

Richesse et pauvreté des portraits de Seth en postures de fan

Chris Reynolds-Chikuma

Volume 47, Number 1, 2022

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/1095242ar>

DOI: <https://doi.org/10.7202/1095242ar>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

University of New Brunswick, Dept. of English

ISSN

0380-6995 (print)

1718-7850 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Reynolds-Chikuma, C. (2022). Richesse et pauvreté des portraits de Seth en postures de fan. *Studies in Canadian Literature / Études en littérature canadienne*, 47(1), 166–192. <https://doi.org/10.7202/1095242ar>

Richesse et pauvreté des portraits de Seth en postures de fan

CHRIS REYNS-CHIKUMA

À mes collègues anglo-canadiens qui lisent le français.

Introduction

LA MAJORITÉ DES BÉDÉISTES ont nécessairement été des fans de bandes dessinées avant d'en être les dessinateurs ou les scénaristes.¹ Enfant, adolescent ou jeune adulte, l'auteur.e de bandes dessinées a admiré d'autres créateurs. Beaucoup parmi ceux-ci ne parlent jamais ou rarement de cette « fanscination ». Seth, lui, tant dans ses nombreux entretiens de manière explicite et claire, que dans son œuvre pseudo-autobiographique de manière parfois plus indirecte, ne se cache pas d'avoir été et d'être un fan de *comics*, même s'il s'en « distingue » tout autant. Ses représentations de fans sont de loin les plus nombreuses (proportionnellement) et les plus ludiquement riches (qualitativement),² même si, comme je vais aussi le montrer, elles reflètent pourtant une conception limitée du monde des fans quant à leur genre (*gender*), à leur ethnicité et à leur interactivité. De la même façon, Seth se représente en public comme un fan sous diverses modalités : de son pseudonyme à sa collectionnisme, en passant par son port de costume et ses expositions de modélisme, même s'il le fait avec « distinction », comme je l'expliquerai ci-après.

Pour montrer cette richesse de la représentation du fan chez Seth, mais aussi ses limites, j'analyse à la fois l'œuvre et certains éléments biographiques de « Seth » (pseudonyme de Gregory Gallant³), en utilisant pour les œuvres une analyse traditionnelle du contenu et de la forme des textes et des images, et pour sa « biographie » la notion de « posture », c'est-à-dire « l'« identité littéraire » construite par l'auteur lui-même » (Meizoz 5). Cependant, je relierai les deux approches puisque, comme Jérôme Meizoz le soutient, elles se recourent et se renforcent : « Une prémisse est commune aux deux points de vue, linguistique et sociologique : la littérature en tant que « discours » n'émane pas sans médiation d'une seule intériorité cachée, d'une puissance créatrice

autophage et isolée en sa tour d'ivoire, mais relève au contraire en bonne part d'« effets d'institution » (14).

Mon but dans cet article est donc de montrer à la fois la richesse et, quelque peu paradoxalement, les limites de la représentation du fan dans l'œuvre de Seth. Après avoir étudié la prépondérance du fan et la domination du fan blanc, mâle et « *looser* » (point 2), j'analyserai les « postures » (Meizoz) de fan dans sa « biographie », c'est-à-dire dans sa vie telle que Seth et ses commentateurs (fans, critiques et chercheurs) la présentent en public(ations) (point 3) à travers ses diverses activités publiques (*costuming, modelling, collecting, grouping*⁴), pour conclure en résumant la problématique et en l'élargissant à d'autres que Seth (point 4).

Les fans dans les œuvres de Seth

Seth est un auteur aujourd'hui reconnu et récompensé au-delà même du monde de la bande dessinée. Ainsi, en plus des hautes distinctions reçues dans le monde des *comics* (prix Ignatz en 1996, Eisner et Harvey en 2005, Doug Wright en 2009 et Prix spécial du jury d'Angoulême en 2020), il a reçu un prix littéraire (Harbourfront). Comme auteur à part entière⁵, il a créé cinq « romans graphiques ». Cette nouvelle appellation pour une nouvelle catégorie de *comics* a été adoptée pour tenter de légitimer les *comics* et plus tard, dans une moindre mesure, la bande dessinée, parce que ces médias étaient systématiquement associés avec la culture de masse (« basse culture ») et les enfants (Baetens; Beaty, « Chris Oliveros, Drawn and Quarterly, and the Expanded Definition of the Graphic Novel »). Comme c'était le cas pour le roman dans les années 1960-1970, quand le terme « roman graphique » s'est répandu, cette nouvelle catégorie est alors associée à divers critères d'évaluation, dont le principal est la présence d'un auteur, et est amenée à se dissocier, entre autres, des fans, typiquement liés à la culture populaire.

Cependant, de manière intéressante et apparemment paradoxale, quatre de ces cinq romans graphiques mettent en scène à divers degrés un fan. On pourrait donc décrire Seth comme étant obsédé par la représentation et la problématique des fans, un « fan de fans ». En fait, trois de ses cinq livres traitent explicitement de fans et un autre, *Clyde Fans*, de façon plus allusive.⁶ Ainsi, le premier, de 1995, *It's a Good Life If You Don't Weaken* (maintenant *It's a Good Life*), raconte l'histoire d'un artiste-bédéiste d'« aujourd'hui » (c.-à-d. les années 1990) qui d'abord

parcourt l'Ontario à la recherche des dessins d'un dessinateur qu'il apprécie et dont l'appréciation se transforme ensuite en obsession pour la personne même du dessinateur. On notera que, comme c'est souvent le cas chez lui, Seth brouille la séparation entre l'auteur et le narrateur et/ou le protagoniste par une série de techniques comme l'apparence physique similaire ou le pseudonyme utilisé tant sur la couverture du livre pour désigner l'auteur que dans le texte même pour désigner le protagoniste (*It's a Good Life* 143). De plus, cet auteur admiré s'appelle Jack Kalloway, alias Kalo. Ce surnom est fait de quatre lettres, comme le pseudonyme Seth. En outre, le fait que ce Kalo est Canadien, même s'il aurait été publié dans le *New Yorker* dans les années 1950, comme Seth l'a d'ailleurs fait lui aussi 50 ans plus tard, renforce ce rapprochement entre les deux auteurs. Enfin, le protagoniste-narrateur est ici présenté non pas dans sa fonction d'auteur (c.-à-d. en train de dessiner ou de discuter d'un scénario, ou en relation avec son éditeur), mais sous la forme d'un passionné de BD en quête de l'objet de son admiration, autrement dit une des activités préférées de nombreux fans (Grace, « Seth's *It's a Good Life If You Don't Weaken* as Anti-Nostalgia » 150-161). Cependant, parce qu'il apparaît progressivement que Kalo est en fait un auteur fictif, le lecteur comprend que ce n'est pas l'histoire de la quête d'un vrai fan, mais que ce roman graphique peut être lu comme une parodie de cette aventure typique d'un fan (Busi Rizzi 23). On voit donc ici comment l'œuvre de Seth, en entremêlant constamment les deux niveaux, « biographique » et « fictionnel », incite à l'étudier comme Meizoz le recommande.

En 2005, Seth publie *Wimbledon Green*. Si le titre, qui est le nom du protagoniste, n'est qu'indirectement transparent (car Wimbledon produit bien aussi des fans, spécifiquement de l'événement tennistique de Wimbledon, auquel l'auteur fait lui-même allusion dans sa préface, [11]), le sous-titre, *le plus grand collectionneur de comics du monde*, est explicite quant à sa référence aux fans, par l'intermédiaire d'une des caractéristiques majeures de beaucoup d'entre eux, c'est-à-dire une passion pour les collections (Jenkins, « "What Are You Collecting Now?" »). La préface de Seth à ce roman graphique est claire lorsqu'il y dit que c'est en lisant le livre *A Gentle Madness* de Nicholas Basbanes⁷ qu'il a eu l'idée de *Wimbledon Green* ([11]). En effet, cet essai de Basbanes, d'ailleurs sous-titré *Bibliophiles, Bibliomanes, and the Eternal Passion for Books* (l'éternelle passion des livres), est une étude sur les fans de livres. On notera aussi qu'en citant Basbanes Seth, qui est lui-

même le premier bédéiste au Canada à avoir reçu un prix *littéraire*, celui du Harbourfront Festival, trois ans avant la parution de *Wimbledon Green*, en 2002, brouille les hiérarchies entre *strips* et *comics*, qui appartiennent traditionnellement à la culture populaire (une « basse culture » — *low culture*), romans graphiques, peut-être liés davantage à une culture *middlebrow* (Platten), et bibliophilie, plutôt associée à une culture d'élite (*high culture*). Conséquemment, par cette référence à Basbanes, on pourrait interpréter que Seth tente de légitimer le fan de *comics*. Son intérêt pour le *modelling* (au lieu de la peinture pour d'autres qui recherchent la cooptation de la haute culture) pourrait renforcer cette interprétation. Cependant, l'attitude de Seth vis-à-vis de la culture fanique est plus ambivalente, comme nous allons le voir ci-après.

