

Cosmologies amérindiennes et figurations animales dans la bande dessinée

Laurent JÉRÔME *

Résumé : Cet article s'inscrit dans la continuité des réflexions actuelles sur les dynamiques religieuses des Autochtones des Amériques et, plus particulièrement, sur les représentations des cosmologies autochtones dans les arts et la littérature. Il se veut une première exploration de ce qu'un médium comme la bande dessinée peut révéler des images que nous construisons des cosmologies autochtones et des stratégies d'appropriation des représentations de soi par les peuples autochtones dans la bande dessinée. À travers une analyse des thèmes privilégiés par des créateurs européens et autochtones, nous examinerons le traitement des cosmologies autochtones et des figurations animales dans le neuvième art. Qu'est-ce que les bandes dessinées révèlent des cosmologies et des conceptions animales amérindiennes ?

Mots-clés : bande dessinée, autochtone, cosmologie, figuration, art

Longtemps considérée comme une forme d'expression juvénile, la bande dessinée est sortie de la catégorie des livres pour enfants. Ce n'est qu'au milieu du 20^e siècle qu'elle a reconquis un public adulte (Grænsteen, 1987, 2006, 2008, 2011), au point de s'inscrire dans un style d'expression littéraire et politique qui a trouvé un nouvel écho avec le concept anglo-saxon de *graphic novel* (Baron-Carvais, 2007 ; Dacheux, 2009 ; Peeters, 2009 ; Strömberg, 2010 ; Smith, 1987). Les bandes dessinées abordant les réalités

* Laurent Jérôme est professeur d'anthropologie au Département de sciences des religions de l'Université du Québec à Montréal (UQAM).

autochtones sont nombreuses. Dans un ouvrage de synthèse, Michael Sheyahshe, originaire de la communauté caddo d'Oklahoma, a réalisé un inventaire critique de la production de bandes dessinées portant sur les Autochtones (voir Sheyahshe, 2008). Du Sauvage au barbare sanguinaire, en passant par le traître incrédule à la solde de l'empire occidental, l'image de l'Indien oscille entre clichés, sous-représentation et marginalisation. Derrière un personnage de bande dessinée se cache une histoire, une mémoire collective (Brown et Brightman, 1988), des luttes et des résistances. Par exemple, en mars 2014, *DC Comics*, l'une des principales maisons d'édition américaines de bandes dessinées, annonce la création d'un nouveau personnage : Equinox. Equinox a été créée par le bédéiste canadien Jeff Lemire. Elle fait partie de la Justice League of Canada, une équipe de superhéros qui a été dévoilée en mai 2014 et qui fait écho à la Justice League of America composée de personnages autrement plus connus tels que Batman ou Wonder Woman. Equinox est une adolescente crie âgée de seize ans. Elle est originaire de la communauté de Moose Factory, en Ontario, située à la pointe sud orientale de la baie James. Le pouvoir d'Equinox vient de la terre et change avec les saisons. Jeff Lemire a créé cette superhéroïne parce qu'il voulait rompre avec l'image du superhéros masculin blanc. Intéressé par la situation des Autochtones, Jeff Lemire a parcouru les villages, villes et communautés éloignées du Moyen Nord canadien à la rencontre des habitants et de leurs suggestions. Il s'est en fait inspiré de la vie de Shannen Koostachin, une jeune activiste crie originaire de la communauté d'Attawapiskat, située à quelque 225 kilomètres au nord de Moose Factory. Cette communauté a d'abord fait parler d'elle dans les médias en novembre 2011, lorsque l'on découvrait les conditions dans lesquelles vivaient ses 2 000 habitants. Ce fut l'épisode de la crise du logement d'Attawapiskat. La communauté manquait cruellement de logements et les logements existants étaient d'une insalubrité insupportable. Les images qui ont alors circulé ont notamment poussé le rapporteur spécial des Nations Unies sur les droits des peuples autochtones, James Anaya, à exprimer à Stephen Harper sa « profonde préoccupation » devant cette situation. Bien avant ces sorties médiatiques, des initiatives locales ont été développées par des gens « ordinaires ». C'est le cas de Shannen Koostachin, qui a lutté pendant des années pour l'accès

à l'éducation des jeunes de sa communauté. Devant le refus du gouvernement de construire une nouvelle école, l'ancienne ayant fermé en 2009 pour cause d'insalubrité, elle a lancé une campagne de financement, rejoint les enfants et les familles non autochtones pour appuyer la construction d'écoles et prononcé un discours remarqué lors d'un colloque sur le droit à l'éducation à l'Université de Toronto en 2009. Le 30 mai 2010, Shannen Koostachin décédait dans un accident de voiture. Aujourd'hui, le « Rêve de Shannen » est devenu un projet d'envergure au sujet de la sécurité et le confort à l'école et est coordonné par la Société de soutien à l'enfance et à la famille des Premières Nations du Canada. Alanis Obomsawin, réalisatrice abénakise, revient sur l'héritage de Shannen Koostachin dans le film *Hi-Ho Mistahey! Equinox est Shannen Koostachin*. Pour Jeff Lemire, la superhéroïne Equinox, c'est aussi Theresa Spence, Nina Wilson, Sylvia McAdam, Jessica Gordon, Sheelah McLean, Alanis Obomsawin, Widia Larivière et Mélissa Mollen Dupuis, soit toutes ces femmes autochtones engagées dans la défense et l'affirmation de leurs droits.

Autre exemple : dans son dernier album, Sacco aborde les réalités de la réserve lakota de Pine Ridge (Hedges et Sacco, 2012) (voir figure 1). Sacco dessine et met en mots la vie de différents personnages de cette communauté, alternant son récit entre références historiques et anecdotes personnelles. Sacco pousse le lecteur à s'interroger sur le quotidien d'une réserve autochtone, marqué par la dépression, l'alcoolisme et l'ennui, et sur la lourde responsabilité que ses habitants semblent porter collectivement : celle d'être les héritiers des fondateurs de l'American Indian Movement, mouvement panamérindien de lutte et de résistance politique né à Pine Ridge.

