité ou non de Hobbes, pourtant indice privilégié de basculement dans le fantastique, n'était pas pertinente à ses yeux.⁷ La « réalité » dans *Calvin and Hobbes* mérite donc bien les guillemets que Nabokov suggérait de toujours adjoindre au mot. Si le lecteur va se ranger du côté des parents, du réalisme quotidien, c'est le point de vue de Calvin qui joue un rôle prépondérant dans le strip, notamment sur un plan quantitatif. Lorsque l'imagination de Calvin est représentée graphiquement, son statut est donc celui d'un référentiel transitoire et non d'une illusion, un référentiel muni de sa propre norme, qui met à mal celle incarnée par les parents ou le personnel scolaire.⁸

Les exemples qui nous intéressent se trouvent d'abord dans le cas des pages du dimanche, ces récits pleine page en couleur dans lesquels l'espace s'ouvre littéralement. Calvin est alors le héros d'aventures dans l'infiniment petit ou l'infiniment grand, réduit à la dimension d'un insecte, réincarné en dinosaure ou perdu dans l'espace. Ainsi, sans raison apparente, Calvin se trouve-t-il perdu entre les pattes d'une mante religieuse, confronté à une grenouille géante, fuyant sans cesser de raconter ses aventures à la troisième personne (« *Calvin looks around, something is different* »), tandis que dans la dernière case, sa mère recrache son café et

lui ordonne d'enlever la grenouille - représentée à une taille normale - de son assiette (*Authoritative*, p.24). Dans le cas inverse, on rencontrera par exemple Calvin buvant un « élixir magique » dans son bac à sable, grandissant jusqu'à dépasser les 3000 pieds de haut, et terrifiant la ville sans cesser de commenter ses actes à la troisième personne, avant une dernière case dans laquelle sa mère lui explique que non, elle ne remplacera pas les jouets qu'il vient de piétiner. (*Essential*, p.123)

Un strip quotidien doit utiliser de nombreux ressorts, et il n'est pas surprenant qu'un univers narratif ouvert sur l'imaginaire comme celui-ci ait recours à un ressort éprouvé depuis Gulliver ou Alice. Cependant, ces changements de taille et de perspective font partie, avec quelques autres schémas récurrents⁹ des figures essentielles du strip, qui lui donnent son identité. Watterson lui-même a souligné la fertilité du thème, ainsi que son rôle dans le changement de perspective du lecteur.

That presents me with an awful lot of visual possibilities that I enjoy working with. And to adults who are used to thinking of the world from a certain vantage point, it sometimes seems fresh, I hope. (In West, 1989)

La démesure, c'est-à-dire l'outrance, le déséquilibre symbolique ici transcrit sous forme spatial, est envisagée comme un dispositif forçant le lecteur à se désolidariser visuellement de son mode de lecture privilégié. Le mécanisme culmine dans cette planche dominicale dans laquelle la narration de Calvin est la voix de dieu, transcrite en caractère gothique et superposée à des visions abstraites et grandioses, tandis que ses parents ne voient qu'un petit garçon calme et très absorbé par ses jouets. (*Authoritative*, p.99)

Dans le *Little Nemo* de Winsor McCay, une dernière case montrait invariablement Nemo se réveillant dans son lit à l'issue de ses aventures oniriques. On l'a vu dans les exemples cités plus haut, Watterson conclut fréquemment les aventures démesurées de son personnage en utilisant un dispositif similaire, une ou deux cases offrant un retour à la « réalité », investie d'un poids symbolique fort mais aussi cantonnée à une fraction de l'espace de la page. Comme dans *Little Nemo*, ce retour à la normalité n'invalide pourtant pas ce qui le précède.