Dans *The Great Northern Brotherhood of Canadian Cartoonists* (2011), Seth nous fait faire le tour de la branche locale de la confrérie en expliquant les divers aspects de l'institution. Il nous explique combien elle était autrefois révérée et est aujourd'hui en déclin, à travers la visite guidée du bâtiment qui l'hébergeait — son architecture, ses peintures et ses statues des grands *cartoonists* canadiens, certains réels, d'autres fictifs — et en nous re-présentant des personnages célèbres, dont quelques-uns sont réels là aussi et d'autres, inventés (Marrone 164; Dunley 129). On comprend que cette visite fictive met en scène un fantasme de fan, c'est-à-dire un endroit légitime et même quasi sacré dans une société séculaire, comme un musée et une bibliothèque entièrement dédiés à sa passion. Cependant, comme l'écrit Kathleen Dunley : « Ces personnages fictifs ont tous une saveur canadienne, mais restent des fictions — une vision rêvée de Seth de ce que la bande dessinée canadienne aurait *pu* ou peut-être aurait *dû* être⁸ » (141). Pourtant, si cette mise en histoire est nostalgique, elle est aussi humoristique, car après avoir écrit au début « Contrairement à d'autres pays, les Canadiens (et leurs leaders) adorent et ont soutenu leur BD » (24), Seth reconnaît à la fin : « Je suppose que, maintenant, vous avez probablement deviné... que j'exagérais au début. / [...] ils [les Canadiens] n'ont pas donné plus de respect aux bédéistes que n'importe où. / Que tout cela était de la foutaise... Désolé⁹ » (129).

Enfin, plus indirectement il est vrai, dans une quatrième œuvre, *Clyde Fans*,¹⁰ on peut considérer que Seth prolonge cette obsession de représenter le monde des fans même si dans ce cas c'est seulement à travers quelques scènes, contrairement aux trois œuvres citées précédemment, qui traitaient exclusivement de ce thème. Cet album

raconte en effet l'histoire de deux frères dont l'un, Abe, est un bon vendeur et l'autre, Simon, représente de manière quasi stéréotypée un commis-voyageur « raté ». ¹¹ Ce dernier non seulement est incapable de vendre, mais en plus, au lieu de bien exercer son métier, il achète de manière compulsive, par faiblesse, des gadgets inutiles et des cartes postales qu'il collectionne, mais qui sont peut-être aussi révélateurs de pulsions problématiques, comme nous allons le voir ci-après (voir image 1). Cette référence fanique limitée dans cette histoire de Canadiens ordinaires est renforcée par d'autres éléments plus allusifs. D'abord, si l'un des mots du titre (*fan*) a évidemment le sens premier de « ventilateur » dans le texte, le fait que Seth aurait tout aussi bien pu faire vendre des radios par ces protagonistes met en évidence le choix de cette profession dont le nom fait alors réapparaître le deuxième sens de *fan*, c'est-à-dire « personne qui a une passion pour quelque chose », déjà présent à travers l'obsession de Simon. ¹² De plus, le nom de famille des deux personnages, Matchcard, renvoie à *match card*, ce qui, comme le personnage lui-même le fait remarquer (380), ¹³ renvoie au fait de collectionner des cartes. ¹⁴ Or, cette activité est assez typique de nombreux fans, y compris des fans de BD. ¹⁵ Cette obsession des cartes postales collectionnées est d'ailleurs mise en page par Seth car, alors que les deux frères tentent de se parler de leurs différends et de leurs traumatismes familiaux, de grandes vignettes montrant ces cartes postales interrompent régulièrement le récit-conversation qui alterne entre les deux frères (346-371).

Par ailleurs, *Clyde Fans* est aussi intéressant par le contraste entre les deux frères et ce que leur vie représente. Ces deux figures sont antagonistes non seulement parce que l'un réussit et l'autre échoue en tant que « *businessman* », mais aussi parce qu'Abe est le contraire du collectionneur (pour rester dans le monde des collectionneurs, il est plutôt une sorte de spéculateur puisqu'il collectionne-accumule des choses « utiles », des fans-ventilateurs, dans l'intention de les vendre), alors que Simon achète et collectionne compulsivement des choses « inutiles ». Comme le met en évidence Dominick Grace dans son article « Collecting, Preserving, Hoarding: *Wimbledon Green vs. The Great Northern Brotherhood of Canadian Cartoonists* », Seth met en scène dans son œuvre diverses façons de collectionner. Dans *Wimbledon Green*, Seth met clairement en image un accumulateur (*hoarder*) et des collectionneurs motivés davantage par « la mesquinerie, la jalousie et le sectarisme que par un amour authentique des *comics* » ¹⁶

(243). Grace conclut que ces personnages de *Wimbledon Green* sont « motivés principalement par la valeur économique des *comics* plutôt que par leur valeur esthétique ou une appréciation inhérente du passé »⁷ (244). Inversement, Grace montre que *The Great Northern Brotherhood* « présente une perspective idéaliste, bien que tout aussi capricieuse, de la conservation » pour le « bien commun »¹⁸ (246, 247). Cependant, au-delà de sa dénonciation de l'absence de mémoire des *comics* (Berthou; Ahmed et Crucifix; Jenkins, « "What Are You" »), on doit conclure que, dans *The Great Northern Brotherhood*, ce désir de préservation est justement idéaliste au sens où, dans la réalité, celle-ci n'existe pas, puisqu'il n'y a pas de tel musée-bibliothèque au Canada. De plus, ni dans *The Great Northern Brotherhood*, ni dans aucune des fictions de Seth n'apparaît l'échange joyeux et productif (interactif) que tout « *aca-fan* » (*academic fan* : chercheur et fan) peut souvent voir dans la réalité des mondes faniques passés et présents (Cristofari et Guitton; Duncan et Smith 370-386).

Dans *Clyde Fans*, Seth recrée ainsi, d'ailleurs avec un humour grinçant, une tension entre deux stéréotypes présentés comme exclusifs, le *businessman* et le dilettante. En effet, aucune des deux représentations n'est très favorable puisque si Simon est un perdant (*loner-loser*), Abe, qui a réussi dans son *business* et critique son raté de frère, n'est pas non plus présenté de manière positive, physiquement ou mentalement, dans sa solitude finale. Cette opposition *business/art* se fait pourtant apparemment davantage au profit du premier. Cet avantage se retrouve d'ailleurs aussi dans *It's a Good Life*, où Kalo a renoncé à sa carrière de cartooniste pour devenir « a real estate businessman », expression traduite dans la version française par « agent immobilier » (40) où l'on perd le mot « *real* »¹⁹ par opposition à sa vie d'avant, placée sous le triple signe de la fiction (*non-real*) : premièrement littéralement, car avant la fin de nombreux lecteurs auront compris que Kalo est une fiction; deuxièmement par le fait que Kalo inventait des fictions-histoires en *strips*, et troisièmement parce que, avant de devenir « *real estate agent* », il était considéré comme un rêveur dans l'histoire même, comme le texte le laisse entendre plusieurs fois. Ajoutons que cette opposition revient de manière mineure et subtile dans *George Sprott* dans la carte de visite du collectionneur « Owen Trade, Collector » ([45]), une formulation dont le sens est ambivalent en raison de l'association de « collecter » et de « faire du commerce » (*trade*).

L'intérêt de se concentrer sur cet aspect majeur de l'œuvre de Seth est aussi dû justement au fait qu'elle reste ambivalente, se situant entre nostalgie et divers modes ludiques, comme le relèvent Daniel Marrone sous le terme de « métafiction », par exemple, et Grace dans sa mise en évidence d'une technique de distanciation entre les diverses instances narratives (« Seth's *It's a Good Life* » 150-161). D'une part, il est difficile de nier que ses œuvres créent un ton et une atmosphère nostalgiques, perceptibles dans ses entretiens²⁰ et visibles jusque dans la matérialité du livre (p. ex. le papier jaunâtre de *It's a Good Life*). Mais, d'autre part, les débats sur l'interprétation de cette nostalgie comme étant passéiste ou ludique continuent (Marrone; Grace, « Seth's *It's a Good Life* » 150-161; Jenkins, « "What Are You" » 227), d'autant plus que cette nostalgie est aussi mise en scène par la « posture » dans la vie même de l'auteur, comme nous le verrons ci-après (p. ex. son port d'un costume trois-pièces, d'un chapeau mou et de lunettes rondes). Si une nostalgie pure serait réactionnaire et un ludisme pur serait futile, ce qui me paraît intéressant chez Seth, c'est que cette ambivalence est productive dans la mesure où, par ses œuvres, il déconstruit les visions binaires (p. ex. entre *comics* = culture populaire = culture « basse » et « culture haute » [p. ex. le roman]). C'est d'ailleurs aussi comme cela que Jenkins la caractérise quand il répond à la question de Sarah Banet-Weiser en disant :

Je pense qu'une grande partie de la recherche aborde la culture populaire et la culture de consommation dans le cadre d'un binarisme familier : c'est ou bien authentique, ou bien commercial, c'est à propos de la vraie politique ou de l'appropriation corporatiste.
[...]

