

NOU3 : L'HUMAIN, LE CYBORG ET LES ESPÈCES COMPAGNES

Par Bruno Thomé

Et si Médor et Pupuce devenaient des armes de destruction massive ? C'est ce que le tandem écossais Morrison/Quitely a imaginé pour son *one shot comic book* : *Nou3*, pur shoot stroboscopique de gore à fourrure. Histoire de réaliser une bonne fois pour toute que la guerre « zéro mort » n'existe que dans l'imagination des responsables de com' en kaki.

Un dictateur en short et ses gardes du corps se font massacrer dans une somptueuse villa. Trois masses de métal surgissent de la maison juste avant son explosion, puis regagnent la remorque d'un camion garé devant. Dans le camion portant l'inscription « Animalerie », des hommes enlèvent leurs trois casques, découvrant un chien, un chat, et un lapin. Ce sont en fait des *biorgs*, animaux chirurgicalement et génétiquement modifiés par l'*US Air Force* pour piloter des armures de combats. « 3 », le lapin, libère des gaz létaux et pose des mines comme autant de petites crocottes ; « 2 », le chat, est un combattant furtif des plus fatals, et « 1 », le chien, est un véritable petit tank. Après cet essai concluant sur le terrain, l'armée décide de passer à la phase suivante – « l'animal nouveau 4 » –, et ordonne l'euthanasie de ces prototypes. La scientifique qui les a éduqués désactive alors leurs entraves chimiques, et les trois biorgs s'évadent. Commence une traque sanglante où l'armée va se heurter à ces animaux-machines de guerre qu'elle a créés.

Ce n'est qu'un chien, ne vous attendez pas à des sonnets de Shakespeare.

Les deux Écossais Frank Quitely et Grant Morrison travaillent régulièrement ensemble – le premier assurant le dessin, le second le scénario –, leur association révélant le meilleur de chacun. Ce fut le cas lors de leur rencontre en 1996, pour les aventures surréalistes de Flex Mentallo – « l'Homme du Mystère du Muscle » qui tord la réalité en bandant ses muscles et a conscience d'être un personnage de fiction –, ainsi que pour leur reprise des *NeW-X-MeN* en 2001, et surtout pour *Nou3* et *All-Star Superman*. Ce dernier, commencé en 2005, année de publication de *Nou3*, remporta d'ailleurs d'innombrables récompenses et un succès public assez exceptionnel pour une énième histoire du plus vieux des super-slips.

Frank Quitely, dont le pseudonyme est un anagramme de « *quite frankly* » (« en toute franchise »), est tout aussi à l'aise pour rendre dans le moindre détail des paysages

réalistes, que dans la subtile exagération de certaines postures ou expressions faciales, telles les poses culturistes de Flex Mentallo avec son slip léopard et son torse difforme et velu, directement inspirées des réclames pour la méthode de développement musculaire du professeur Charles Atlas des vieux comics. Son trait méticuleux évoque parfois le regretté Moebius, par cette sorte de puissance douce, de mélancolie souriante, que dégagent certains de ses dessins. Ainsi de son Superman All-star tout en décontraction, rayonnant de force, qui s'inspire de la posture tranquille d'un fan déguisé en Kryptonien, et tranche radicalement avec la tension ultra-virile que proposent l'écrasante majorité des représentations de ses contemporains. Le dessinateur écossais partage également avec l'auteur français des aventures muettes d'*Arzach* un goût pour les lèvres pulpeuses, mais surtout pour la narration sans paroles : certains épisodes de ses *NeW-X-MeN*, comme de longues séquences de *Nou3*, se déroulant quasiment sans texte.

Bon sang, il faut être taré pour apprendre à parler à une machine à tuer.

Nou3 est une œuvre d'une grande simplicité. Loin des scénarios complexes qui ont fait la réputation de Grant Morrison [voir encadré en fin de texte], son histoire, comme sa structure en trois chapitres – format plutôt rare dans les comics – sont minimales, et ses personnages simplifiés jusqu'au stéréotype. 1 le chien est indéfectiblement fidèle à l'humain et veut « rentrer maison » ; 2 le chat est caractériel et ne pense qu'à manger ; et 3 le lapin suit les autres sans dire grand-chose. Certes, leur « maîtresse » leur a appris des rudiments de langage humain, mais leur lexique SMS – « *I sait O!* » – est rudimentaire, purement utilitaire, et à la limite du ridicule. Les animaux humains ne sont pas mieux traités : il y a le scientifique lâche et carriériste, son assistante empathique avec les animaux, que sa culpabilité pousse à trahir ses patrons, le sénateur aux dents longues et blanches, le général aussi stupide qu'im-

pitoyable, les soldats chairs à canon muets, et le clochard au cœur pur.