Il est d'abord moins codifié que chez McCay, puisque Watterson, se contente de rendre au strip son apparence coutumière dans les dernières cases de ces planches dominicales, donnant soudain à voir Calvin de l'extérieur, dans un monde que sa perception n'embellit plus. Si cette stratégie narrative est également utilisée après des planches mettant en scènes diverses altérations du quotidien par Calvin (monde en noir et blanc, perte de gravité, de perspective), c'est bien après ces changements d'identité et d'échelle qu'elle est la plus fréquente et la plus systématique. Ce retour à un monde plus quotidien ne prend pas, dans le cadre de la bande dessinée, le même sens que ce qu'il pourrait avoir au cinéma par exemple : le basculement se fait ici dans ce que Thierry Groensteen (p.54) appelle l'espace intericonique, l'ellipse temporelle entre deux cases, il n'introduit donc pas de rupture dans la diégèse mais exploite une discontinuité préexistante inhérente au médium. La rupture réelle est minimisée par la « solidarité iconique » dont Groensteen fait le principe fondateur de la bande dessinée, principe selon lequel les images séparées par le cadre sont néanmoins « plastiquement et sémantiquement surdéterminées par le fait même de leur coexistence *in praesentia* » (p.21). En d'autres termes, la bande dessinée repose sur la perception d'une continuité entre deux cases distinctes, en dépit de ruptures ostensibles, dans le cadre ou le contenu. Les dernières cases n'ont donc pas un statut de récit cadre à la lumière duquel il faudrait relire ce qui précède, mais fonctionnent comme une représentation alternative, poursuivant le récit d'un point de vue différent mais là encore sans hiérarchie réelle. Ultime confirmation : Watterson renverse parfois la séquence, montrant par exemple Calvin sous forme de dinosaure, au moment où il décide de lancer une boule de neige sur Suzy, à l'issue d'une conversation avec traitée sur le mode du quotidien réaliste (*Authoritative*, p.126).

Ces contrastes structurants sont redoublés par l'opposition entre ces planches du dimanche et les bandes quotidiennes. Le point de vue de Calvin y est là encore le plus fréquent, mais la démesure est alors verbale plus que visuelle. Calvin s'y lance fréquemment dans de longs discours exaltés ou bien informés, mais dans les deux cas hors de proportion avec sa stature. Cette forme de démesure est la plus courante dans le strip, mais elle est aussi celle qui lui est le moins spécifique, puisque *Peanuts*

et ses nombreuses imitations utilisent, nous l'avons dit, un procédé similaire.¹⁰ La démesure visuelle, plus propre à *Calvin and Hobbes* redouble cette démesure verbale et constitue l'originalité du strip. Dans les planches dominicales en particulier, le graphisme mime la plongée, la contre-plongée, ajoute texture et perspective au monde bidimensionnel du strip. Dans *Calvin and Hobbes*, ce sont les moments les plus fantaisistes qui bénéficient du traitement visuel le plus réaliste, en un paradoxe délibérément mis à profit par Watterson :

The look of the strip has changed over the years [...]. At the very beginning, the strip had a more cartoony, flat look. At some point, I realized that the fantasies could be drawn in other styles, and in fact, it added a funny layer to the strip when the fantasies looked more « realistic » than « reality ». (1995, p.30)

Le soin graphique apporté à ces échappées fantastiques, contre les conventions du medium, produit donc un effet de réel paradoxal, puisqu'il va à l'encontre de la position « normale » du lecteur, celui de l'adulte regardant Calvin. Le dispositif crée une tension permanente, dont l'irrésolution est un des moteurs de la série : les projections de Calvin, par leur outrance, forcent le lecteur à les considérer comme le fruit de son imagination enfantine, comme de simples projections, mais le traitement graphique contredit cette analyse. Le surcroît de réalisme dans le graphisme vient bloquer l'identification du lecteur¹¹ à Calvin et impose au lecteur de s'interroger sur la nature de ce à quoi il assiste, puisque graphisme et narration semblent en contradiction. C'est alors la structure même de la bande-dessinée, cette solidarité iconique déjà mentionnée, qui fait tenir le récit malgré la contradiction : le récit persiste sans qu'il soit nécessaire de trancher dans un sens ou dans l'autre.