L'ambivalence — son manque de certitude, la manière dont à la fois elle abrite et est définie par le doute — est généralement comprise comme un problème, quelque chose à éviter. Cependant, j'estime qu'il est important de prendre sérieusement la valeur culturelle de l'émotion et de l'affect et le potentiel de l'ambivalence, son pouvoir générateur, car c'est à l'intérieur de ces espaces que l'espoir et l'anxiété, le plaisir et le désir, la peur et l'insécurité sont nourris et maintenus.²¹ (Jenkins, « Thinking Critically about Brand Culture » s.p.)

Je soutiens que c'est en effet un des éléments qui font l'intérêt de l'œuvre de Seth quand il s'agit de ne pas construire des oppositions binaires simplistes entre « *business* » et art, par exemple. Cependant, il y a aussi des limites à la valorisation de l'ambivalence dans certains domaines.



Image 1 : L'ambivalente *pickaninny*.
Source : *Clyde Fans*, p. 148.

Limites des représentations du fan : mâle blanc, seul, improductif

Ainsi, comme nous l'avons vu ci-dessus, dans *Clyde Fans*, Simon est compulsivement porté à acheter une poupée *pickaninny* (voir image 1) vendue par un vendeur habile qui s'appelle Frank Wilmot, alias Whitey.²² Or, celle-ci est noire, et tous les personnages de *Clyde Fans* sont Blancs. Dans un premier temps, vu le contraste explicite entre la poupée noire et le vendeur blanc qui, en plus, s'appelle Whitey, on pourrait lire cette scène comme étant une satire critique implicite du racisme. Et ce, d'autant plus que, premièrement, comme Seth le dit lui-même dans un entretien, « [l]es objets que les gens possèdent et les raisons pour lesquelles ils veulent posséder des objets en disent long sur eux comme personnes »²³ (Hoffman et Grace 68) et que, deuxièmement, il présente son personnage qui regrette encore 20 ans plus tard d'avoir acheté « cet horrible jouet [that horrid toy] » (198) qu'il a gardé et qui l'obsède maladivement.²⁴ Cependant, dans un deuxième entretien avec Dominick Grace et Eric Hoffman en 2019 pour le célèbre *The Comics Journal (TCJ)*, d'une part Seth reconnaît ne pas avoir remarqué la

question problématique de la race de la poupée dans sa première édition (« C'est un point évident qui m'a échappé [I missed an obvious point there]²⁵ »), et d'autre part, dans le même entretien, il reconnaît aussi être passé à côté du fait que cette poupée venait de la tradition raciste des *minstrels*,²⁶ et ce, même après avoir apporté des modifications dans la deuxième édition (2019). Dès lors, on ne peut plus faire la lecture de cette scène de la poupée *pickaninny* comme étant une critique du racisme, lecture qui était d'ailleurs infirmée dans la mesure où le monde que Seth met en scène est entièrement blanc. On notera de plus que le fait qu'il apporte des modifications peu informées lors des diverses éditions de *Clyde Fans*, de sa première sortie (1997) à sa plus récente (2019, 144), renforce l'idée qu'il reste peu sensible à cette problématique et qu'il continue de percevoir le monde (y compris celui des fans) de la même manière sur plus de 20 ans (de 1993 à 2019), alors que de nombreux « *aca-fans* » ont montré les préjugés des premières descriptions, qui ont persisté longtemps dans les médias (Jenkins, *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*; Deman; Woo; Pustz). Enfin, comme le montrent de nombreux mais récents spécialistes de ce média, cette persistance des préjugés est d'autant plus importante que la bande dessinée et les *comics* tirent en partie leur source de la caricature, dont la caricature négative.²⁷

Pour se restreindre au sujet qui nous intéresse ici, il faut en effet constater que les représentations des fans chez Seth sont assez limitées. Leurs limites sont d'autant plus évidentes que Seth habite au Canada, un pays qui se présente fortement comme multiculturel. De plus, le multiculturalisme se voit aussi de plus en plus depuis au moins 20 ans dans le domaine des *comics* canadiens.²⁸ Ainsi, on constate d'abord que les fans de Seth (dans ses récits tant « autobiographiques », comme *It's a Good Life*, que fictionnels comme *Clyde Fans*) sont tous des *white males* (des hommes blancs).²⁹ Ces représentations tendent donc à renforcer les stéréotypes sexistes et ethniques dans le monde des fans en ignorant la diversité de celui-ci (Kirkpatrick; Stanfill).

Il est difficile de savoir pourquoi il n'existe aucun article universitaire sur la non-représentation des minorités en relation avec la mise en scène d'éléments (personnages, objets, histoires) non-blancs chez Seth, et un seul article qui traite de la représentation des femmes chez Seth. Ce dernier article, de Katie Mullins, est intéressant mais problématique. Mullins souligne en effet un aspect indéniable dans l'œuvre de Seth, qui est son jeu avec la distanciation et les instances discursives.

Cependant, cette critique plutôt positive présente certaines failles. Premièrement, Mullins analyse une seule œuvre de Seth (*It's a Good Life* 1995); deuxièmement, elle analyse la technique de distanciation utilisée par l'auteur-scripteur comme double d'un auteur-personnage (portant le même nom), comme si c'était suffisant pour créer un regard critique sur la représentation de la femme dans la tradition des *comics*, ce qui me semble être une surinterprétation.³⁰ De plus, on sait combien la représentation des femmes est ambiguë du point de vue féministe dans les œuvres que produisent les deux auteurs (Chet et Joe) que comprennent ses histoires. Quand on prend l'œuvre de Seth dans son ensemble, on ne peut que conclure que sa représentation du rôle des femmes, comme celle des minorités, reste extrêmement limitée et limitante.

Ensuite, même si on accepte l'interprétation subtile de Jenkins sur l'action de collectionner dans son analyse de *It's a Good Life* (« "What Are You" » 223), les histoires de collectionneurs de Seth sont tour à tour celles d'un enthousiaste obsédé et finalement solitaire (*It's a Good Life*), d'un collectionneur ridicule (*Wimbledon Green*), d'un fan compulsif (Clyde Fans)³¹ et d'un guide de « musée des *comics* » désenchanté (*The Great Northern Brotherhood*). De plus, même s'il y a un humour certain qui relativise la nostalgie, les textes ne présentent pas un univers créateur ouvert vers l'avenir, avec des personnages producteurs de contenus (pour divers médias — BD, mais aussi radio, etc.), de médias (zines), de sens et de communauté comme c'est le cas d'autres BD. Ainsi, dans des œuvres comme *Hicksville* de Dylan Horrocks ou dans un film d'animation comme *Otaku no video* dès 1990, les fans sont mis en scène dans leur vie de « *prosumers* » (*producers* et *consumers*) (Reyns-Chikuma, « *Otaku no video* : portraits animés de Japans méconnus » et « Manga, Anime, Adaptation: Economic Strategies, Aesthetic Specificities, Social Issues »; Abad). Or, Seth présente ses fans seulement comme des échecs. Ces échecs des fans chez Seth s'inscrivent souvent dans un contexte d'opposition, voire de domination du commerce sur l'échange qui ne correspond pas exactement au monde réel d'au moins une partie des fans (voir Sabre). De plus, ces limites ambivalentes des représentations se retrouvent aussi dans les « postures » de sa « biographie ».

Seth et ses « postures » de fan

Ces images du fan chez Seth sont souvent prolongées au-delà de l'œuvre

par tout un appareil paratextuel et péri-textuel (couvertures des livres, publicité pour les œuvres, présentation des œuvres et de Seth dans des programmes culturels et autopré-sentation de Seth, le plus souvent à travers des entretiens). Les diverses traces visuelles de la présentation de l'auteur peuvent être étudiées comme des « postures » (Meizoz). Seth prolonge en effet la représentation du fan dans ses œuvres par l'image qu'il donne de lui-même à travers sa manière de s'habiller (en portant un costume — en anglais, *a suit* — des années 1950), l'usage d'un pseudonyme et ses diverses activités artistiques comme le *modelling* (c.-à-d. la construction de maquettes). Il présente aussi couramment sa passion pour le *collecting* (c.-à-d. la collection d'objets) et sa relation spéciale avec un petit groupe particulier d'amis artistes-collectionneurs dans l'esprit du *grouping* (c.-à-d. la collaboration en groupe pour partager un enthousiasme) dans ses œuvres et ses entretiens. En me concentrant sur Seth, ce n'est plus à l'« inscripteur » (l'énonciateur textuel) comme dans l'analyse des textes ci-dessus, ni à l'auteur, ni la personne civile, que je m'intéresse ici, mais à l'« écrivain, acteur du champ littéraire, personnage livré au public » (Meizoz 43). Aidé d'ailleurs par Seth lui-même et ses mises en perspective (humour, pseudo-autobiographie, jeu avec la nostalgie...), je me concentre donc ici sur l'auteur-acteur qui, comme le fan le fait souvent, joue avec ses identités pour raconter une/son histoire.