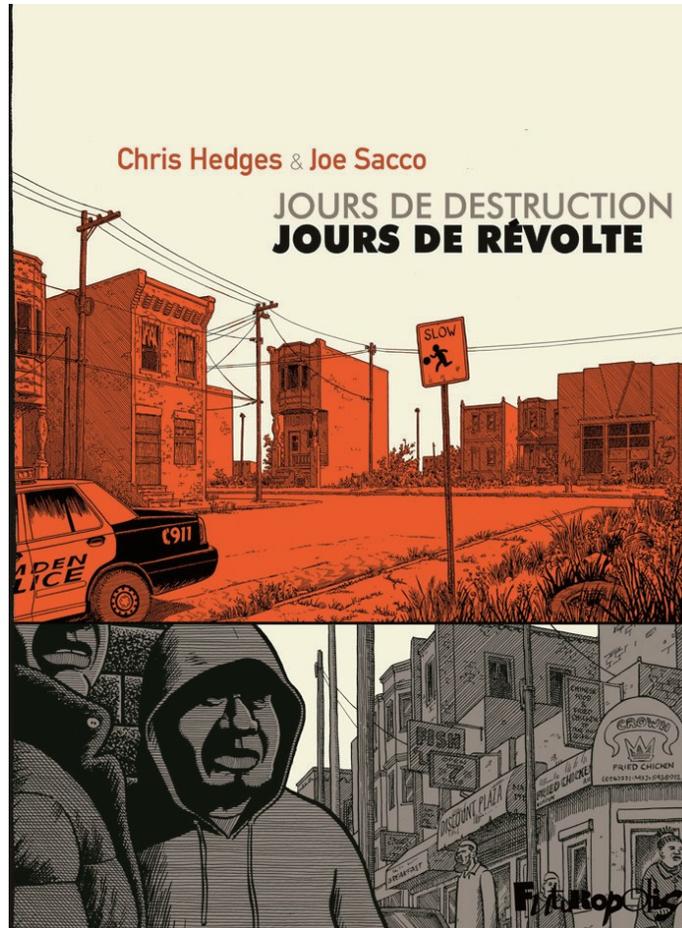


Figure 1. Page couverture de l'album.

(Source : Hedges et Sacco, 2012 ; cf. http://www.futuropolis.fr/fiche_titre.php?id_article=790272)¹.

Mais qu'en est-il, plus particulièrement, du traitement des cosmologies amérindiennes dans la bande dessinée ? Cet article

¹ Tous les hyperliens actifs en date du 20 avril 2015.

s'inscrit ainsi dans la continuité des réflexions actuelles sur les dynamiques religieuses autochtones des Amériques et, plus particulièrement, sur les représentations des cosmologies autochtones dans les arts. Il se veut une première exploration, et non pas une analyse menée à partir d'un corpus précis, de ce qu'un médium comme la bande dessinée peut révéler des images que nous construisons sur l'Autre et, à l'inverse, des stratégies d'appropriation des représentations de soi par les peuples autochtones. Nous proposons dans cet article² de considérer la bande dessinée comme un espace de création particulièrement révélateur des manières de concevoir les réalités et les cosmologies amérindiennes. En nous basant sur des bandes dessinées réalisées autant par des bédésistes autochtones que des bédésistes européens, nous présenterons quelques figurations animales et interrogerons la manière dont les animaux, leurs relations avec les humains et plus globalement les cosmologies amérindiennes sont pensées dans la bande dessinée. Nous commencerons néanmoins par réfléchir de manière plus large à cette présence animale dans le neuvième art.

Les animaux dans la bande dessinée : entre animalisation et déshumanisation

Le 3 avril 2014, le quotidien *Le Monde* évoquait le travail d'Éric Baratay (voir notamment Baratay, 2012) au moment où l'on soulignait en France les 100 ans du début de la Première Guerre mondiale (Vincent, 2014). On y évoque notamment la préoccupation de Baratay de valoriser le point de vue animal sur cette guerre. Quels animaux ont été mobilisés ? Quelles furent leurs fonctions ? Peut-on avoir une idée de leurs souffrances ? Outre celui du chien, Baratay travaille la mise en valeur du point de vue du cheval. Tardi (2008) y fait d'ailleurs référence dans *C'était la guerre des tranchées*, lorsque le personnage principal, un soldat, voit revenir un cheval sans son cavalier à la suite d'un dur combat : « Les chevaux, ces bestiaux qui acceptaient bêtement de porter sur leur dos d'aussi dangereux animaux, avaient leur part de

² Nous tenons ici à remercier Michèle Cros, Julien Bondaz et Frédéric Laugrand pour leur invitation ainsi que les deux évaluateurs anonymes pour leurs précieux commentaires. Nous remercions également le Fonds de recherche du Québec – Société et culture (FRQSC) pour son appui financier.

responsabilité dans cette foirade immonde, me disais-je en gambergeant... Sûr que je commençais à déconner du cassis ! » (Tardi, 1993, 2008 : 15) N'est pas l'humain celui qui croit l'être. Plus surprenant, Baratay s'intéresse également au pigeon voyageur. Il explique qu'il est sans doute vain de penser pouvoir savoir si un pigeon voyageur a pu souffrir. Mais il est intéressant de tenter de retracer ses itinéraires afin de mieux comprendre ce qu'il a pu endurer. Un peu plus d'une semaine après la parution de cet article, soit le 14 avril 2014, la France reconnaissait la sensibilité animale (AFP, 2014). D'objet, l'animal devient, du point de vue du droit, un être vivant sensible.

Du côté de la bande dessinée nipponne, les animaux reçoivent un traitement plutôt créatif : crapauds, dragons, chats ailés, crocodiles géants, mantes religieuses... Lorsqu'il est question d'animaux dans la bande dessinée occidentale, différents personnages bien connus peuvent nous venir en tête : Idéfix, Rantanplan, le Chat, Canardo, Félix le chat, Milou, Bill, Garfield... Le constat est sans appel : les représentations animales dans la bande dessinée occidentale sont globalement dominées par le chien et le chat. Éric Baratay et Philippe Delisle (2012) ont d'ailleurs consacré un ouvrage récent au chien dans la bande dessinée, abordant les multiples facettes de cet animal qui peut apparaître comme notre propre *trickster*. Les caractères et les identités de ces personnages nous rappellent la fonction divertissante, cynique, humoristique ou encore ironique de la bande dessinée. Par exemple, les animaux jouent parfois un autre rôle dans la bande dessinée, un rôle qui révèle une relation autrement plus ambiguë avec l'animal ou, plus exactement, avec l'animalité.