On perçoit là aussi en quoi ces mécanismes de changement d'échelle ne relèvent pas du fantastique. Dans la définition classique de celui-ci par Todorov, le fantastique occupe l'espace de l'incertitude, entre l'illusion des sens et l'événement bien réel, c'est « l'hésitation éprouvée par un être qui ne connaît que les lois naturelles » (p.29). Calvin, cependant, n'est pas cet être de raison. Il n'établit pas de frontière, il n'est pas surpris par les événements, il ne distingue pas les lois naturelles

de ce qu'il serait tentant de qualifier de fantasme. Du côté du lecteur, il n'est pas non plus question d'incertitude mais, on l'a vu, de contradiction apparente, puisque deux styles graphiques se heurtent, se côtoient sans se confondre. Il n'y a donc pas une incertitude, mais une alternative nette entre deux modes narratifs cloisonnés, séparés chaque fois par l'espace entre les cases. Dans le monde de *Calvin and Hobbes* il n'y a pas tant un glissement par rapport à la norme, qui pourrait induire le trouble nécessaire au fantastique, mais un écart soudain, dans l'espace entre deux cases. Il ne s'agit donc pas de composer avec la mesure, de s'inscrire, même aux extrêmes, dans l'échelle des possibles de la vie quotidienne, mais bien d'offrir une alternative dans laquelle cette norme n'a pas cours.

En de rares cas, le strip propose une inversion complète de cette notion de norme. C'est le point de vue de Calvin qui est donné pour « vrai » lorsque c'est le monde « réaliste » qui cède le pas à sa vision, et lorsqu'un positionnement ostensiblement centré sur ces observateurs extérieurs que sont les parents révèle l'invasion de leur monde ordonné par des signes et des formes créées par leur fils. Dans un gag exemplaire, les parents se reposent et se demandent ce qu'il est en train de faire, seul dans la neige. Le dialogue, le cadre, l'absence de Calvin, signalent que la modalité est celle du commentaire sur les actions de l'enfant. De fait, il a l'air de faire quelque chose d'« énorme » dans la neige. Or, ce quelque chose est un monstre, prêt à engloutir leur maison, comme le révèle une troisième case dans laquelle la maison est représentée en plongée abrupte, à la verticale du sol (*Days Are Just Packed*, 50). L'effet est frappant et parlant : quasiment absent de l'épisode, Calvin y est pourtant placé en condition de créateur, de dessinateur, de figure de Watterson. La réalité conventionnelle de la série (la maison des parents de Calvin est généralement située dans une banlieue assez dense) cède le pas à une démesure qui s'impose et s'inscrit dans la réalité. Cette image-ci s'est inscrite dans la neige, mais en dehors de cela, elle ne diffère pas des visions de Calvin. En affirmant cette possibilité de transgression de l'ordre réaliste, en réduisant aussi la maison à des dimensions minuscules, encore renforcées par l'étroitesse de la case, tandis que le monstre de Calvin est à l'échelle, Watterson suggère aussi une dé-mesure qui serait celle de la vie

quotidienne et banlieusarde. Une dé-mesure en force de réduction absurde de l'existence, dont Calvin révélerait la véritable échelle.

La comparaison avec un autre comic strip *Rose is Rose* (1984-) de Pat Brady, dessiné par Don Winner à partir de 2005, permet de mettre en lumière certaines des spécificités du strip de Watterson. *Rose is Rose*, comme *Calvin and Hobbes*, met en scène une famille middle-class, avec une mère au foyer, Rose, un père au travail, Jimbo, et un fils unique, Pasquale, à l'imagination développée. Là où Calvin discute avec Hobbes, Pasquale converse avec un ange gardien anonyme et bienveillant, qui lui ressemble physiquement mais peut aussi devenir une figure plus imposante en cas de danger. Dans *Rose is Rose*, le fantastique ou les fantômes sont omniprésents (Rose se voit en motarde vêtue de cuir, Vicky, ou en ourse protectrice de son fils ; Jimbo et elle retrouvent leur taille d'enfant devant des joies simples, etc.) mais ils ne relèvent pas pour autant de la démesure identifiée dans *Calvin and Hobbes*. En prêtant à tous ses protagonistes ce pouvoir de métamorphose, en adoptant à l'occasion le point de vue des oiseaux du jardin ou du chat de la famille, Brady abolit en effet l'idée d'un cadre de référence et supprime la dimension contrastive sur laquelle repose nécessairement la démesure, l'écart d'avec la règle. De surcroît, les transformations des personnages affectent rarement leur environnement : au contraire, un dispositif récurrent consiste à les représenter dans différents états au sein d'un décor inchangé.¹² Brady joue à l'occasion de la mise en page du strip pour suggérer un changement d'échelle, en représentant Vicky, en pied, dans des cases orientées à l'horizontale,¹³ mais là encore, la valeur contrastive est faible, puisque de nombreux strips utilisent la plongée, la contreplongée, diverses inclinaisons du cadre, et un nombre de cases très variable par strip, en dehors des motifs de transformation.¹⁴ La norme graphique présente dans *Calvin and Hobbes* (dans les strips quotidiens, le cadre n'est pas fixe, mais les plongées ou contre-plongées appuyées sont rares et marquent une rupture) n'a donc pas ici d'équivalent et fait percevoir à quel point c'est l'établissement d'un cadre reconnaissable contre lequel s'inscrivent les changements de taille ou de perspective de Calvin qui induisent la