La première posture prise par Seth est le choix de son nom de plume. À ce propos, Meizoz écrit : « Au fond, le pseudonyme fait de l'auteur un énonciateur fictif, un personnage à part entière » (18). Mais le pseudonyme est aussi un marqueur d'identité, que l'auteur emploie à la fois pour se distinguer des autres « auteurs » et pour affirmer quelque chose, même si cela n'est pas toujours clair comme dans le cas de Seth. Comme le dit Tom Smart : « Quelle qu'en soit l'origine, le nom Seth est chargé d'une longue et énigmatique étymologie qui maintenant embrasse aussi l'alter ego artistique de Greg Gallant »³² (27). C'est d'ailleurs aussi ce que font de nombreux fans quand ils se choisissent le nom d'un superhéros favori. Cependant, Seth y ajoute une dimension post-identitaire, un refus d'une identité claire, même si paradoxalement ce refus est aussi une forme d'identité. Ainsi, Meizoz écrit : « ces auteurs surjouent la médiatisation de leur personne et l'incluent à l'espace de l'œuvre : leurs écrits et la posture qui les fait connaître se donnent solidairement comme une seule performance » (20). Cette post-identité ambivalente lui permet à la fois de se présenter comme un fan (ce qu'il

fait régulièrement dans ses entretiens), mais comme un fan distingué (dans le double sens de « différent » et d'« élégant »), ce qui renvoie à la notion de « distinction » chez Bourdieu et chez Meizoz.

On notera que si l'étude de Meizoz traite uniquement d'auteurs littéraires (p. ex. Cendrars, Céline), ses conclusions s'appliquent aussi à d'autres « auteurs » moins institutionnellement littéraires, comme c'est le cas évidemment des auteurs de BD. Cependant, Meizoz fait implicitement allusion à d'autres types de créateurs en décrivant l'auteur qui, par ses postures, cherche à créer son public et, si possible, un public fidèle, c'est-à-dire des fans, comme les références aux hagiographies (41) et au fétichisme (42) le font comprendre. J'applique donc ses conclusions à Seth, qui joue aussi sur des registres de légitimation pour être « auteur » puisque, paradoxalement, s'il se présente comme un fan de *comic strips*, il compose des romans graphiques, un genre qui s'est développé pour tenter de légitimer les *comics* et la bande dessinée et leurs auteurs (Baetens, Frey et Tabachnick; Beaty, « Chris Oliveros »). De plus, pour se distinguer davantage dans ce monde économiquement et symboliquement compétitif, il appelle ses livres des *picture novellas* ou *picture novels* au lieu du nom devenu commun *graphic novels*.³³ Cependant, comme beaucoup d'auteurs modernistes (certains cités par Meizoz), Seth est d'abord un esthète : il adopte une posture selon laquelle il serait intéressé presque uniquement par les aspects esthétiques de ce neuvième art, et peu intéressé par ses autres aspects, qui constituent pourtant aussi le monde des arts (Becker), y compris les fans et leurs intérêts très variés tels qu'ils apparaissent dans les réécritures faniques des fictions (fanfictions) jouant avec les genres (*genres*) et avec les appartenances ethniques (Jenkins, *Fans, Bloggers, and Gamers* 43-46).

Costuming

La seconde posture de Seth est performative, visible d'abord dans sa manière de « se » dessiner dans ses œuvres. Les personnages masculins des quatre fictions que j'ai mentionnées sont en effet presque tous habillés de la même manière, même si dans ce cas pour la plupart d'entre eux c'est moins une question de prise de posture que de contexte puisque les histoires ont souvent cette atmosphère (p. ex. architecturale) des années 1950, où il était encore courant pour un *salesman* (vendeur) ou même un dessinateur de porter un costume trois-pièces, des lunettes

rondes et un chapeau mou. Ces trois éléments vestimentaires sont devenus la marque de fabrique de la personne publique de Seth, comme le prouvent les nombreuses photos de lui facilement accessibles sur Internet et présentes dans la plupart des livres qu'il signe ou qui traitent de son œuvre (voir image 2).



a



b



c

Image 2 : Portraits de Seth

- a. Photo de Seth : À noter non seulement le costume, le chapeau mou et les lunettes rondes, mais aussi le téléphone et les meubles, et la photo elle-même, en noir et blanc, avec son caractère vieillot.
- b. Photo de Seth, 2014.
- c. Le personnage de Simon dans *Clyde Fans*.

Sources :

- a. Photo : wikipédia, 2014.
- b. Photo : wikimedia, 2014.
- c. Dans *Clyde Fans*, p. 123.

De manière intéressante, ce style imite un.e mode vestimentaire typique des années antérieures à sa naissance. Ce style vestimentaire détonne encore davantage dans le milieu artistique, et plus encore dans le milieu bédéiste, où le costume trois-pièces est loin d'être commun. Cet habillement précède aussi le début des années du *cosplay*, un phénomène lié aux *comics*-mangas, c'est-à-dire les années 1960-1970 (Lamerichs; Sabre). Conséquemment, tout en présentant une similarité avec le *cosplay*, le costume ordinaire, foncé et réel de Seth se distingue totalement des costumes *cosplay*, qui sont le plus souvent extraordinaires, colorés et inspirés d'œuvres de fiction. Et en ce sens, Seth à la fois fait partie de la pratique *cosplay* (à son insu?) et s'en distingue. Il faut

en effet reconnaître que Seth n'a jamais admis cette similarité avec le *cosplay* et que personne dans les entretiens disponibles ne lui a d'ailleurs jamais posé la question. Selon les entretiens où il tend à rejeter la société contemporaine et ses modes de consommation parfois par des affirmations fortes (Hoffman et Grace 220 : « Je déteste le monde moderne [I hate the modern world] »), on peut aisément soupçonner qu'il refuserait cette association pour ce qui concerne son port d'un costume. Mais son refus probable n'empêche nullement de la mettre en évidence selon des critères objectivistes. Son *costuming* est à mettre en contraste avec celui de Chester Brown tel qu'il est représenté dans *It's a Good Life*, plus hippie,³⁴ et avec ses remarques sur l'habillement « à la mode [trendy] » (45). En ce sens, de par son *costuming*, selon l'interprétation de Nicolle Lamerichs, Seth « accentue la mise en scène personnelle d'une histoire [emphasizes the personal enactment of a narrative] » (0.1). Il est important de noter que cette « histoire » n'est pas simple et peut même présenter des aspects contradictoires, mais qu'elle reste discernable. Il s'agirait de s'affirmer en h/auteur au-delà des productions populaires en produisant des œuvres qui intègrent mais en même temps dépassent les *comics* populaires précédents.³⁵ On pourrait dire la même chose à propos de ses « productions » et performances comparées à celles des fans. Selon Meizoz, il s'agit d'une « manière singulière d'occuper une “position” objective dans un champ » (51).

Mais cette « prise de posture » va encore plus loin, car Seth se met en scène de diverses manières dont certaines sont semblables aux rôles que les fans aiment jouer, comme les trois activités dont je vais maintenant parler : le *modelling*, le *collecting* et le *grouping*.

Modelling

Le *modelling* (ou « modélisme ») est une autre activité courante sous différentes formes chez les fans. Il s'agit soit de reconstruire le monde fictif en fabricant, en achetant et/ou en exposant des éléments de ce monde (p. ex. des figurines à peindre de Harry Potter ensuite exposées sur une étagère), soit de construire soi-même une maquette d'un monde inventé (p. ex. un circuit de train miniature) (Rehak). Comme il le dit dans certains de ses entretiens (Hoffman et Grace 130), Seth pratique cette activité depuis longtemps. Certaines de ses œuvres contiennent des photos de ses maquettes en carton. On peut en voir une photo une première fois dans *George Sprott* (12). À ce propos, Marrone écrit : « Les

bâtiments figurant dans *George Sprott* sont seulement un échantillon représentatif d'un projet beaucoup plus large entrepris par Seth, qui comprend approximativement 50 modèles de Dominion City ainsi qu'un grand nombre de carnets d'esquisses »³⁶ (157).



Image 3 : Maquette de toute la ville de Dominion City.

Source : En ligne (aussi dans Marrone, p. 159).

Toutefois, contrairement à la majorité des maquettes des fans, celles de l'auteur Seth ont graduellement acquis suffisamment d'aura pour être montrées dans des galeries d'art, comme l'explique Sean Rogers dans un article de *L'Encyclopédie canadienne* :

Ces maquettes font partie d'un projet d'envergure ayant été exposé de part et d'autre de la planète, soit une version miniature de la ville imaginaire créée par Seth. En plus de certains dessins de Seth, une sélection des édifices hauts comme trois pommes a été exposée au Musée des beaux-arts de l'Ontario en 2005, dans le cadre de la première exposition solo portant sur un bédéciste depuis 1975. Seth fait ensuite de ses maquettes l'élément central de son installation,

Dominion, qui fait une tournée des musées canadiens entre 2008 et 2010. La tournée est d'ailleurs documentée dans *Palookaville 20* (2010). En plus de ses efforts de sculpture et d'architecture pour *Dominion*, Seth a aussi assuré le design du salon de coiffure de sa femme, Tania van Spyk, à Guelph, en Ontario, et des trophées et des médailles pour les Doug Wright Awards, événement qu'il co-fonde en 2004 pour reconnaître les succès en bandes dessinées canadiennes.