Vous y voyez peut-être le triomphe de notre savoir-faire biotechnologique, moi, je ne vois que trois petites bêtes en colère...

Grant Morrison et Frank Quitely ont tout misé sur le découpage et la mise en page : « *La simplicité de cette histoire nous permettait de nous livrer à un découpage beaucoup plus expérimental, et c'est ainsi que Frank Quitely et moi-même avons envisagé la réalisation des planches avec en tête l'idée de suggérer une perception non humaine de l'espace*¹. »

Morrison qualifie le résultat de « *western manga* ». La perception non humaine de l'espace et du temps se traduit par un découpage tout en dilatation, des actions de quelques secondes se déployant en de multiples cases – ce qui distingue en effet le manga des comics américains et surtout de la BD franco-belge, où les actions sont au contraire très contractées. Mais les expérimentations de Morrison et Quitely ne s'arrêtent pas à un tel découpage à la japonaise. Les compères veulent « *aborder ces planches non pas comme un espace plat en deux dimensions sur lequel nous "collions" mécaniquement nos cases, mais comme un espace 3D dans lequel ces mêmes cases pourraient être "accrochées" ou "en rotation", voire empilées les unes sur les autres* ». Ils multiplient donc les tentatives formelles plus ou moins heureuses, comme dans cette scène inaugurale où la mort du dictateur est donnée à voir sur une double page selon le point de vue subjectif des multiples balles qui le transpercent. Scène qui a le mérite d'« *effacer tous les doutes des lecteurs quant au degré de gore utilisé dans cette émouvante histoire d'animaux calinoux* », mais qui est finalement assez vaine. D'autres séquences sont plus réussies, telle l'évasion des cobayes, quasi muette, qui s'étend sur six pages et cent huit cases, chacune ayant été dessinée individuellement, avant que lui soit attribué un code couleur correspondant à une des caméras de surveillance captant la scène.

Au final, ce ne sont pas tant les scènes d'action au découpage sophistiqué – et souvent peu lisible – qui font de ce *comic book* une réussite, mais son savant dosage entre gros plans détaillés et doubles pages aérées, son rythme tout en accélérations et ralentissements, son équilibre entre violence et empathie. Le western selon Grant Morrison et Frank Quitely ? « *L'abondance viscérale et quasi chirurgicale de tripes et de boyaux distillés dans l'œuvre, s'explique Grant Morrison, [...] sert à contrebalancer le sentimentalisme inévitable lorsqu'on évoque nos animaux à fourrure.* » Mais c'est justement ce mélange contre nature – ou plutôt naturel, trop naturel – qui fait la force de cette œuvre aussi minimaliste que virtuose.

Maintenant qu'on maîtrise la technologie, je veux des animaux avec la gueule de l'emploi, vous savez comment sont les gens.

Krypto, le chien de Superman, est souvent très humanisé – il pense et parle comme un humain –, y compris dans la version *cartoon* de la série animée *Krypto the super-dog*. Dans *All-star Superman* au contraire, Frank Quitely le dessine avec les postures caractéristiques d'un *golden retriever*, à ceci près que cette variété kryptonienne rapporte, en volant, des arbres entiers et porte fièrement, accrochée à son collier, une cape rouge frappée du « S » familial du plus puissant des encapés. De même, les biorgs de *Nou3* ne sont ni anthropomorphisés ni anonymisés sous leurs exosquelettes mécaniques, mais apparaissent dans toute leur singularité d'espèces domestiques : 1 est un beau bâtard marron croisé labrador, qui répondait au nom de Bandit ; 2 est une chatte tigrée rousse avec le museau et le bout de la queue blancs que ses maîtres appelaient Minette, et 3 est un lapin blanc avec une tache sur l'œil auparavant prénommé Pirate.