possibilité d'une véritable démesure, d'un véritable écart d'une norme à l'autre, dans le strip de Watterson.

En refusant toute hiérarchie entre les points de vue des personnages, en instaurant une tension irrésolue entre différentes perceptions, *Calvin and Hobbes* assouplit la notion de réalisme sans s'en affranchir tout à fait, et c'est en conservant cet élément de mesure, cet ancrage dans le réel, que la série offre une norme à laquelle comparer les envolées de Calvin. Là se trouve sans doute la première source de démesure du strip.

Démesure par le genre

La question qui se pose alors est le pourquoi cette démesure, de ce thème récurrent du changement d'échelle.

L'explication psychanalytique est tentante. Il y a bien sûr dans ces visions de Calvin un dispositif permettant d'illustrer les contradictions de l'enfance, le processus de domestication de l'ego, l'apprentissage de l'autre, la condition de l'enfant unique, la liste pourrait être étendue. Même la double direction du changement d'échelle, Calvin percevant son environnement comme démesurément petit ou démesurément grand, peut s'intégrer à cette veine explicative, puisque la difficulté de Calvin, c'est bien de trouver sa juste place, sa juste dimension : *to fit in*. Ce processus d'acculturation s'exprime le plus fréquemment à l'école, un contexte où les règles sociales s'imposent durement à lui, avec des formes intransigeantes d'autorité, celle des adultes ou celle de la brute de la cour, les *grands* dans tous les cas, avec lesquels Calvin est en opposition permanente. On comprend alors que la planche du dimanche, précisément celle d'un jour sans école, serve d'exutoire, de catharsis, avec une mise en métaphore des difficultés sociales du jeune garçon, qui inscrit dans la page l'ampleur de sa frustration accumulée. La taille, c'est aussi la marque physique de l'âge, et en jouant de celle-ci, Calvin échapperait aux limites de l'enfance.

Cette explication, pourtant, n'est guère encouragée par Watterson, et impose une élucidation des relations symboliques du strip, qui oublierait que la force

de *Calvin and Hobbes* repose précisément sur l'expression de ces relations, sur l'espace graphique des épisodes successifs plus que sur une signification attribuable à l'ensemble du corpus. L'explication ne peut donc se substituer à un niveau de lecture explicite, celui dans lequel les phantasmes de Calvin s'inscrivent sur la page au même titre d'ailleurs que les discussions rationnelles et critiques de ses parents, se lamentant sur le gaspillage d'argent que représentent les livres de psychologie enfantine et tentant eux aussi de comprendre ce qui motive les envolées de leur fils. La présence même de ces discours explicatifs au sein du texte, et parfois dans la bouche de Calvin, interdit de les considérer comme un sous-texte ordonnant l'ensemble, d'autant plus que ces discussions portant sur la psychologie aboutissent sur autant d'aporie. Jung dit joliment (Jung et Kerényi, p.15) qu'il faut savoir prêter l'oreille pour comprendre le mythe ; de la même façon il faut ouvrir l'œil pour apprécier Calvin & Hobbes. La recherche d'une fonction symbolique ou explicative doit s'accompagner d'une attention portée à la représentation et à ses formes, aux pages du strip et à ce qu'elles contiennent. Le caractère fragmentaire de l'œuvre, destinée à être lue pièce par pièce, strip par strip, sans nécessairement une perception de l'ensemble (que seule la publication récente de l'onéreux *The Complete Calvin and Hobbes* a rendue possible) réduit encore la portée effective d'explications globalisantes.