Une fois encore, on voit comment Seth pratique une activité de fan mais s'en distingue dans le sens bourdieusien.

Collecting

Comme beaucoup de ses personnages, Seth collectionne. Ainsi, dans l'interview accordée à Bryan Miller en 2004, il dit : « C'est difficile pour moi d'envisager un personnage qui ne collecte pas quelque chose. Collectionner fait tellement partie intégrante de ma vie qu'il semble naturel que tout personnage que je crée soit collectionneur »³⁷ (Hoffman et Grace 68). Cela est d'autant plus intéressant que son commentaire suivant d'une part met en évidence son caractère compulsif et, d'autre part, peut être relié directement à la manière dont les chercheurs en études des fans (*Fan Studies*) étudient le comportement des fans. Ainsi, dans le même entretien, il dit :

J'ai essayé de contenir cette tendance quand j'écris, mais avec le temps qui passe je commence à embrasser l'idée que tous mes personnages seraient des collectionneurs. Les objets que les gens possèdent et les raisons pour lesquelles ils veulent posséder des objets en disent long sur eux comme personnes. De plus, la recherche d'objets est une métaphore tellement directe d'une quête de sens... et c'est tellement ce que mes histoires racontent (comme la plupart des histoires en général, à vrai dire)³⁸ (Hoffman et Grace 68).

De plus, collectionner pour Seth finit par être productif. Ainsi, pendant des années, il a ajouté à sa collection des dessins de Doug Wright et finalement, même s'il ne le savait pas alors, cela a créé des conditions favorables pour qu'il devienne éditeur de l'œuvre de Wright. En ce sens, Seth a mis en forme et en page l'œuvre de l'une de ses « idoles » (Hoffman et Grace 76), comme certains fans créent des albums qu'ils façonnent et illustrent eux-mêmes selon le principe « *DIY* » (*Do it yourself* ou fais-le toi-même).

Il est important de se rappeler que la pratique de collectionner peut être complexe et requérir diverses activités, y compris collecter, rechercher, évaluer et dialoguer avec d'autres sur ces activités et les objets recueillis. Ainsi, Jeffrey Brown insiste sur les subtils processus de reconnaissance mutuelle dans « Comic Book Fandom and Cultural Capital », et Jean-Paul Gabilliet montre, dans « Reading Facsimile Reproductions of Original Artwork: The Comics Fan as Connoisseur », comment sont évalués les divers degrés de connaissances acquises et échangées de ces fans-connaisseurs. Ces niveaux et types de connaissances ont d'ailleurs permis à de nombreux fans de devenir des professionnels dans le monde des *comics* (Coogan 50). Enfin, l'action de collectionner peut être vue aussi comme un acte de résistance contre le courant dominant, contre la mode imposée par les entreprises, et même, paradoxalement, comme un geste de résistance à la société de consommation, qui est dominée par la nouveauté et contre laquelle Seth et ses personnages s'inscrivent plus ou moins consciemment même si, dans leur cas, c'est sans aucun engagement politique, civique ou collectif.

La pratique de collectionner est donc aussi au minimum un moyen et a pour but de partager une passion. Ainsi, à quelques occasions, Seth a présenté la collection qui résulte de cette pratique soit comme un « musée rêvé » (*The Great Northern Brotherhood*), soit comme un mini-musée réel, à travers par exemple *Forty Cartoon Books of Interest*.

Cependant, comme nous l'avons déjà vu dans la représentation des fans dans son œuvre (mâle blanc, solitaire, improductif), dans ses « postures biographiques », on peut aussi voir que Seth a en fait une idée limitée de ce qu'est le monde des collectionneurs ou des fans, de sa diversité et de sa richesse. Ainsi, dans l'entretien final du livre rassemblant une série d'interviews par Hoffman et Grace, Seth dit : « mais je n'ai jamais visité un magasin de *comics* ou vu un sac pour mettre les *comics* [comic bag] ou un guide des prix de *comics* et je n'ai jamais été à une *comiccon* ou quelque chose du genre »³⁹ (175). Seth a en fait une relation ambivalente vis-à-vis des collectionneurs. Ainsi, il dit : « Mais les gens n'aiment pas les collectionneurs car ils peuvent être étranges [...] Moi-même, je n'ai pas vraiment de sympathie pour les collectionneurs, même si clairement j'en suis un »⁴⁰ (Hoffman et Grace 68).

Grouping

Dans la culture populaire, les représentations de fans oscillent souvent entre deux extrêmes : soit ils sont des *loners-loosers* (perdants solitaires), soit ils sont comparables à des « *mobs* » (foules hystériques) (voir Deman; Kirkpatrick). Il y a pourtant un aspect essentiel qui définit les fans de manière beaucoup plus positive et nuancée, et qui est bien mis en évidence par les chercheurs en études des fans, c'est le *grouping*, c'est-à-dire la collaboration positive et productive à l'intérieur d'un groupe.⁴¹

D'un côté, on soutiendra que, dans sa vie, Seth apparaît comme un personnage sociable, comme le montrent ses nombreux entretiens mais aussi la production de son œuvre même, oscillant entre travail plus individuel (les cinq textes cités) et collectif (c.-à-d. réalisé en collaboration, comme *Mister X*, une série parue dans les années 1980, et récemment l'illustration des livres de Lemony Snicket). Certains de ses personnages sont aussi sociables. Ainsi, dans *It's a Good Life*, le protagoniste, Seth, partage son enthousiasme avec son ami Chet (148; voir image 1). Toutefois, d'un autre côté, de telles scènes sont rares et brèves. De plus, les protagonistes collectionneurs ne construisent pas de communauté, par exemple en organisant des événements-performances (p. ex. les jeux de rôle grandeur nature ou *live action role playing* [LARP]). Aucun non plus n'est tourné vers les nouveaux médias et les nouvelles technologies et leur potentiel créateur, pas même ceux (radio, TV, fanzine) qui existaient à l'époque où l'action se déroule, comme le faisaient alors certains fans (Coogan).

Quelques-uns de ses personnages, secondaires dans le récit, sont présentés comme faisant partie d'un groupe qui comprend Joe et Chet (p. ex. *It's a Good Life* 13-19), et qui est d'ailleurs à l'image du groupe qu'il forme dans la vie avec Joe Matt et Chester Brown. Comme le montre Bart Beaty, Seth participe à un mini-réseau (« Selective Mutual Reinforcement in the Comics of Chester Brown, Joe Matt and Seth » 247-259). Cependant, il faut aussi relever les limites de sa sociabilité, tant celle qui le caractérise dans la vie que celle représentée dans ses œuvres. D'abord, cette sociabilité est limitée quantitativement à trois personnes dans la vie réelle, ou peut-être quatre si l'on inclut Chris Ware, un artiste qu'il cite souvent et avec qui il semble avoir des contacts réguliers (Hoffman et Grace⁴²). Ensuite, ces limites sont aussi qualitatives. Ainsi, l'acte de collectionner et d'échanger peut être compétitif, peu honnête et infantile, comme l'a relevé Jenkins (« "What Are You" »

233) en analysant une scène de *Spent* de Joe Matt où Joe et Seth se disputent (10). Marrone qualifie la même scène de *Spent* de « typique d'une routine vaudevillesque : deux collectionneurs se disputant pour savoir qui a le droit de posséder un livre rare »⁴³ (105). Enfin, les limites qualitatives de sa sociabilité sont aussi évidentes dans la mesure où ce groupe demeure composé d'hommes blancs hétérosexuels. Comme on le sait et pour autant que Seth le fasse savoir dans ses « postures », il ne fait partie d'aucun autre groupe, n'établit de pont régulier avec aucun autre « gang » et « son » groupe n'intègre aucun membre d'une minorité, ni même d'ailleurs aucune femme. De plus, la grandissante communauté imaginaire avec laquelle il établit des liens étroits, ludiques et nostalgiques, celle des créateurs des années 50, de Doug Wright à Schultz en passant par Caran d'Ache et Walter Trier (*Forty*), est elle aussi uniformément composée d'hommes blancs hétérosexuels.

Conclusion

On voit donc combien Seth est un fan, un fan productif et produisant des œuvres à propos de fans. Mais il met en scène des fans qui lui sont à la fois semblables et différents. Semblables puisqu'il utilise dans ses œuvres beaucoup d'éléments qui renvoient à sa « biographie » (p. ex. l'usage des pseudonymes). Différents en ce qu'il met en scène une version nostalgique, mélancolique et individualiste de lui, et des fans comme ayant échoué dans leur quête. On pourrait y voir une stratégie de distinction : je suis un fan dans la vie mais pas comme les autres fans, car je produis, et je produis non seulement des *strips* mais aussi des romans graphiques, des œuvres d'auteur, et ceux-ci sont même spéciaux puisque ce sont des *picture novels*.