Les trois animaux-machines de guerre ont chacun leur histoire, que le tandem écossais convoque en utilisant comme couverture de chacun des trois épisodes un avis de recherche collé dans les rues par leurs jeunes maîtres suite à leur disparition. L'écriture enfantine et les photos des gentilles bêtes dans leur foyer renforcent l'empathie qu'on peut avoir pour ces cobayes en cavale. Morrison et Quitely s'appuient, consciemment ou non, sur un phénomène connu en biologie du développement sous le nom de *néoténie* – littéralement « rétention de jeunesse » : la conservation de caractéristiques juvéniles chez les adultes d'une espèce. Ce phénomène se retrouve essentiellement chez les insectes, les amphibiens – remarquablement chez l'axolotl, qui peut procréer tout en restant une larve toute sa vie – et chez les animaux domestiques. Ainsi les chiens aboient et les chats ronronnent toute leur vie d'adulte, quand leurs cousins loups et chats sauvages ne le font qu'enfant. L'adulte humain serait de la même manière « *un fœtus de primate parvenu à maturité sexuelle* »². Selon les évolutionnistes, ces traits juvéniles auraient une fonction de séduction, aussi bien à l'intérieur d'une même espèce qu'entre espèces différentes, ce qui expliquerait la tendresse éprouvée pour les animaux domestiques. L'industrie du spectacle utilise d'ailleurs très bien cette attractivité, comme le montre clairement l'évolution du personnage de Mickey au cours du temps : souris adulte à ses débuts, elle devient de plus en plus enfantine, donc attractive³.

La sympathie éprouvée pour les trois fugitifs s'appuie donc sur leurs museaux juvéniles, mais également sur leur solidarité et leur amitié interspécifique qui répondent à l'individualisme des humains et du projet censé les remplacer : « *l'animal nouveau 4* », un mastiff augmenté et radioguidé – opposition individu/collectif qui fit les beaux jours des comics mettant en scène des équipes de superslips, et particulièrement des X-Men.

D'ici novembre, Dan Washington posera son cul gominé dans le Bureau ovale. Il veut produire en masse les biorgs et mettre fin à la guerre conventionnelle.

Selon les militaires, gouvernants et responsables de recherche, le projet « Nou3 » n'avait d'autre objectif que de sauver des vies humaines sur le champ de bataille. Et c'est bien cette hypocrisie d'une guerre « zéro mort » que mettent en pièce Morrison et Quitely, rappelant avec force hémoglobine que, même menée par des animaux militarisés, la guerre tue, et tuera.

Nou3 ne prétend pas offrir un point de vue original sur l'humain et les autres animaux – il ne s'agit nullement d'un manifeste cyborg ou en faveur des espèces compagnes. Plutôt un brûlot antimilitariste en forme de mélo-

drame *gore* et animalier, où empathie naturelle pour les compagnons à quatre pattes et fantasma de sauvagerie et d'instrumentalisation guerrière s'entrechoquent dialectiquement. Bons démiurges, Grant Morrison et Frank Quitely ont cependant l'attention de réserver aux évadés survivants sinon un *happy end*, du moins une seconde chance. L'humain qui leur offre ce nouveau départ est d'ailleurs un de ces personnages en marge qu'affectionne Morrison depuis toujours : un SDF, croisé au pire de la traque, qui se révèle d'un grand bon sens face aux questions de l'armée à la poursuite des fugitifs :

Avez-vous vu quelque chose ? Il y a une grosse récompense. De l'argent, vous sauriez quoi en faire, non ? Quelqu'un comme vous.

- Ouais ouais. C'est clair. Mais nan. J'ai rien vu, bande d'enculés de fascistes.

GRANT MORRISON, LE NON-SENS DU MERVEILLEUX

L'Écossais Grant Morrison travaille pour l'industrie américaine du comics depuis trente ans, où il publie aussi bien des projets originaux que des réhabilitations de personnages oubliés ou des redéfinitions de poids lourds. Il est depuis la fin des années 2000 l'un des principaux scénaristes de la firme DC Comics, dont il supervise les événements et les personnages les plus importants. Il a ainsi revisité de fond en comble la biographie de Batman de 2006 à 2011, restaurant la loufoquerie de ses débuts et rompant complètement avec la version « réaliste » et réactionnaire du Vigilant en noir qui s'était imposée depuis les versions de Frank Miller dans les années 1980. À partir de 2011, il a même pu enfin réaliser un projet que son employeur principal lui avait jusqu'ici refusé : réinventer les débuts de Superman, à qui il fait quitter son slip et ses collants pour un jean et un T-shirt frappé de son logo familial⁴.