C'est alors dans la question du genre, *genre* et non *gender*, que se trouve une source importante de la démesure calvinienne. Lorsque *Calvin and Hobbes* débute, le strip hésite entre l'absurde, le comique verbal et le comique de situation. Pourtant, à peine ce dernier mode s'est-il imposé (en incorporant les deux autres), que le genre apparaît. La seconde planche dominicale met déjà en scène Spiff/Calvin, spationaute perdu dans les immensités spatiales : un héros confronté à une double démesure, puisqu'il est perdu dans un espace science-fictionnel nécessairement infini, en accomplissant lui-même des actes plus grands que nature, *larger than life* (*Essential*, p.27). L'apparition de la démesure coïncide donc avec l'introduction d'un phantasme directement issu de la culture populaire et de ses héros (en rappelant que le héros au

sens grec du terme est un demi-dieu, constitutivement plus grand que les hommes qui l'entourent).

La deuxième occurrence de cette démesure, le dinosaure, est moins directement liée à une forme populaire, mais ses modalités : destruction aveugle, carnage et soif de sang, évoquent à la fois les films de monstres japonais et américains, et les représentations populaires de dinosaures (même si Watterson avait cessé de les dessiner au moment de *Jurassic Park*). Que Calvin découvre soudain qu'il a été réduit à la dimension d'insectes, comme dans *The Incredible Shrinking Man* (Arnold, 1957) ou son pendant contemporain, *Honey, I Shrunk the Kids* (Johnston, 1989), qu'il grandisse comme la femme de 50 pieds (*Attack of the 50ft Woman*, Juran, 1958), qu'il joue à *Godzilla* (Honda, 1954) ou au pilote d'avion tout droit sorti de la série des *Airport*, Calvin rêve ses changements de dimension en invoquant des images et des formes issues de la culture populaire. Au fil de la série, le lien entre ces épisodes et les références d'origines se distend, quand le strip devient sa propre source d'inspiration. Mais en 1986, Calvin se compare encore explicitement à un petit *Godzilla* : il construit une ville de sable, annonce « Tokyo centre », puis la piétine et se donne le nom du monstre japonais (*Essential*, p.65). A contrario, les phantasmes verbaux de Calvin s'affranchissent de ces influences : ce n'est que lorsque la démesure se donne à voir, lorsqu'elle occupe l'espace du strip et plus particulièrement de la page ou demi page dominicale, qu'elle s'appuie aussi nettement sur des formes préexistantes. Même dans des cas limites, comme ces moments où Calvin adopte un déguisement de *Stupendous Man*, un super-héros masqué, pour un changement de personnalité traité le plus souvent du point de vue des adultes, ce marqueur visuel subsiste : le costume lui-même, en dépit de son ridicule, transforme l'espace du strip en modifiant l'apparence très codifiée de son principal protagoniste.

Cette intégration de la culture populaire dans les phantasmes visuels de Calvin fait partie d'un discours plus vaste de la série sur le sujet. Calvin est en effet à la fois un critique expert et un consommateur invétéré des produits culturels les plus dévalués, conscient de leur potentiel manipulateur et heureux de s'y abandonner,

que cette culture de masse prenne la forme de céréales pour enfants, d'émissions de télévision ou encore de revues pour mâcheurs de chewing-gum. Les phantasmes démesurés des planches dominicales marquent ces moments d'absorption totale, durant lesquels la culture de masse vient infecter jusqu'à l'aspect visuel du strip, se substituant à l'esthétique dynamique et ouverte des épisodes quotidiens. L'effet de réel de ces planches, mentionné plus haut, fonctionne alors également comme une référence générique. Cette démesure est souvent une démesure de récupération, des phantasmes d'occasion empruntés à des formes fascinantes mais dévaluées.