En 1970, Art Spiegelman réussit un pari audacieux (Doherty, 1996 ; Spiegelman, 1992, 2008 ; Spiegelman et Mouly, 1988) : la bande dessinée autobiographique *Maus* est la première du genre à être reconnue non pas comme un conte pour enfants ni comme un mythe contemporain, mais pour ce qu'elle est : une œuvre littéraire autobiographique (voir figure 2). *Maus* obtient d'ailleurs un prix Pulitzer en 1992 et devient la première bande dessinée à recevoir cet honneur.



Figure 2. Page tiré de *Maus*.
(Source : Spiegelman, 1992 : 171 ; cf.
<http://culturevisuelle.org/luciddreams/archives/188>).

Dans *Maus*, Art Spiegelman aborde la Shoah et, par extension, sa relation avec son père Vanek Spiegelman, survivant de l'Holocauste. *Maus* est donc un double récit : celui du père (Vanek), condamné qui parvient à échapper au sort que lui avaient dessiné les nazis, et celui du fils qui tente de se soustraire à l'emprise de son père et de survivre au survivant. Au-delà des événements, rappelons comment la relation humain/animal constitue la pierre angulaire de la mise en image des corps : les Juifs sont des souris (*Maus* = « mouse », une souris), les Allemands sont des chats, les Français sont des grenouilles, les Américains, des chiens, les Suédois, des élans, les Polonais, des porcs, les Britanniques, des poissons et les Roms, des papillons. Tout au long de ce récit sur la Shoah, donné à voir par les parents de Art Spiegelman, Vanek et Anja, les animaux permettent de transgresser le confinement racial qui a caractérisé le génocide. Vanek et Anja sont Polonais. Mais ils sont également Juifs. Peut-on être Juif et Polonais à la fois ? Peut-on être souris et porc à la fois ? C'est à travers ce jeu de masques que Spiegelman parvient à déjouer l'identité de ses personnages pour dénoncer le drame de l'enfermement identitaire. Vanek et Anja sont des souris, mais utilisent des masques pour être porcs et pour ainsi échapper aux chats. Le jeu des masques permet également à Art Spiegelman de jouer sur l'humanisation des animaux, mais surtout sur l'animalisation et l'anonymisation des humains : les nazis ont nié toute forme d'humanité aux Juifs ; Spiegelman les réhumanise en animaux. La figuration animale pose, dans cette bande dessinée, la question de la continuité entre les humains et les animaux, l'animal représentant ici la négation du visage humain. Jacques Derrida (2006), mais également Giorgio Agamben (2002), reprend cette question fondamentale du lien dialogique entre l'animalité de l'humain et l'humanité de l'animal.

Cette relation animalité/humanité dans les processus de déshumanisation se pose à propos d'un autre génocide, celui du Rwanda, dont le vingtième anniversaire a été souligné en 2014. Au moment des commémorations, les observateurs, journalistes et critiques littéraires, notamment, ont rappelé l'œuvre de Jean-Philippe Stassen, premier bédéiste à avoir abordé ce génocide dans une bande dessinée avec *Déogratias* (Stassen, 2000). *Déogratias* est un jeune Hutu qui a participé au massacre des Tutsis et l'a observé,

dont ceux de ses proches amies Apollinaire et Bénigne. Alors qu'il est devenu fou après les événements, la détresse de Déogratias est représentée par ses transformations en animal : chaque fois qu'il se remémore les massacres, l'adolescent prend les traits du chien. Il ne se transforme pas totalement : seul le visage prend la forme d'une gueule de chien, participant à la déshumanisation du bourreau.

Les exemples de *Maus* et de *Déogratias* démontrent comment l'animal est utilisé pour exprimer cette relation toujours ambiguë que nous entretenons avec l'animalité. Dans la bande dessinée, l'animal adopte parfois les traits et les caractéristiques de l'humain (anthropomorphisation), à la fois en matière d'intentionnalités et de physicalités, pour reprendre les termes de Descola (2005), comme dans les nombreuses figurations du chien mises de l'avant par Baratay et Delisle (2012). D'autres fois, il apparaît comme le revers de l'humain, comme une entité qui vient figurer l'inhumain et la folie de l'humain. Dans ce cas, c'est l'animalisation de l'humain (zoomorphisation) qui prévaut, comme dans *Maus* et *Déogratias*. Ces figurations animales illustrent certaines conceptions des relations que la société occidentale entretient avec le monde animal. Alors que de nombreux travaux en anthropologie ont mis de l'avant les rapports sociaux particuliers qui régissent les relations entre les humains et les animaux dans les sociétés autochtones (Brightman, 2002 ; Brown et Brightman, 1988 ; Descola, 2005 ; Fausto, 2007 ; Feit, 1994 ; Laugrand et Oosten, 2007 ; Tanner, 1979 ; Viveiros de Castro, 2009, pour n'en citer que quelques-uns), qu'en est-il des figurations animales et des cosmologies amérindiennes dans les bandes dessinées ?

Les représentations des cosmologies amérindiennes : forces et pouvoirs de l'animal

Les figurations animales servant à représenter les faces sombres de l'humain n'échappent pas aux bandes dessinées portant sur les réalités autochtones (Baker 1993). Dans *Muktuk Wolfsbreath, Hard Boiled Shaman : The Spirit of Boo* de Terry LaBan (2012), l'animal protecteur du chamane Muktuk est Weasel, une fouine alcoolique. Muktuk Wolfsbreath ne peut cependant pas se passer de son auxiliaire animal dans ses pratiques chamaniques. Weasel le lui rend bien par sa protection et sa vivacité d'esprit qui ne sont en rien

affectées par sa dépendance à l'alcool. Le lecteur peut y voir une référence assez explicite aux problèmes sociaux exacerbés par le rapport à l'alcool dans les communautés autochtones. Mais il est également invité à réfléchir sur les représentations du chamanisme sibérien, à ressentir le froid arctique et à s'imprégner, par le dessin, de la profondeur des sons du tambour chamanique. La démarche de LaBan est déterminante dans le choix et le traitement du thème. Passionné de musées de société, LaBan s'est documenté dans les ouvrages d'anthropologie, d'histoire et de sciences des religions.