Sa première contribution aux comics américains s'intéresse déjà aux relations entre les hommes et les animaux. En 1988, DC Comics⁵ avait en effet accepté de lui confier la reprise d'un personnage mineur créé en 1965 : Animal man. Grant Morrison se targuait d'être le seul à ne pas avoir oublié ce personnage capable de capter les capacités des animaux proches de lui : le pouvoir de régénération d'un ver de terre, la faculté de voler d'un oiseau, la possibilité de se dupliquer comme une bactérie... Morrison en fait un père de famille au chômage et militant végétarien, évoluant dans des enquêtes sur l'industrie agro-alimentaire et les laboratoires pharmaceutiques expérimentant sur les animaux⁶. Le scénariste écossais est alors très critique envers la vague *grim & gritty*⁷, ce virage violent et à la noirceur forcée que prennent nombre de comics de l'époque. Grant Morrison préfère plonger Animal man dans des aventures de plus en plus farfelues. Celui-ci rencontre ainsi en plein désert des Rocheuses un homme-loup condamné par un mystérieux « Dieu Tyran » à mourir et renaître sans fin – protagoniste qui n'est autre que Vil Coyote, le souffre-douleur de Bip-Bip, le *Roadrunner* des *cartoons* de Chuck Jones.

Lors d'un rituel chamanique, Animal man prend conscience de son statut de personnage de fiction, et casse le « quatrième mur » en s'adressant directement au lecteur : « *Je vous vois* ». Après une virée dans les Limbes, qui abritent d'autres héros oubliés, il débouche à Northampton et rencontre celui qui est à l'origine de ses récents déboires – notamment le massacre de sa femme et ses enfants : non pas un super-vilain, mais son créateur, Grant Morrison lui-même. Dans un long dialogue avec son personnage, celui-ci en profite pour critiquer son travail sur le début de la série : mal écrit, trop réaliste, trop militant, trop moralisateur, et reposant sur la celle trop facile du problème écologique du moment. Pour le dernier épisode qu'il écrit, Morrison offre donc à sa créature un *happy end* en ressuscitant sa famille, à l'encontre du « réalisme » le plus élémentaire.

Grant Morrison poursuit ses expérimentations narratives et méta-textuelles dans les séries DC qui suivent, particulièrement *Doom Patrol* – qui revisite une autre série des années 1960 et qu'il écrit sous

l'influence de psychotropes et à l'aide des techniques d'écriture automatique des surréalistes – et sa délirante série originale, *Les Invisibles*, au projet des plus modestes : « *C'est la BD que j'ai voulu écrire toute ma vie, une BD sur tout : l'action, la philosophie, la paranoïa, le sexe, la magie, la biographie, les voyages, les drogues, les religions, les ovnis... Et quand nous atteindrons la conclusion, je vous promets de révéler qui règne sur le monde, pourquoi nos vies sont ainsi, et ce qui nous arrive quand nous mourrons.* »

Au début des années 2000, il fait un passage remarqué chez Marvel notamment sur la série *New-X-Men*, où il explore les implications politiques, médiatiques et générationnelles du « phénomène mutant »⁸. Mais Grant Morrison ne tarde pas à revenir à son écurie originelle, pour ne plus la quitter. DC lui laisse alors le champ libre pour écrire l'ambitieuse méga-série *Seven Soldiers of Victory* qui remet à jour des héros oubliés⁹, ainsi qu'*All-Star Superman*, maxi-série qui ne revisite ou ne relance pas Superman, mais réalise une nouvelle synthèse du mythe aussi bien pour les lecteurs novices que confirmés. C'est à cette époque qu'il publie également chez DC trois mini-séries : *Vimananarama*, hybridant mythes hindous pakistanais et super-dieux à la Jack Kirby, en réaction à la vague raciste post-11-Septembre ; *Seaguy*, épopée picaresque d'un super-héros en combinaison de plongée dans un monde post-utopique qui n'a plus besoin de lui, et *We3*, qu'Urban comics traduira *Nou3* lorsqu'il aura la bonne idée de le rééditer en 2012.