La démesure contrainte, le comic strip

Pourtant, si dévalués que soient ces formes et genres, si moqués qu'ils soient dans les planches quotidiennes, les pastiches dont ils font l'objet dans les planches dominicales n'ont pas valeur de critique. Cet écart de perspective entre les planches du dimanche et le reste de la série tient en particulier à l'absence de contrepoint. Lorsque Calvin s'aliène volontairement par une absorption prolongée de télévision, ses parents ou, le plus souvent, Hobbes jouent le rôle de la raison sur un ton ironique. Lorsque Calvin, après s'être plaint de la qualité des programmes télévisés, se demande à voix haute qui est assez stupide pour rester assis à regarder ça, Hobbes lui répond ainsi « Toi. » avant de s'en aller (*Indispensable*, p.38). Calvin n'est plus alors sujet d'identification, au moins pour le lecteur adulte, mais un objet de moquerie, encouragée par le dispositif narratif : capable d'analyser son comportement, il n'en opte pas moins pour une attitude indéfendable, le discours rationnel servant à dissimuler l'addiction.

La situation est différente lorsque Calvin se vit en dinosaure ou en astronaute. Ces visions là transfigurent totalement l'environnement : elles excluent la voix de la raison ou l'ingérence, et de façon significative, elles omettent le plus souvent Hobbes ou le privent de sa fonction de commentateur ironique et le remplace par la voix de Calvin, commentant et dramatisant ses aventures à la troisième personne du singulier. Ce faisant, ces planches fonctionnent à la fois comme une référence et comme un divertissement au premier degré : elles reproduisent l'effet ce qu'elles

imitent, qu'il s'agisse d'une certaine joie juvénile devant le carnage des dinosaures ou du frisson identitaire des aventures spatiales. L'emphase verbale de Calvin pousse ces moments vers la parodie, mais ne les invalide pas tout à fait. La fréquence de ces planches, ainsi que leur apparition précoce dans la série atteste d'ailleurs qu'il y a dans ces pastiches autre chose qu'une simple intention moqueuse.

La vision d'un super-héros, d'un astronaute ou de dinosaures prend en effet un sens particulier dans le cadre d'un comic strip. L'histoire de la forme est celle d'un succès immédiat, d'une diversification rapide vers des genres ambitieux, puis d'un long déclin (sans préjuger du succès de *certain*s strips) marqué par une fermeture générique et une double réduction, des tirages comme de l'espace alloué. Dans ses quelques interviews et déclarations publiques, Watterson a mentionné son affection pour la forme et ses potentialités, allant jusqu'à utiliser la popularité du strip pour imposer aux journaux un format de publication contraignant : une demi-page impossible à ré-agencer, qu'il faut comprendre comme un retour à une période antérieure de la forme.¹⁵ On touche alors là à l'essence de cette démesure contrainte mentionnée en titre. Par son intransigeance et son amour du *comic-strip* comme forme artistique et non comme remplissage d'espace, comme *page-filler*, Watterson impose son ambition d'artiste et de créateur, ambition démesurée car sans rapport avec le poids relatif des comic-strips contemporains dans les quotidiens.

L'usage de structures narratives obsolètes mais associées à un âge d'or de la forme, comme le strip d'aventure ou de science-fiction, apparaît comme un processus légitimant de cette démesure, abritée derrière une apparence nostalgique ou référentielle. Les phantasmes de Calvin sont peut-être dérivés, de seconde main, mais cela ne les condamne pas pour autant. Vécus par un jeune garçon, ils retrouvent une ampleur, un pouvoir évocateur, un sens de la démesure renouvelé. L'usure d'une forme ou d'un genre ne le condamne pas à l'insignifiance.

Coda

On ne peut, enfin, mentionner *Calvin et Hobbes* et leur démesure contrainte, ou contenue, sans mentionner le choix de Watterson de refuser tout produit dérivé de ses personnages.

L'exemple de Garfield ou des Peanuts montre que l'omniprésence de personnages populaires coupés de leur contexte peut donner lieu à une forme de colonisation de l'espace public qui est en elle-même une forme de démesure, rapportée aux trois ou quatre cases quotidiennes qui la génèrent. Au contraire, parce qu'il n'apparaît que dans les récits dessinés, Calvin reste défini par ces récits : il n'échappe pas à son rôle de petit garçon, puisqu'il n'existe que dans ce rôle. L'impact de ses changements de taille et des écarts de mesure avec son environnement ne sont donc pas réduits à l'insignifiance ou à la reproduction d'une condition commerciale existante.