Mais lorsque l'on évoque les représentations des animaux dans les cosmologies autochtones, d'autres personnages plus connus retiennent l'attention. Scénarisées et illustrées par les bédéistes suisses Job et Derib, les aventures de Yakari ont connu un important succès. Les albums de *Yakari* ont été traduits dans une vingtaine de langues et adaptés à la télévision, avec la production de deux séries d'animation en 1983 et en 2005. D'origine lakota, Yakari incarne la mobilité autochtone. Il rencontre, au fil des albums et de ses différents périple, l'ensemble des animaux de d'Amérique du Nord. Du castor au harfang des neiges, en passant par le bison, le cygne ou l'élan, Yakari a cette capacité de dialoguer avec les animaux. Il entretient une relation particulière avec un fidèle compagnon, le cheval Petit Tonnerre, qui devient, au fil des albums, l'ami, le confident et le médiateur culturel entre l'humain et les animaux rencontrés. Nous pouvons retrouver cette place centrale accordée au cheval dans les nombreuses bandes dessinées consacrées à la conquête de l'Ouest américain. Avec *Tache de Lune*, personnage de la bande dessinée *Comanche*, Greg et Hermann interrogent les dilemmes de l'intégration à la société non autochtone et l'attachement à son groupe. Mais c'est dans un autre travail de Derib que nous retrouvons l'évocation la plus convaincante d'une représentation des cosmologies amérindiennes : dans *Celui qui est né deux fois*, Derib consacre trois albums à la vie d'un Lakota, Pluie d'Orage, et retrace le processus initiatique qui le transformera progressivement en chamane. Il s'appuie notamment sur des travaux d'anthropologues (Frances Densmores, James Taylor et Philippe Jacquin) et des illustrations de représentations graphiques tirées des Musées royaux des beaux-arts de Belgique et du Musée de la culture populaire de Berlin pour étayer son propos. Chaque album débute ou se conclut avec des références historiques

ou anthropologiques. Ses planches de dessins portent sur l'initiation chamanique, la chasse au bison ou la danse du soleil, pour laquelle il réalise une ethnographie assez précise. Par exemple, dans l'album *La danse du soleil* (1984), on suit le parcours rituel de Pluie d'Orage (voir figure 3). Le rituel de la danse du soleil y est représenté comme une mise en relation de l'humain avec le bison et le cheval, deux animaux centraux dans les cosmologies des Amérindiens des plaines américaines et des prairies canadiennes.

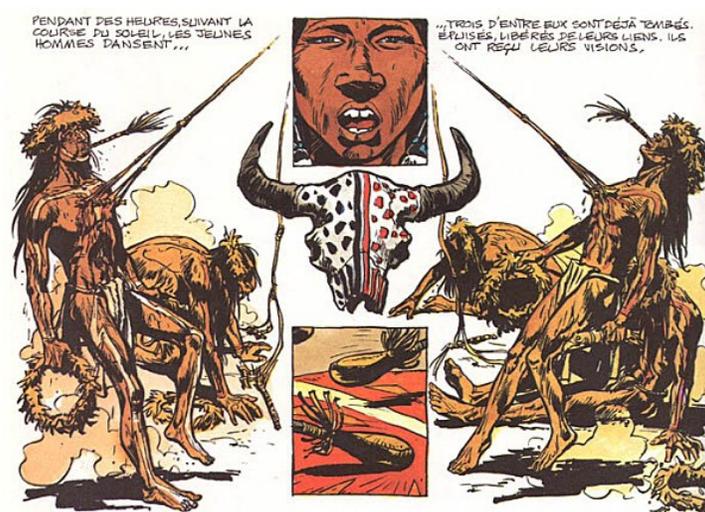


Figure 3. Illustration de la danse du soleil.

(Source : Job et Derib, 2002 [1984] : 43 ; cf.

http://loinclothed.hostingsiteforfree.com/panels/fotky/all/celui_qui_est_ne_deux_fois/celui_qui_est_ne_deux_fois.html).

Cette place du cheval dans les sociétés amérindiennes a d'ailleurs inspiré une exposition au National Museum of the American Indian de Washington : *A Song for the Horse Nation. Horses in Native American Cultures* (octobre 2011–janvier 2013). Malgré ces efforts de documentation qui ont perduré dans d'autres albums de Derib (*Buddy Long Way*, par exemple), les représentations des cosmologies amérindiennes et les figurations

animales ont été globalement dominées, en Europe, par la reproduction du mythe romantique de l'Indien écologiste s'adressant aux animaux comme il s'adresse aux humains, et par le traitement presque sensationnaliste des traditions rituelles amérindiennes.

Essentiellement inspirées des cultures des plaines et plus particulièrement des Lakotas, les représentations des cosmologies amérindiennes par des bédéistes européens semblent aller à sens unique. Les animaux y sont représentés pour ce qu'ils sont en apparence, c'est-à-dire des animaux, ils sont néanmoins dotés d'intentionnalités et de propriétés humaines, comme la parole. On insiste beaucoup sur les pouvoirs de ces animaux, capables de protéger les humains dont ils sont généralement les attributs ou les auxiliaires. Mais la bande dessinée peut prendre une autre dimension lorsque l'on se penche sur les thèmes abordés par des bédéistes autochtones.

L'autoreprésentation : l'animal comme personnage du récit

Red. A Haida Manga de Michael Nicoll Yahgulanaas (2009), *The 500 Years of Resistance Comic Book* de Gord Hill (2010) ou *Trickster. Native American Tales. A Graphic Collection* (Dembicki, 2010) sont trois exemples d'appropriation de la bande dessinée et du discours sur soi par les Autochtones. *Red. A Haida Manga* (voir figure 4) et *The 500 Years of Resistance Comic Book* sont des œuvres politiques, que l'on peut associer aux processus actuels de décolonisation.

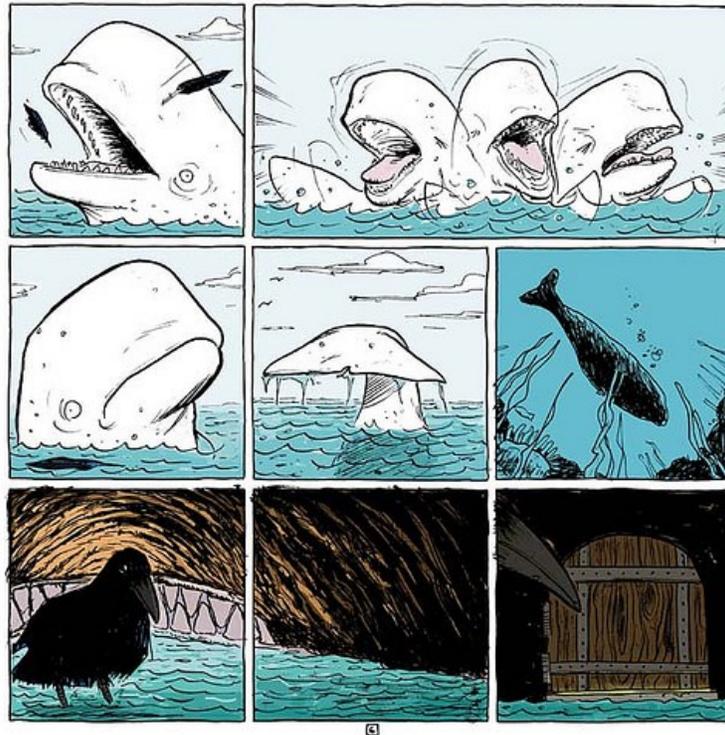


Figure 4. Extrait de *Trickster. Native American Tales*.