On voit donc l'intérêt extraordinaire des œuvres de Seth dans une réflexion sur le monde des fans, mais aussi les limites des œuvres et des postures de Seth sur le sujet. D'une part, il met en scène les fans avec empathie ou un certain humour, en particulier dans ses bandes dessinées, car ses entretiens révèlent plus souvent un sentiment ambivalent, voire négatif, parfois même coupable, vis-à-vis de sa « fanitude ». À l'aide du concept de « posture », on voit bien comment Seth cherche à se placer sur le marché des *comics*, à la fois en redonnant vie à des auteurs plus ou moins oubliés ou à des pratiques souvent présentées comme honteuses, et en mettant en scène des personnages de fans presque donquichottesques. Ces chevaliers à la triste figure,

idéalistes, seuls, armés de leur costume (trois-pièces, lunettes, chapeau), parfois accompagnés d'un Sancho Panza (p. ex. un Chet ou un Joe), sont en quête d'histoires anciennes (de personnages ou d'auteurs anciens, Amadís oubliés qui eux-mêmes, comme Simon de *Clyde Fans*, sont fascinés par ces « entrepreneurs excentriques qui vont dans le monde non pas en cherchant à s'intégrer, mais plutôt en se taillant une petite place pour eux-mêmes et leurs idées. C'est là, bien sûr, quelque chose que Simon n'a jamais fait lui-même »⁴⁴ (79). Seth, comme Cervantès, bien que de manière plus ambiguë, réussit à prendre ses distances vis-à-vis de ces quêtes. Mais, par ailleurs, il les représente de manière limitée aux stéréotypes, « straight white male loners-losers » qui vivent enfermés dans un passé, peu ou pas ouverts aux autres, à l'interactivité et à l'avenir, caractéristiques qui pourtant définissent une partie des fans selon les études de terrain des chercheurs de *Fan Studies*, de Jenkins (*Fans, Bloggers, and Gamers*) à Gabilliet. Il valorise avec une ambivalence productive (nostalgie et humour) un type de récits anciens (auteurs, personnages) mais en délaisse d'autres qui racontent d'autres histoires d'autres personnes et personnages oubliés dans notre société (femmes, minorités). On peut regretter que, s'il faut faire revivre des créateurs du passé, ils ne soient, eux aussi, que du type « straight white male ». Dans ce contexte, la valorisation des années 1950 chez Seth dans son œuvre et dans ses postures (p. ex. ses entretiens) est aussi problématique quand on sait que cette période était celle qui précédait la vague des décolonisations des années 1960, le mouvement des droits civiques et le développement du biculturalisme, du bilinguisme et du multiculturalisme, y compris au Canada (Kasoff et James, p. ex. 50-51).

Il est vrai que cette représentation limitée des fans par Seth est analogue à celle rencontrée chez beaucoup d'autres auteurs canadiens, y compris dans le monde de la BD canadienne francophone, qui contient très peu de minorités. C'est de plus en plus évident particulièrement dans l'absence quasi totale des fans comme co-acteurs dans le monde de la BD, des consommateurs interactifs et productifs. Des représentations du consommateur proactif permettraient, d'une part, de dépasser la méfiance parfois paralysante vis-à-vis du monde commercial et de sortir de cette idolâtrie des auteurs et, d'autre part, de les envisager comme une forme d'apprentissage pour devenir des co-acteurs dans la société civile (Jenkins, « "Cultural Acupuncture": Fan Activism and the Harry Potter Alliance »; Bourdaa). Si les fans font plus que lire et collectionner individuellement pour créer seuls et en groupe une identité plutôt que

de la recevoir passivement des pouvoirs en place (aînés, patriarcat, partis politiques, gouvernement, entreprises...), la représentation de fans divers et productifs dans les médias, dont la BD, est importante pour aider à légitimer de tels engagements civiques. En mettant en scène des fans et en se mettant en scène comme un fan distingué, Seth fait un premier pas pour reconnaître leur importance, mais le chemin vers des représentations plus diverses, plus multiculturelles et plus créatives pour éviter l'ostracisme, promouvoir la participation et se rapprocher de la réalité de leur monde et du monde en général est encore à créer. En tant qu'*aca-fan* francophone, c'est ce que j'ai essayé de faire dans cet article pour continuer le travail commencé par la première conférence sur les fans (Angoulême, 2018) en intégrant plus de recherches sur la diversité des fans de BD en termes ethniques, de classe et de genre, et comme co-acteurs du monde de l'art bédéique.

NOTES

¹ Pour éviter les répétitions, j'utiliserai alternativement les mots « bande dessinée », « BD », « roman graphique » et « comics » sans distinction.

² Seth est l'un des auteurs canadiens les plus étudiés dans le monde universitaire (avec Chester Brown); il y a donc une bibliographie importante à son sujet, dont je ne citerai que les textes qui traitent de la thématique des fans.

³ Pour distinguer la personne civile de la personne-auteur, j'utilise ici des guillemets autour du nom Seth mais, pour éviter la lourdeur, je ne répéterai pas ces signes typographiques.

⁴ Je garderai en anglais un certain nombre de termes comme ceux-ci, tout en les mettant en italique, dans la mesure où, même s'il existe des termes semblables en français, les termes anglais correspondent à une réalité souvent spécifique au monde anglo-saxon. Par exemple, l'acronyme *DIY* (*Do it yourself*) peut se traduire par « Fais-le toi-même » et correspond à « bricolage, débrouillardise, système D... » mais implique en fait toute une philosophie ou une idéologie typiquement américaine ou anglo-saxonne, y compris dans le domaine artistique et bédéique, telle que représentée par Seth.

⁵ Par opposition aux « auteur.e.s » qui sont soit scénaristes, soit dessinateurs.

⁶ Pour cet article, je traiterai uniquement des livres en édition complète et non des divers formats dans lesquels ces « textes » ont été publiés (c.-à-d. en feuilleton dans des magazines et dans d'autres formats); l'exception est *George Sprott*, qui parle d'une personnalité fictive de la télévision locale au Canada.

⁷ Cette étude de Basbanes a reçu le National Book Critics Circle Award et a connu un vrai succès critique, comme l'atteste entre autres l'article de Cox.

⁸ « These fictional characters all have a Canadian flavour, but remain fictions — Seth's dream vision of what Canadian cartooning *could* have, or perhaps *should* have been. » Toutes les traductions de l'anglais sont de moi, à moins d'indication contraire.

⁹ « Unlike other countries, Canadians (and their leaders) loved and supported cartooning » (24). « I guess, by now, you might've figured out... that I was exaggerating

back at the start. / [...] they [Canadians] didn't give cartoonists any more respect than anywhere else. / That was all bullshit... Sorry » (129).

¹⁰ Première édition du vol. 1 en livre : 2000; édition complète : 2019; cette dernière édition comprend presque 500 pages et cinq parties : 1997 [Abe], 1957 [Simon], 1966 [Simon], 1975 [les deux] et 1957 [Simon].

¹¹ Le commis-voyageur (raté) a une longue et riche histoire réelle et fictionnelle dans le monde anglo-saxon, qui date même d'avant *Death of a Salesman* (1955) d'Arthur Miller, sorti dans les années où les frères commencent leur carrière (années 1950), qui sont aussi les années de naissance des fans de *comics* (Coogan).

¹² Outre qu'il a bien existé un magasin Clyde Fans, comme l'atteste Seth dans une sorte de long addendum à l'édition de 2019, le fait que ces deux frères vendent des ventilateurs n'a aucune incidence sur l'histoire. Leur commerce décline parce que les ventilateurs sont remplacés par des appareils de climatisation, mais cela aurait pu être le cas aussi si Seth avait choisi une autre technologie comme la radio, qui a été remplacée par le transistor quelques années plus tard.

¹³ Un lien entre *comics* et *cards* est établi aussi dans *Wimbledon Green* (16).

¹⁴ C'est-à-dire JCC ou jeux de cartes à collectionner (en anglais : CCG).

¹⁵ Pratique qui a existé dans les mondes des *comics* et de la BD franco-belges et, plus récemment, et avec un succès mondial extraordinaire, avec les Yugioh et autres héros de mangas animés (voir Allison 234-270, en part. 253-254).

¹⁶ Ma traduction de : « by pettiness, jealousy, and cliquishness as they are by a genuine love of comics ».

¹⁷ Ma traduction de : « motivated principally by the economic value of comics rather than their aesthetic value or an inherent appreciation of the past ».

¹⁸ Ma traduction de : « presents an idealistic, if equally whimsical, perspective on preserving », « common good » (246, 247).

¹⁹ De plus, le mot « *real* » apparaît de nombreuses fois dans ce roman graphique (voir p. ex. p. 19, où on le rencontre trois fois dont une fois souligné).