Conclusion

Les limites imposées par Watterson lui-même, son exploration des contraintes mais aussi de l'histoire de la forme, permettent paradoxalement l'existence d'un véritable sens de la démesure dans la narration, en interdisant de réduire celle-ci à un jeu interprétatif, métaphorique ou à un expédient pour d'autres formes visuelles. Watterson déclarait en 1989 à propos du dispositif de *Calvin and Hobbes* : « I like to work within certain confines » (in West, 1989). C'est en utilisant au mieux ces confins, en s'efforçant de travailler sur les ruptures et contrastes au sein d'une forme spécifique, et non seulement sur les situations et dialogues, que Watterson crée ce sens de la démesure, à la fois familier, référencé et authentique.

C'est cette démesure qui donne tout son prix aux aventures quotidiennes de Calvin, comme une échappatoire à la fois à la banalité de l'existence d'un jeune garçon dans une petite ville des Etats-Unis, et au déclin annoncé du comic strip lui-même, comme l'illustration aussi du paradoxe d'un auteur déclarant à qui voulait l'entendre que son personnage avait plus d'imagination que lui.

SOURCES

- Brady, Pat. *License to Dream, a Rose is Rose Collection*. Kansas City : Andrews McMeel Publishing, 1999.
- Campanelli, John. "Calvin and Hobbes fans still pine 15 years after its exit." *The Plain Dealer* http://www.cleveland.com/living/index.ssf/2010/02/fans_still_pine_for_calvin_and.html (1er février 2010)
- Groensteen, Thierry. *Système de la bande dessinée*. Paris : Presses Universitaires de France, 1999.
- Jung, Carl-Gustav et Kerényi Charles. *Introduction à l'essence de la mythologie*. Paris : Payot, 1953.
- Martell, Nevin. *Looking for Calvin and Hobbes*. New York: Continuum, 2009.
- McCloud, Scott. *Understanding Comics, the Invisible Art*. New York : Harper and Collins, 1994.
- Schulz, Charles. *The Complete Peanuts 1963 to 1964*. New-York: Fantagraphics Books, 2007.
- Todorov, Tzvetan. *Introduction à la littérature fantastique*. Paris : Seuil, 1971.
- Watterson, Bill. *The Authoritative Calvin and Hobbes*. Kansas City: Andrews and McMeel, 1990.
- _____. *The Calvin and Hobbes Tenth Anniversary Book*. New York : Scholastic, 1995.
- _____. *The Days are Just Packed*. Kansas City: Andrews and McMeel, 1993.
- _____. *The Essential Calvin and Hobbes*. Kansas City: Andrews and McMeel, 1988.
- _____. *The Indispensable Calvin and Hobbes*. Kansas City: Andrews and McMeel, 1992.
- West, Richard Samuel. "Interview: Bill Watterson." *The Comics Journal* 127 (février 1989): 56-71.

NOTES

¹ Voir Nevin Martell, *Looking for Calvin and Hobbes*, New York: Continuum, 2009, p.157.

² Le chiffre de 45 millions est avancé par le journaliste John Campanelli : Nevin Martell parle, lui, de 30 millions. Voir l'article de John Campanelli, "Calvin and Hobbes fans still pine 15 years after its exit," *The Plain Dealer* (1er février 2010), consulté en février 2010.

http://www.cleveland.com/living/index.ssf/2010/02/fans_still_pine_for_calvin_and.html

³ Rappelons qu'on désigne par *comic strip* ces bandes dessinées paraissant quotidiennement dans les journaux, par *comic books* les fascicules dédiés et par *comics* la bande dessinée en général, sans distinction de support.

⁴ Voir Bill Watterson, *The Calvin and Hobbes Tenth Anniversary Book*, New York : Scholastic, 1995, p.17.

⁵ *Ibid.*

⁶ Pour ne pas multiplier les notes de fin, les références à des strips spécifiques sont indiqués sous forme de référence rapide dans le corps de texte, renvoyant aux trois recueils référencés dans la bibliographie, *The Essential Calvin and Hobbes*, *The Indispensable Calvin and Hobbes* et *The Authoritative Calvin and Hobbes*.