(Source : Dembicki, 2010 ; cf.

<http://www.booksandotherthoughts.com/2011/02/trickster.html>).

Elles évoquent les transformations de la société haida (dans le cas de *Red*), alors que *The 500 Years* revient sur 500 ans de colonisation et de résistance autochtone dans les Amériques. *Trickster. Native American Tales. A Graphic Collection* en revanche, regroupe une longue série de récits illustrés par des artistes autochtones, mettant en scène différents *tricksters* : le coyote, le lièvre, le castor ou la corneille (voir figure 5).



Figure 5. Extrait de *Trickster. Native American Tales*.

(Source : Dembicki, 2010 : 6 ; cf.

<http://www.booksandotherthoughts.com/2011/02/trickster.html>).

Le *trickster* est également le thème d'une bande dessinée atikamekw de 1982 dans laquelle sont présentées les aventures de *Wisekatcakw*, le carcajou atikamekw que l'on retrouve dans la cosmologie anishinaabe sous le nom de Nanabozo (voir Servais, 2005). *Wisekatcakw* n'a pas vraiment de forme définitive. Ni tout à fait humain ni tout à fait animal, c'est un bouffon, malin, rusé, transformateur du réel, héros de la création du monde. À Opitciwan, la bande dessinée a été utilisée pour valoriser les péripéties de ce héros (Lachapelle, 1982). Dans un premier récit, on découvre un être dont la forme est incertaine. Élané comme un homme, ayant des attributs de l'ours, se tenant debout, *Wisekatcakw* approche trois outardes en leur demandant de chanter et de danser avec lui. Après avoir gagné leur confiance et tout en les faisant danser, il réussit à leur tordre le cou. Une fois dépecées et arrangées, *Wisekatcakw* dépose les trois outardes dans un trou qu'il recouvre de sable, ne laissant dépasser que les pattes. Sur ce tas de sable, il aménage un foyer et allume le feu. Cette technique de cuisson lui permettra de dormir et de déguster son gibier le lendemain matin au

réveil. Il se met alors en position, à quatre pattes, en se posant sur ses coudes et ses genoux, le derrière levé vers le ciel, et demande à son anus de le prévenir si jamais quelqu'un avait l'audace de s'approcher par la rivière pour dérober ses outardes. Par deux fois, alors que Wisekatcakw allait s'endormir, l'anús pense apercevoir quelque chose et l'avertit immédiatement. Mais par deux fois, l'anús a mal jugé le danger, confondant les voleurs avec de la mousse et une branche de bois transportés par le courant. Pour Wisekatcakw, son anus lui joue des farces. Il le réprimande avant de parvenir enfin à s'endormir. Deux humains s'approchent alors en canot. En silence ils débarquent sur la rive, déterrent les outardes et repartent avec le précieux butin sans que l'anús, sans doute vexé par les remontrances dont il a été l'objet, avertisse Wisekatcakw. Au petit matin celui-ci se réveille, impatient de déguster son gibier. Il constate que le trou est vide. De colère, et sans doute pour donner une bonne leçon à son anus, il décide de poser son derrière dans les cendres encore fumantes, ce qui ne manque pas de faire réagir l'anús, pris d'une grande douleur !

Dans le récit suivant, notre héros continue sa route avec sa brûlure au derrière qui forme maintenant une croûte et s'attaque désormais à des bébés perdrix. Il les approche de la même manière que les outardes, en gagnant leur confiance, en les flattant et en leur faisant de longs compliments. Il les prend entre ses mains, les caresse et, tout en adoptant un ton plus grave, leur apprend qu'il ne servirait à rien de les manger maintenant tellement elles sont encore petites ! Il place alors les quatre perdrix sous son derrière et leur défèque dessus : « Rien qu'à votre odeur, je vous retrouverai partout où vous irez ! », dit-il en ricanant. Dans la langue atikamekw, on utilise le même mot pour dire *déféquer* et pour dire *arroser*, en parlant de la matière puante dégagée par la moufette. Et tout comme la moufette, Wisekatcakw possède ce pouvoir de dégager une matière puante. Puisque les perdrix vivent sur un territoire restreint, Wisekatcakw sait qu'il pourra les retrouver à leur odeur, car personne d'autre n'en voudra. Il continue alors son chemin, laissant derrière lui les perdrix qui pleurent et appellent leur mère. Celle-ci arrive immédiatement, reconnaissant tout de suite l'auteur de ce mauvais tour. « Je vais lui donner une leçon », dit-elle. Au même instant, Wisekatcakw, épuisé, trouve un gros rocher sur lequel il décide de faire une sieste. La mère perdrix

retrouve sa trace et s'approche en silence. Elle décide de faire ce bruit assourdissant avec ses ailes, celui que l'on entend à la fin du printemps, ce qui ne manque pas de faire sursauter Wisekatcakw et de le faire tomber du rocher. Dans sa chute, la croûte de sa brûlure s'arrache de son derrière et reste collée au rocher. « Quand les humains vivront par ici », dit-il, « ils appelleront cela *du lichen* ». Ce lichen est utilisé comme pansement pour les blessures. On peut aussi l'utiliser pour la teinture.