²⁰ Une fois encore, dans une interview avec Bryan Miller, Seth se décrit ainsi : « I am not really a nostalgic type so much as a melancholic. I spend a lot of time alone, and most of it is spent in a fog of self-pitying melancholy. It sounds pathetic, but it is so true » (Hoffman et Grace 71).

²¹ Ma traduction de : « I think that a great deal of scholarship approaches consumer and popular culture within the framework of a familiar binary: it is either authentic or commercial, it is about real politics or corporate appropriation ». Et il continue : « Ambivalence, its lack of certainty, the way it both harbors and is defined by doubt, is generally understood as a problem, something to avoid. Yet I'm arguing that it is important to take seriously the cultural value of emotion and affect and the potential of ambivalence, its generative power, for it is within these spaces that hope and anxiety, pleasure and desire, fear and insecurity are nurtured and maintained. »

²² « *Whitey* » en anglais populaire est un terme méprisant utilisé par des personnes noires pour désigner une ou des personnes blanches.

²³ Ma traduction de : « The things people own and why they want to possess things say a lot about them as people. »

²⁴ Puisque la poupée *pickaninny* est montrée plus de 20 fois dans les p. 209-279 et que le personnage l'appelle « *coon* » — mot méprisant pour qualifier une personne noire (278) — lorsqu'il lui parle!

²⁵ « It's funny, when I was working on the book, I missed an obvious point there, that Halloween toy is clearly a black racial figure. I'd incorporated that element without fully realizing it and the moment it hit me I knew I had to make that point clearer so I went in and fixed that up in the artwork. It's totally obvious now. And it needed to be because

it reinforces a point I was pushing earlier in the story when Simon purchases the little “pickaninny” doll he’s bought from the traveling salesman Whitey. I mean, this was an obvious connection and I flubbed it. I looked at those pages and was like, why did I not do that clearly?» En ligne : <http://www.tcj.com/theres-power-in-a-name-seth-on-his-twenty-year-project-clyde-fans/>. De plus, cette confession de Seth fait étrangement écho à la phrase de son avatar, Simon, « Odd, I never made that connection before » (217), lorsqu’il fait un lien entre les poupées de son père et celles de sa collection.

²⁶ Il faut noter que la problématique raciste des *minstrels-blackfaces* est réapparue au Canada en septembre 2019 avec le scandale des photos du premier ministre Trudeau lors de la campagne pour sa réélection, ce qui montre que le Canada y est aussi sensible. Elle est aussi présente en Europe (p. ex. le Père Fouettard ou Zwarte Piet en Belgique). Pour une perspective critique, voir : <https://www.historyonthenet.com/authentichistory/diversity/african/3-coon/2-pickaninny/index.html>.

²⁷ Pour la plus récente de ces études, voir Rebecca Wanzo.

²⁸ C’est vrai pour le monde des *comics* mais pas du tout pour le monde de la bande dessinée québécoise, qui est aussi blanc que celui de la BD franco-belge.

²⁹ Dans *It’s a Good Life*, alors que le protagoniste omniprésent se promène beaucoup dans les espaces publics, on compte deux ou trois images qui représentent clairement une minorité non-blanche sur les 1 500 vignettes du roman graphique (129).

³⁰ Voir *CanLit Guides* Editorial Team.

³¹ Le côté compulsif de Simon (au sens clinique) est suggéré par son frère plusieurs fois et se voit aussi dans ses lectures de livres de psychologie sur le sujet et par son retrait total, physique et mental, de tout contact avec le monde extérieur (sauf avec sa mère, qui est elle-même atteinte de démence, ce que l’on voit dans la partie 3 [1966]), et s’il est expliqué que Simon serait entré en relation avec d’autres collectionneurs et des créateurs de cartes postales, c’est uniquement par lettres (75).

³² Ma traduction de : « Whatever the origins, the name Seth is freighted with a long and enigmatic etymology that now also embraces the artistic alter ego of Greg Gallant. »

³³ Cette « distinction » se retrouve aussi à l’intérieur même du monde des *comics*, comme lorsqu’il met bien en évidence dès la page un de son premier roman graphique, *It’s a Good Life*, que les *comics* que « Seth » aime ne sont pas Disney et « that kind of stuff », mais les « newspaper strips ».

³⁴ Le Chet (« Chester Brown ») dessiné dans les œuvres de Seth présente un contraste intéressant avec le Seth dessiné et représente davantage une image plus typée du bédéiste (p. ex. 13). De plus, dans *It’s a Good Life*, on voit « Seth » s’irriter de ce que deux jeunes se moquent de son costume (94).

³⁵ Que l’on pense aux *Peanuts* de Schultz, à la fois une production populaire et commerciale (qui a donné de nombreux produits dérivés et des costumes dans les *cosplays*) et œuvre vénérée par Seth comme le montre son discours dans *It’s a Good Life* (2) et sa collaboration à la publication de *Complete Peanuts* (2016).

³⁶ Ma traduction de : « The buildings featured in *George Sprott* are only a representative sample of a much larger project undertaken by Seth, which comprises approximately fifty Dominion City models as well as a wealth of sketchbook work. »

³⁷ Ma traduction de : « It is hard for me to even envision a character who doesn’t collect things. Collecting is such an integral part of my life that it seems natural that any character I write will collect. »

³⁸ Ma traduction de : « I have tried to keep this tendency in check when writing, but as time passes I am beginning to embrace the idea that all my characters might very well be collectors. The things people own and why they want to possess things say a lot about them as people. Also, searching for things is such a direct metaphor for searching for

meaning... and that is just so clearly what most of my stories (most stories, in general, really) are about. »

³⁹ Ma traduction de : « But I'd never seen a comic shop or a comic bag or a price-guide and I've never been to a comic book convention or anything like that ».

⁴⁰ Ma traduction de : « But people don't like collectors because they can be a strange lot [...] I don't really care for collectors myself, though clearly I am one of them. »

⁴¹ Cette vision positive, collaborative plutôt que compétitive, se retrouve aussi dans *Art Worlds* de Howard Becker, par opposition par exemple à la vision plus pessimiste et plus déterministe de Bourdieu (voir l'entretien de Becker avec Alain Pessin comparant plusieurs fois les thèses des deux sociologues, 372-386).

⁴² Cette communauté limitée peut aussi être évaluée par les citations contenues dans ses entretiens rassemblés par Grace et Hoffman (*The Canadian Alternative*), qui s'étendent sur 28 ans, et confirmée par leur index à la fin de leur ouvrage.

⁴³ Ma traduction de : « archetypal heft of a vaudeville routine: two collectors, arguing over the right to own a rare book ».

⁴⁴ Ma traduction de : « [...] oddball entrepreneurs that went out into the world, not seeking acceptance, but instead, carving out a small place for themselves and their ideas. This, of course, was something Simon never did himself. »

OUVRAGES CITÉS

Sources primaires

- Seth. *Clyde Fans*, Montréal, Drawn and Quarterly, 2019 [1997]. [Trad. française : *Clyde Fans*, Paris, Delcourt, 2020.]
- . *Forty Cartoon Books of Interest*, Oakland, Buenaventura, 2006.
- . *George Sprott*, Montréal, Drawn and Quarterly, 2009. [Trad. : *George Sprott (1894-1975)*, Paris, Delcourt, 2009.]
- . *It's a Good Life If You Don't Weaken*, Montréal, Drawn and Quarterly, 1995. [Trad. : *La vie est belle malgré tout*, Paris, Les Humanoïdes associés, 1998.]
- . *The Great Northern Brotherhood of Canadian Cartoonists*, Montréal, Drawn and Quarterly, 2011. [Trad. : *La Confrérie des cartoonists du Grand Nord*, Paris, Delcourt, 2012.]
- . *Wimbledon Green: The Greatest Comic Book Collector in the World*, Montréal, Drawn and Quarterly, 2005. [Trad. : *Wimbledon Green, le plus grand collectionneur de comics du monde*, Montréal, Seuil, 2006.]