⁷ Richard Samuel West, "Interview: Bill Watterson", *The Comics Journal* n°127, février 1989. Republié sur *Calvin and Hobbes : Magic on Paper* <http://ignatz.brinkster.net/ccomicsjournal.html> [consulté en février 2010].

⁸ Le rôle de Hobbes comme marqueur de la subjectivité de Calvin a d'ailleurs été bien compris par les lecteurs. Un montage largement diffusé sur Internet est ainsi parfois proposé comme épilogue officiel à la série (il fut apparemment créé en 2004 par Jordan Fisch, dans la revue *Argus*, publiée au sein de la Wesleyan University, dans le Connecticut). On y voit Calvin faisant ses devoirs, après avoir pris les médicaments pour troubles du comportement donnés par ses parents. Lorsque Hobbes lui demande de sortir jouer, ce Calvin « normalisé » refuse, et la dernière case montre Hobbes devenu/redevenu simple peluche. Le point de vue spécifique de Calvin vient alors se confondre avec celui de ses parents et, implicitement, du lecteur, rendant impossible toute continuation de la série. La noirceur de cet épisode officiel, dont il existe une variante plus simple mais reposant sur le même mécanisme, souligne l'importance de la coexistence de multiples points de vue dans le reste du strip. http://waxy.org/random/images/weblog/calvin_add_remix.jpg [consultée en juin 2010].

⁹ Citons les confrontations entre Calvin et Suzy (*Authoritative*, pp.27, 37-8, 91 etc.), l'école comme planète inconnue (*Authoritative* pp.78, 92, 100, etc.) Calvin adoptant un langage d'entrepreneur avec ses parents (*Authoritative* pp.28, 41, 61, 82, etc.) ou encore Hobbes prenant en charge les devoirs (*Authoritative* pp.112, 242, 249, etc.).

¹⁰ Ainsi, Linus cherchant du papier pour écrire un poème rejette le papier ordinaire et déclare « *A work of such magnificence demands the proper piece of foolscap* ». La colère de Suzy, hors-case mais manifestée par une tempête de papiers, se charge de souligner le manque de *measure* de la déclaration. Strip du 12 mars 1963 dans Schulz, p.31.

¹¹ Dans un registre similaire McCloud (pp.36-44) note l'usage fait par Osamu Tezuka d'une palette de styles allant d'un trait simple facilitant l'identification jusqu'à un traitement plus réaliste de certains personnages conduisant à une mise à distance, une perception d'altérité.

¹² Ainsi, dans une planche du dimanche de 1997, cinq cases au cadrage fixe représentent Jumbo arrosant le jardin, tandis que Rose, derrière lui se transforme progressivement en Vicky. La dernière case, plus allongée et cadrée de biais, la représente sur sa moto, toujours dans le jardin, prête à partir pour quelques jours (Brady, p.59).

¹³ Par exemple : Brady, pp.13, 50, 103.

¹⁴ Ainsi, dans *Rose is Rose*, un strip sur un voyage en voiture donne-t-il lieu à quatre cadrages très différents : un plan extérieur, parallèle à la voiture ; une vision en plongée avec Pasquale à l'arrière-plan et ses parents à l'avant ; une contre-plongée avec Pasquale au premier plan et Jumbo à l'arrière-plan, enfin, un plan sensiblement parallèle au tableau de bord, donc orthogonal à la première case,

avec les parents de nouveau au premier plan, avec chaque fois des effets de profondeur très marqués (p.46). Un strip similaire dans *Calvin and Hobbes* utilise quant à lui une grammaire nettement plus simple. Le voyage commence par trois cases consécutives dans lesquelles l'horizon reste droit - trois vues quasi-latérales de la voiture ou de ses occupants à des distances variables - avant de se conclure par un plan plus facial, légèrement de biais, sans déformation due à la profondeur, où l'intérieur de la voiture est réduit aux deux sièges des parents (deux formes noires) ainsi qu'au volant du véhicule (*Authoritative*, p.53).

¹⁵ Voir Watterson, 1995, pp.6-9.

© 2011 Nicolas Labarre & GRAAT