Wisekatcakw reprend la route, mais sa blessure saigne. Des gouttes de sang tombent sur des arbrisseaux : « Désormais, les humains appelleront ces petits arbres des "saules rouges" ». Les Nehirowisiwok buvaient l'écorce de cet arbre en guise de remède et son bois servait à la fabrication des calumets. Plus tard, alors que sa blessure saigne encore, du pus a commencé à se former. Soudain, alors qu'il se fraye un chemin entre les arbres de la forêt, Wisekatcakw est pris d'une douleur intense : une branche a accroché l'amas de pus de son derrière. « Quand les humains viendront par ici, ils appelleront cet arbre "érable à épis" ». Les fruits que produit cet érable, les disamares, sont de la même couleur que le pus, jaunâtre. Depuis ce jour, les humains connaissent trois nouvelles plantes.

Les péripéties de ces héros comiques sont au cœur des grands récits autochtones et *Trickster. Native American Tales* prétend faire écho à cette unité dans la diversité en évoquant, par le dessin, cette référence aux traditions orales de différents groupes. La série *7 Generations* reprend, quant à elle, l'histoire d'une famille crie des plaines du 19^e siècle jusqu'à aujourd'hui, histoire dans laquelle on ne manque pas d'aborder l'expérience traumatisante des pensionnats autochtones, mais également le processus de mieux-être dans lequel s'engagent de nombreux Autochtones aujourd'hui. Par exemple, White Cloud, le personnage principal, est confronté à la vision d'un serpent sortie d'un nuage dans le quatrième album (voir figure 6).



Figure 6. White Cloud confronté à la vision d'un serpent sortie d'un nuage.

(Source : Robertson et Henderson, 2012 ; cf. <https://sevengenerations.wordpress.com>).

Le serpent vient ici représenter les interprétations actuelles de certaines formes d'expression des cosmologies locales, comme le récit qui entoure le 7^e feu qui a inspiré cette bande dessinée :

Dans la période du septième Feu, de nouvelles personnes émergeront. Elles retraceront leur passé pour trouver ce qui a été délaissé. Elles demanderont aux aînés de les guider dans leur démarche. Mais plusieurs des aînés se seront endormis. Ils se réveilleront à ce nouvel âge et n'auront rien à offrir. Certains des aînés seront silencieux à cause de la peur. D'autres demeureront muets, car personne ne leur demandera conseil. Les nouvelles personnes devront faire attention à la manière dont elles approchent les Sages. La tâche des nouvelles personnes ne sera pas facile. Si le Peuple reste fort dans ses recherches, le tambour d'eau de Midewiwin aura encore son message. Il sera donné un choix entre deux routes. S'il choisit la bonne alors le septième Feu allumera le huitième et dernier Feu, un Feu éternel de paix, amour, confrérie et fraternité. S'il choisit la mauvaise route, la destruction reviendra à eux et causera beaucoup de douleur et de mort sur toute la terre. (Allocution de Commanda, Maniwaki, août 2004 ; cf. Commanda, [s.d.]).

La bande dessinée apparaît dès lors comme un autre moyen de valoriser et de transmettre des récits, des prophéties ou encore des mythes de création, comme c'est également le cas de *La terre sans mal* de Lepage et Sibran (2008). Cette œuvre aborde le mythe de création du monde des Amérindiens guaranis (Brésil), la « Terre sans Mal », à travers les recherches d'une étudiante linguiste, Éliane Goldshmit, envoyée en mission auprès des Guaranis en 1939 pour réaliser le premier dictionnaire franco-guarani. Le journal de recherche est d'ailleurs présenté en épilogue de la bande dessinée. Même s'il ne s'agit pas ici, à proprement parler, d'autoreprésentation, la cosmologie guarani y est décrite de manière précise, vue de l'intérieur, en positionnant le jaguar (voir également Clastres, 1974) au cœur du récit du mythe de création guarani chanté par un jeune Guarani à une Éliane Goldshmit à moitié évanouie. Ce récit chanté, espère-t-il, va lui permettre d'ouvrir les yeux et de se lever à nouveau :

Au premier chant du monde, les Jaguars régnaient au cœur des ténèbres. Les hommes vivaient cachés au fond de la forêt bleue. À l'ombre des troncs bleus de la forêt bleue, Première Femme attendait des jumeaux : Corps de Soleil et Future Lune... Elle partit un jour sur les traces de son mari et arriva au campement des Jaguars.

Le jeune garçon interrompt alors ses chants : « Hé ! Je chante pour toi, Napagnouma, pour que tes yeux de vieux singe peureux se rouvrent à la lumière. Hi ! Un peu de sang et la voilà dans la nuit... » Le jeune garçon reprend alors le récit :

Première Femme fut dévorée par les fauves, les jumeaux épargnés devinrent les animaux domestiques de Grand-Mère Jaguar. « Pauvres jumeaux à devoir chasser pour nourrir les meurtriers de votre mère », chantait l'ara à l'orée de la forêt bleue... Les jumeaux creusèrent un grand piège où tous les Jaguars périrent, sauf une femelle grosse de deux petits.

« Et après ? », demanda Éliane, enfin consciente. « Le monde est devenu mauvais. C'est pourquoi nous cherchons La Terre sans Mal. Bon, ça va, je finis mes chants, mais après tu te redresses, d'accord ? », dit le jeune garçon avant de poursuivre à nouveau le récit :

Au dernier chant du monde, les Jaguars se multiplièrent tant que Corps de Soleil et Future Lune partirent pour le séjour d'en haut. Et sans le Soleil, comment verrons-nous le jaguar approcher ? Et sans son frère Lune, la nuit serait tant redoutée. Mon chant se tait, je le remets où je l'ai trouvé.

Le jeune garçon s'emporte alors contre Éliane : « ROOAR ! Et si tu n'ouvres pas les yeux, Grand-Mère Jaguar approchera de ton nez son anus qui pète et... ». Éliane l'interrompit, prête à se lever : « Bon, ça va ! Ça va ! » (Lepage et Sibran, 2008 : 33–34).