Sources secondaires (critiques, théoriques, méthodologiques)

- Abad, Ernesto, et Gabriel E. Abad. « Cels Piñol: The Comics Fan and the Author », *International Journal of Comic Arts*, vol. 5, n° 2 (automne 2003), p. 119-137.
- Ahmed, Maaheen, et Benoît Crucifix (dir.). *Comics Memory: Archives and Styles*, Londres, Palgrave, 2018.
- Allison, Anne. *Millennial Monsters: Japanese Toys and the Global Imagination*, Berkeley, University of California Press, 2006.
- Baetens, Jan, Hugo Frey et S. Tabachnick (dir.). *The Graphic Novel*, Cambridge, Cambridge University Press, 2018.
- Basbanes, Nicholas. *A Gentle Madness: Bibliophiles, Bibliomanes, and the Eternal Passion for Books*, New York, H. Holt, 1999.
- Beaty, Bart. « Chris Oliveros, Drawn and Quarterly, and the Expanded Definition of the

- Graphic Novel », dans Jan Baetens, Hugo Frey et S. Tabachnick (dir.), *The Graphic Novel*, Cambridge, Cambridge University Press, 2018, p. 426-440.
- . « Selective Mutual Reinforcement in the Comics of Chester Brown, Joe Matt, and Seth », dans Michael A. Chaney (dir.), *Graphic Subjects: Critical Essays on Autobiography and Graphic Novels*, Madison, University of Wisconsin Press, 2011, p. 247-263.
- Becker, Howard S. *Art Worlds*, éd. mise à jour et augmentée, Berkeley, University of California Press, 2008.
- Berthou, Benoît (dir.). « La bande dessinée : un “art sans mémoire” ? », dans *Comicalités*, 2011, <https://journals.openedition.org/comicalites/198>.
- Bourdaa, Mélanie. « Les fans, ces publics si spécifiques : définition et méthodologie pour le chercheur », *Belphegor*, vol. 17, n° 1 (2019), <https://journals.openedition.org/belphegor/1701>.
- Brown, Jeffrey A. « Comic Book Fandom and Cultural Capital », *The Journal of Popular Culture*, vol. 30, n° 4 (printemps 2004), p. 13-31.
- Busi Rizzi, Giorgio. « Portrait of the Artist as a Nostalgic: Seth’s *It’s a Good Life if You Don’t Weaken* », dans Maaheen Ahmed et Benoît Crucifix (dir.), *Comics Memory: Archives and Styles*, Londres, Palgrave, 2018, p. 15-35.
- CanLit Guides Editorial Team. « Feminist Criticism(s) in Canadian Literature », *CanLit Guides*, 21 novembre 2013, <https://canlitguides.ca/canlit-guides-editorial-team/an-introduction-to-gender-and-sexuality/feminist-criticisms-in-canadian-literature/>.
- Coogan, Peter M. « From Love to Money: The First Decade of Comics Fandom », *International Journal of Comic Art*, vol. 12, n° 1 (2010), p. 50-67.
- Cox, Richard. « The Archivist and Collecting: A Review Essay », *The American Archivist*, vol. 59, n° 4 (automne 1996), p. 496-512.
- Cristofari, Cécile, et Matthieu J. Guitton. « Aca-Fans and Fan Communities: An Operative Framework », *Journal of Consumer Culture*, vol. 17, n° 3 (2016), <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1469540515623608>.
- Deman, Andrew. *The Margins of Comics: The Construction of Women, Minorities, and the Geek in Graphic Narrative*, Toronto, Nuada Press, 2015.
- Duncan, Randy, et Matthew Smith. *The Power of Comics: History, Form, and Culture*, New York, Continuum, 2009.
- Dunley, Kathleen. « Personal, Vernacular, Canadian: Seth’s *Great Northern Brotherhood of Canadian Cartoonists* as Life Writing », dans Candida Rifkind et Linda Warley (dir.), *Canadian Graphic: Picturing Life Narratives*, Waterloo, Wilfrid Laurier University Press, 2016, p. 129-151.
- Gabilliet, Jean-Paul. « Reading Facsimile Reproductions of Original Artwork: The Comics Fan as Connoisseur », *Image & Narrative*, vol. 17, n° 4 (2016), p. 416-425, <http://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/article/view/1318>.
- Grace, Dominick. « Collecting, Preserving, Hoarding: *Wimbledon Green* vs. *The Great Northern Brotherhood of Canadian Cartoonists* », *The Dalhousie Review*, vol. 98, n° 2 (été 2018), p. 241-247.
- . « Seth’s *It’s a Good Life If You Don’t Weaken* as Anti-Nostalgia », dans Dominick Grace et Eric Hoffman (dir.), *The Canadian Alternative: Cartoonists, Comics, and Graphic Novels*, Jackson, University Press of Mississippi, 2018, p. 150-161.
- Grace, Dominick, et Eric Hoffman (dir.). *The Canadian Alternative: Cartoonists, Comics, and Graphic Novels*, Jackson, University Press of Mississippi, 2018.
- . « There’s Power in a Name: Seth on His Twenty-Year Project, *Clyde Fans* », *The Comics Journal*, 25 avril 2019, <https://www.tcj.com/theres-power-in-a-name-seth-on-his-twenty-year-project-clyde-fans/>.

- Hoffman, Eric, et Dominick Grace. *Seth Conversations*, Jackson, University Press of Mississippi, 2015.
- Horrocks, Dylan. *Hicksville: A Comic Book*, Montréal, Drawn and Quarterly, 2010.
- Jenkins, Henry. « "Cultural Acupuncture": Fan Activism and the Harry Potter Alliance », *Transformative Works*, n° 10 (2012), <https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/305/259>.
- . *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*, New York, New York University Press, 2006.
- . « Panorama historique des études de fans », trad. de l'anglais par Mélanie Bourdaa, 2018, <https://journals.openedition.org/rfsic/1645>.
- . *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*, Londres, Routledge, 1992.
- (dir.). « Thinking Critically about Brand Cultures: An Interview with Sarah Banet-Weiser », 10 avril 2013, <http://henryjenkins.org/blog/2013/04/thinking-critically-about-brand-cultures-an-interview-with-sarah-banet-weiser-part-one.html>.
- . « "What Are You Collecting Now?" Seth, Comics, and Meaning Management », dans Jonathan Gray, Cornel Sandvoss et C. Lee Harrington (dir.), *Fandom: Identities and Communities in a Mediated World*, New York, New York University Press, 2017, p. 222-237.
- Kasoff, Mark, et Patrick James. *Canadian Studies in the New Millennium*, 2^e éd., Toronto, University of Toronto Press, 2013.
- Kirkpatrick, Ellen. « Hero-Fans and Fanboy Auteurs: Reflections and Realities of Superhero Fans », dans Lucy Bennett et Paul Booth (dir.), *Seeing Fans: Representations of Fandom in Media and Popular Culture*, New York, Bloomsbury Academic, 2016, p. 127-139.
- Lamerichs, Nicolle. « Stranger than Fiction: Fan Identity in Cosplay », *Transformative Works and Cultures*, n° 7 (2011), <https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/246/230>.
- Marrone, Daniel. *Forging the Past: Seth and the Art of Memory*, Jackson, University Press of Mississippi, 2016.
- Matt, Joe. *Spent*, Montréal, Drawn & Quarterly, 2007.
- Meizos, Jérôme. *Postures littéraires : mises en scène modernes de l'auteur*, Genève, Slatkine, 2007.
- Mullins, Katie. « Questioning Comics: Women and Autocritique in Seth's *It's a Good Life if You Don't Weaken* », *Canadian Literature*, n° 203 (2009), p. 11-28.
- Pessin, Alain. « Epilogue to the 25th Anniversary Edition: A Dialogue on the Ideas of "World" and "Field" », dans Howard S. Becker, *Art Worlds*, éd. mise à jour et augmentée, Berkeley, University of California Press, 2008, p. 372-386.
- Platten, David. « Windows of Cognition: Contemporary French Comics and the Cultural Middlebrow », *Belphégor*, vol. 15, n° 2 (2017), <https://journals.openedition.org/belphégor/1005>.
- Pustz, Matthew J. *Comic Book Culture: Fanboys and True Believers*, Jackson, University Press of Mississippi, 1999.
- Rehak, Bob. « Materializing Monsters: Aurora Models, Garage Kits, and the Object Practices of Horror Fandom », *Journal of Fandom Studies*, vol. 1, n° 1 (2013), p. 27-45.
- Reyns-Chikuma, Chris. « Manga, Anime, Adaptation: Economic Strategies, Aesthetic Specificities, Social Issues », dans Barry K. Grant et Scott Henderson (dir.), *Comics and Pop Culture: Adaptation from Panel to Frame*, Austin, University of Texas Press, 2019, p. 70-91.
- . « *Otaku no video* : portraits animés de Japans méconnus », *CinémAction*, n° 123 (2007), p. 111-119.
- Rogers, Sean. « Seth », dans *L'Encyclopédie canadienne*, 13 juin 2014, <https://www.thecanadianencyclopedia.ca/fr/article/seth>.

- Sabre, Clothilde. « Être vendeur, être fan : une cohabitation difficile. L'exemple d'une boutique spécialisée dans le manga », *Réseaux*, n° 153 (2009), p. 129-156.
- Smart, Tom. *Palookaville: Seth and the Art of Graphic Autobiography*, Erin, Porcupine's Quill, 2016.
- Stanfill, Mel. « The Fandom Menace: Representing Failed Heteronormativity, the Redemption Narrative, and Whiteness », dans Lucy Bennett et Paul Booth (dir.), *Seeing Fans: Representations of Fandom in Media and Popular Culture*, New York, Bloomsbury Academic, 2016, p. 187-197.
- Wanzo, Rebecca. *The Content of Our Caricature: African American Comic Art and Political Belonging*, New York, New York University Press, 2020.
- Woo, Benjamin. *Getting a Life: The Social Worlds of Geek Culture*, Montréal, McGill-Queen's University Press, 2018.