K9S, THE ROBOCOP-DOGS

En octobre 2015, Argo, chien policier au Texas, eut droit sur son lit d'euthanasie à un dernier appel radio de la police locale – rituel normalement réservé aux officiers disparus. Une vidéo de la scène circula sur les réseaux sociaux et devint rapidement virale, le bureau du shérif se retrouvant inondé de donations et d'odes poétiques au héros défunt. Argo était l'un des milliers de chiens qui travaillent pour l'armée ou la police américaine, que leurs collègues nomment « K9s » – abréviation phonétique de « canine [*unit*]*s* ». Sélectionnés, entraînés et importés d'Europe par des éleveurs spécialisés, ces chiens sont dressés pour mordre et déchirer des membres humains, ainsi que pour détecter des drogues ou des explosifs. Ils sont désormais aussi équipés de toutes sortes de technologies protectrices valant plusieurs milliers de dollars : dents en titanes, gilets pare-balles, caméras mobiles spécialement conçues pour des chiens.

Les bavures meurtrières et autres dégâts collatéraux commis par ces chiens de guerre sont légion, mais la sympathie du public leur reste acquise, comme l'a encore montré l'émoi collectif suite à la mort de Diesel, chien d'assaut du Raid tué lors de l'opération spectaculaire de la police à Saint-Denis en novembre 2015 (sans doute sous les balles de ses « collègues » humains). Cette popularité est en tous cas instrumentalisée par la police et l'armée pour adoucir leur image, les mascottes canines servant souvent d'outil de communication lors de rencontres publiques, voire des visites d'écoles. Grant Morrison et Frank Quitely ne sont pas les seuls à profiter du potentiel empathique des espèces compagnes...

NOTES

1. Les citations de Grant Morrison et Frank Quitely sont extraites des bonus de l'édition française publiée par Urban comics.

2. Louis Bolk, anatomiste et biologiste néerlandais du début du XX^e siècle, connu pour sa « théorie de la fœtalisation » selon laquelle l'humain serait un être vivant au développement progressivement ralenti, théorie réhabilitée et réinterprétée par le paléontologue Stephen Jay Gould dans les années 1970.

3. Voir le chapitre « Hommage biologique à Mickey » dans *Le Pouce du Panda* de Stephen Jay Gould (Le Seuil). Beaucoup d'objets techniques suivent d'ailleurs la même évolution néoténique que Mickey, tels les voitures ou les ordinateurs Mac, aux formes de plus en plus arrondies.

4. Voir l'article « Super-slips VS Bat-masques. Vérité et Justice VS Terreur et Sécurité », dans *Jef Klak* no2, « Bout d'ficelle », 2015.

5. DC Comics avait alors accepté deux propositions de l'Écossais : la relance d'*Animal man*, ainsi qu'une histoire du Chevalier noir enfermé à l'Asile d'Arkham avec ses ennemis les plus fous. Cette aventure de Batman de l'autre côté du miroir deviendra l'un des « romans graphiques » les plus réédités : *Arkham Asylum : A Serious House on Serious Earth*, magnifiquement peint par l'Anglais Dave MC Kean.

6. Grant Morrison devient alors lui-même végétarien, et le restera.

7. Cette vague « dure et sombre » creuse artificiellement l'approche déconstructive et réaliste ouverte par Alan Moore et Frank Miller en plongeant d'improbables hommes-plantes ou hommes-chauve-souris dans la réalité sordide des années 1980, notamment avec les séries *Swamp Thing* et *The Watchmen* pour le premier, et *The Dark knights returns* et *Batman : Année Un* pour le second.

8. La particularité des X-Men et autres mutants est que leurs pouvoirs leur viennent d'une mutation génétique.

9. Cette fois, Grant Morrison exhume des limbes du catalogue DC sept *outsiders* : Mister Miracle, Guardian, Klarion, Bulleteer, le Monstre de Frankenstein, Zatanna et Shining Knight. La méga-série consiste en sept mini-séries - et autant de dessinateurs - de quatre épisodes chacune, reliées par une introduction et un épilogue, soit trente numéros en tout.