Conclusion

De nombreux travaux ont démontré que les sociétés autochtones partageaient cet engouement pour l'art de la représentation. Des sites rupestres aux sculptures inuit, en passant par les peintures acryliques des Aborigènes australiens, la figuration des cosmologies autochtones à travers le monde peut s'exprimer de nombreuses manières. En même temps, cet art de la figuration s'accompagne d'une autre forme d'art : celle de raconter. La bande dessinée semble réaliser une synthèse entre la figuration et la transmission orale. Elle permet de mettre en forme un récit appuyé par une série d'images. La bande dessinée se pose ainsi comme une synthèse

entre la parole et le visuel. On y figure des personnages ; on y raconte une histoire. Dans les bandes dessinées évoquées dans cet article, l'analyse de la place des animaux et de leur rôle devient un outil pour mieux comprendre les cosmologies amérindiennes. Lorsque les bandes dessinées sont réalisées par des artistes autochtones, il devient intéressant de s'interroger à la fois sur leur contenu, mais également sur la démarche de l'artiste. Comme dans le récit transmis oralement, la bande dessinée convoque largement les registres du jeu, de l'ironie, de la satire et de l'humour. Nous l'avons compris avec le récit de Wisekedjak et Roger Bastide y fait référence à sa manière : « [L]e rire », écrit-il, « a une richesse sémantique qui ne se révèle qu'en le rattachant à la catégorie plus vaste du "bruit" avec ses deux pôles, liés aux deux extrémités du tube digestif, le rire, qui est le pet de la bouche, et le pet, qui est le rire de l'anus » (Bastide, 1970 : 953). L'humour fait partie intégrante du message transmis par les dessins et les textes des bandes dessinées (Eisner, 2009, 2010, 2011 ; Gabilliet, 2005). On pourra d'ailleurs retenir que l'anthropologie rejoint le catholicisme et les cosmologies amérindiennes dans *Les exploits d'Odilon Verjus* de Yann Le Penetier et Laurent Verron (Delisle, 2011). Odilon Verjus est un missionnaire catholique bien portant à la barbe blanche vivant depuis deux décennies auprès des Papous de Nouvelle-Guinée. Régulièrement envoyé en mission par le Vatican, Odilon Verjus doit régler différents problèmes à travers le monde. Il fait des rencontres improbables avec des personnages historiques tels qu'Agatha Christie, André Gide, les Blues Brothers ou... l'anthropologue Margaret Mead (*Odilon Verjus : Papous*, Le Penetier et Verron, 2005), venant figurer la place que l'anthropologie et les anthropologues peuvent occuper dans la bande dessinée ! Aujourd'hui, cette relation entre anthropologie et bande dessinée ne peut s'arrêter à l'analyse des œuvres produites. Les personnages célèbres des *graphic novel* s'intègrent de plus en plus au réel à travers l'organisation des *Comic-Con*, festivals regroupant des milliers d'admirateurs « humanisant » les personnages de bandes dessinées et autorisant de nouvelles possibilités pour le travail de terrain.

Bibliographie

- AFP. Agence France Presse. 2014. « Les députés valident le changement de statut des animaux ». *Libération*, 15 avril. Récupéré de http://www.liberation.fr/societe/2014/04/15/le-statut-des-animaux-progresse-dans-le-code-civil_997893.
- AGAMBEN, Giorgio. 2002. *L'Ouvert. De l'homme et de l'animal*. Traduit de l'italien par Joël Gayraud. Paris : Payot et Rivages.
- BAKER, Steve. 1993. *Picturing the Beast : Animals, Identity, and Representation*. Manchester : Manchester University Press.
- BARATAY, Éric. 2012. *Le point de vue animal. Une autre version de l'histoire*. Paris : Seuil.
- BARATAY, Éric et Philippe DELISLE. 2012. *Milou, Idéfix et Cie. Le chien en BD*. Paris : Karthala.
- BARON-CARVAIS, Annie. 2007. *La bande dessinée* (5^e édition). Paris : Presses universitaires de France.
- BASTIDE, Roger. 1970. « Le rire et les courts-circuits de la pensée ». Dans *Échanges et communications. Mélanges offerts à Claude Lévi-Strauss*, sous la dir. de Jean POUILLON et Pierre MARANDA, vol. 2, p. 953–963. La Haye : Mouton.
- BRIGHTMAN, Robert A. 2002 [1973]. *Grateful Prey : Rock Cree Human-Animal Relationship*. Regina : University of Regina.
- BROWN, Jennifer S. H. et Robert BRIGHTMAN. 1988. “The orders of the Dreamed” : *George Nelson on Cree and Northern Ojibwa Religion and Myth, 1823*. Winnipeg : University of Manitoba Press.
- BROWN, Joshua. 1988. « Of Mice and Memory ». *The Oral History Review*, vol. 16, no 1, p. 91–109.
- COMMANDA, William. [s.d.]. *Rassemblement à Maniwaki, Québec, Canada. Les peuples amérindiens. L'Ainé William Commanda*. Récupéré de <http://amerindien.e-monsite.com/pages/l-aîne-william-commanda.html>.
- CLASTRES, Pierre. 1974. *La société contre l'État*. Paris : Éditions de Minuit.
- COTE, André-Philippe. 2003. *De la caricature et de la bande dessinée*. Québec : Éditions Trois-Pistoles.
- DACHEUX, Éric. 2009. *La bande dessinée : art reconnu, média méconnu*. Paris : CNRS Éditions.
- DELISLE, Philippe. 2008. *Bande dessinée franco-belge et imaginaire colonial. Des années 1930 aux années 1980*. Paris : Karthala.
- . 2011. *De Tintin au Congo à Odilon Verjus : le missionnaire, héros de la BD belge*. Paris : Karthala.
- DEMBICKI, Matt (dir.). 2010. *Trickster. Native American Tales. A Graphic Collection*. Golden : Fulcrum Books.
- DERRIDA, Jacques. 2006. *L'animal que donc je suis*. Paris : Galilée.

Laurent JÉRÔME

- DESCOLA, Philippe. 2005. *Par-delà nature et culture*. Paris : Gallimard.
- DOHERTY, Thomas. 1996. « Art Spiegelman's *Maus* : Graphic Art and the Holocaust ». *American Literature*, vol. 68, no 1, p. 69–84.
- EISNER, Will. 2009. *Les clés de la bande dessinée 1. Art séquentiel*. Paris : Delcourt.
- . 2010. *Les clés de la bande dessinée 2. La narration*. Paris : Delcourt.
- . 2011. *Les clés de la bande dessinée 3. Les personnages*. Paris : Delcourt.
- FAUSTO, Carlos. 2007. « Ce que manger veut dire. L'esprit de la prédation en Amazonie ». Dans *Nature des esprits et esprits de la nature dans les cosmologies autochtones/Nature of Spirits and Spirits of Nature in Aboriginal Cosmologies*, sous la dir. de Frédéric B. LAUGRAND et Jarich G. OOSTEN. Québec : Presses de l'Université Laval.
- FEIT, Harvey A. 1994. « Dreaming of Animals : the Waswanipi Cree Shaking Tent Ceremony in Relation to Environment, Hunting and Missionization ». Dans *Circumpolar Religion and Ecology : An Anthropology of the North*, sous la dir. d'Irimoto TAKASHI et Takako YAMADA, p. 289–316. Tokyo : University of Tokyo Press.
- GABILLIET, Jean-Paul. 2005. *Des comics et des hommes : histoire culturelle des comic books aux États-Unis*. Paris : Éditions du Temps.
- GAGNE, Natacha. 2013. *Being Maori in the City : Indigenous Everyday Life in Auckland*. Toronto : University of Toronto Press.
- GRËNSTEEN, Thierry. 1987. *Animaux en cases. Une histoire critique de la bande dessinée animalière*. Paris : Futuropolis.
- . 2006. *Un objet culturel non identifié*. Angoulême : Éditions de l'An 2.
- . 2008. *La bande dessinée, mode d'emploi*. Bruxelles : Les Impressions Nouvelles.
- . 2011. *Système de la bande dessinée. Volume 2, Bande dessinée et narration*. Paris : Presses universitaires de France.
- HEDGES, Chris et Joe SACCO. 2012. *Jours de destruction, jours de révolte*. Paris : Futuropolis.
- HILL, Gord. 2010 [2007]. *The 500 Years of Resistance Comic Book*. Vancouver : Arsenal Pulp Press.
- JOB [André Jobin] et DERIB [Claude DE RIBAUPIERRE]. 2002 [1984]. *Celui qui est né deux fois. Volume 1, Pluie d'orage*. Bruxelles : Le Lombard.
- LABAN, Terry. 2012. *Muktuk Wolfsbreath, Hard Boiled Shaman : The Spirit of Boo*. Charleston, SC : CreateSpace.
- LACHAPELLE, Claude. 1982. *Carcajou, Wissekedjawk : les gloutons fripons*. Montréal : Appartenance.

- LE PENNETIER, Yann et Laurent VERRON. 2005. *Les exploits d'Odilon Verjus : Papous*. Bruxelles : Le Lombard.
- LAUGRAND, Frédéric B. et Jarich G. OOSTEN (dir.). 2007. *Nature des esprits et esprits de la nature dans les cosmologies autochtones/Nature of Spirits and Spirits of Nature in Aboriginal Cosmologies*. Québec : Presses de l'Université Laval.
- LE BRAS-CHOPPARD, Armelle. 2000. *Le zoo des philosophes. De la bestialisation à l'exclusion*. Paris : Plon.
- LEPAGE, Emmanuel et Anne SIBRAN. 2008. *La terre sans mal*. Paris : Dupuis.
- MCCLOUD, Scott. 2006. *Réinventer la bande dessinée*. Paris : Vertige Graphic.
- . 2007. *L'art invisible*. Paris : Delcourt.
- PEETERS, Benoît. 2009. *Écrire l'image : un itinéraire*. Bruxelles : Impressions nouvelles.
- ROBERTSON, David A. et Scott B. HENDERSON. 2012. *7 Generations : A Plain Cree Saga*. Winnipeg : HighWater Press.
- SERVAIS, Olivier. 2005. *Des Jésuites chez les Amérindiens ojibwas : histoire et ethnologie d'une rencontre, XVII^e-XX^e siècles*. Paris : Éditions Karthala.
- SHEYAHSHE, Michael A. 2008. *Native Americans in Comic Books : A Critical Study*. Jefferson : MacFarland Pub.
- SMITH, Graham. 1987. « From Mickey to *Maus* : Recalling the genocide through cartoon » [entrevue avec Art Spiegelman]. *Oral History*, vol. 15, no 1, p. 26–34.
- A Song for the Horse Nation. Horses in Native American Culture*. 2011-2013. Exposition au National Museum of the American Indian, Washington, du 29 octobre 2011 au 7 janvier 2013. National Museum of the American Indian. Récupéré de <http://nmai.si.edu/exhibitions/horsenation>.
- SPIEGELMAN, Art. 1992. *Maus : A Survivor's Tale. My Father Bleeds History I ; And Here My Trouble Began II*. New York : Pantheon.
- . 2008. *Breakdowns : Portrait of the Artist as a Young %@&*!* New York : Pantheon.
- SPIEGELMAN, Art et Françoise MOULY. 1988. *The New Comics*. New York : Berkeley.
- STASSEN, Jean-Philippe. 2000. *Déogratias*. Paris : Dupuis.
- STRÖMBERG, Fredrik. 2010. *La propagande dans la BD : un siècle de manipulation en images*. Paris : Eyrolles.
- TANNER, Adrian. 1979. *Bringing Home Animals : Religious Ideology and Mode of Production of the Mistassini Cree Hunters*. Londres : Hurst.
- TARDI, Jacques. 1993. *C'était la guerre des tranchées*. Paris : Casterman.
- . 2008. *Putain de guerre ! 1914–1915–1916*. Paris : Casterman.

Laurent JÉRÔME

VINCENT, Catherine. 2014. « Le 14–18 des animaux », *Le Monde*, 3 avril. Récupéré de http://www.lemonde.fr/societe/article/2014/04/03/le-14-18-des-animaux_4394727_3224.html.

VIVEIROS DE CASTRO, Eduardo. 2009. *Métaphysiques cannibales. Lignes d'anthropologie post-structurale*. Paris : Presses universitaires de France.

VOYER, Cécile. 2010. « Histoire de l'art et anthropologie ou la définition complexe d'un champ d'étude ». *L'Atelier du Centre de recherches historiques*, vol. 6, juin. Récupéré de <http://acrh.revues.org/2057>.

YAHGULANAAS, Michael Nicoll. 2009. *Red : A Haida Manga*. Vancouver : Douglas & McIntyre.

Abstract: This article contributes to current and ongoing discussions on the religious dynamics of indigenous people of the Americas and, more specifically, on the representations of indigenous cosmologies in the arts and in literature. It provides an initial exploration of what a medium like graphic novels can reveal about the images we create of indigenous cosmologies and the strategies of reappropriation, by indigenous peoples, of self-representation in graphic novels. Focusing on an analysis of the themes favored by indigenous and European writers and illustrators, we examine how indigenous cosmologies and animal figuration are addressed in the Ninth Art (*graphic novels*). In short, what can graphic novels tell us about indigenous cosmologies and beliefs about animals ?

Keywords: graphic novels, indigenous people, cosmology, figuration, art
