

Histoire, franquisme, fiction, *Le Phare* de Paco Roca

SEDDAOUI Fatima

Université Toulouse-Jean Jaurès / France

seddaouifatima@yahoo.fr

 <https://orcid.org/0000-0002-0461-2368>

Reçu : 09/09/2024,

Accepté: 29/10/2024,

Publié: 10/11/2024

History, Francoism, Fiction, *Le Phare* by Paco Roca

Abstract: In 2005, Spanish-born Paco Roca published *Le Phare*, a 46-page comic strip published by 6 Pieds sous terre. Set against the backdrop of the Spanish Civil War, the graphic novel features a young 18-year-old Republican soldier, Francisco, who is trying to reach the french border. However, as he flees, he wakes up on an island, in an old lighthouse guarded by Telmo, a mysterious sailor who tells stories to give him hope and a taste of the future. This comic strip is a tale based on wonder and myth, with the Franco war as a predominant backdrop. Despite the combination of the real and the wonderful, the contrast between the poetic and the horrific raises questions about existence and dreams despite the war. Between war, history, the marvellous and fairy tales, the narrative never ceases to display its semiotic contradictions. The aim of this article is to examine, from a graphic-narrative point of view, a dichotomy that enhances the representation of the history of the Spanish Civil War, through an original approach that is both poetic and political in comics.

Keywords: History, Francoism, fiction, *Le Phare*, Paco Roca

Résumé : Paco Roca, d'origine espagnole, a publié en 2005, *Le Phare*, une bande dessinée de 46 planches, aux éditions 6 Pieds sous terre. Le récit graphique dans un contexte de guerre civile espagnole met en scène un jeune soldat républicain de 18 ans, Francisco qui essaie de rallier la frontière française. Néanmoins, dans sa fuite, il se réveille sur une île, dans un vieux phare gardé par Telmo, un mystérieux marin qui raconte des histoires pour lui donner l'espoir et goût à l'avenir. Cette bande dessinée est un conte qui repose sur le merveilleux et les mythes où l'arrière-plan de guerre franquiste est prédominant. Malgré le réel et le merveilleux qui s'associent, l'opposition entre poétique et éclats d'horreurs interroge la question de l'existence, du rêve malgré la guerre. Entre guerre, Histoire, merveilleux, conte, la narration ne cesse de mettre en scène ses contradictions sémiotiques. Cet article vise à interroger d'un point de vue graphico-narratif, une dichotomie qui valorise la représentation de l'Histoire de la guerre d'Espagne, par une approche originale, à la fois poétique et politique dans la bande dessinée.

Mots-clés : Histoire, franquisme, fiction, *Le Phare*, Paco Roca

Introduction

Originaire de Valence, Paco Roca porte un intérêt pour la période de la guerre civile espagnole ainsi que l'atteste sa production graphique dont son oeuvre *Le Phare*. En matière sémiotique on peut évoquer les travaux de Pierre Fresnault-Deruelle (1972) ou ceux de Jan Baetens (1998) qui sont légitimés et, une thèse notamment, celle du sémiologue Harry Morgan qui inscrit l'ensemble de ses études dans « un courant théorique qui envisage la bande dessinée comme une forme narrative visuelle qui se donne pour tâche de décrire ses procédés formels ». (11 : 2008) L'œuvre graphique de Paco Roca qui mélange autant le merveilleux que le tragique affronte deux univers opposés, le rêve et l'illusion à la dure réalité historique qu'est la guerre. Le phare est un médium graphique via lequel Paco Roca véhicule tout un arsenal à la fois narratif, stylistique ou symbolique. Ainsi, nous nous demanderons comment est-il mis en scène ? Comment est-il exploité dans la fiction graphique par le prisme de la guerre civile espagnole sous Franco ? En analysant le régime graphico-narratif de cet opus, nous verrons comment celui-ci exploite cette période de l'histoire qui constitue un arrière-plan avec le phare, médium qui véhicule différentes possibilités d'interprétations. Francisco Martínez Roca¹ dit Paco Roca, livre une bande dessinée intitulée *Le Phare*, en 2005, aux éditions 6 pieds sous terre, traduite en espagnole aux Éditions Astiberri, après *Le Jeu lugubre* chez Erkoen, sorti en 2002. *Le Phare* aborde la guerre sous un angle original et contraste par exemple, avec *Le Jeu lugubre*. Le récit graphique du *Phare* est le suivant : dans un contexte de guerre civile espagnole, un jeune soldat républicain de 18 ans, Francisco essaie de rallier la frontière française. Or, dans sa fuite celui-ci se réveille dans un vieux phare gardé par Telmo, un mystérieux marin qui raconte des histoires à l'identique de Shéhérazade du conte *Milles et une nuits* pour lui donner l'espoir et goût à l'avenir. Notre article interrogera le récit graphique prioritairement autour du phare, monument à la fois vecteur de mémoire et de rêve que nous développerons. Dans un premier temps, nous verrons ses différentes images graphiques. Ensuite, nous interrogerons ses

1Né en 1969 à Valence, Paco Roca est un dessinateur de bande dessinée. Enfant, il lit les aventures d'Astérix, Blueberry, Mortadel et Filémon mais c'est surtout Tintin qui lui donne le goût de la bande dessinée et de l'aventure. Il découvre plus tard Richard Corben, Carlos Gimenez et Franck Miller. Il faut savoir qu'il a étudié aux Faculté des beaux-arts de Valence et commence à travaillé dans la publicité. Il a publié plusieurs œuvres en France dont : *Le Jeu lugubre*, Erko, 2002, *Le Phare*, 6 pieds sous terre, 2005, *Rides*, Delcourt, 2007(réédité en 2013 sous le titre *La tête en l'air*), *Les Rues de sables*, Delcourt, 2009, *Le Che, une icône révolutionnaire*, Hors-collection, 2009, *L'ange de la retirada*, scénario de Serguei Dounovetz, 6 pieds sous terre, 2010, *L'hiver du dessinateur*, Rackham, 2012, *La Nueve : Les Républicains espagnols qui ont libéré Paris* [« Los surcos del azar »] Paris, Delcourt, coll. « Mirages », Avril 2014.

fonctions au sien du récit graphique avant d'aborder les thèmes qui lui sont associés.

1. Le phare et ses représentations graphiques en contexte de guerre

L'intrigue se construit autour d'un monument, le phare dont Paco Roca tire le titre de sa bande dessinée. Arrêtons-nous, à présent sur la planche 5 qui présente ce monument, central de la fiction. Effectivement, il est l'objet autour duquel se construit celle-ci. D'abord, il y est introduit juste après la fuite du jeune soldat poursuivi par les franquistes, après son naufrage. Ce faisant, il y est intégré par un champ-contrechamp où la vignette 1 serrée, panoramique scénarise le jeune homme au bord d'une falaise, regardant hors-champ vers le phare en question. Dans la vignette 2, en légère contre-plongée panoramique, celui-ci est présenté au bord d'une autre falaise. Localisé face à la mer, survolent autour du phare, des mouettes qui participent du caractère paisible de la même vignette 2. Il faut remarquer que ce phare y occupe une place prépondérante, notamment dans les vignettes 2,4 et 5 de la planche 6, sous des angles de vues différents et variés, comme pour le montrer dans tout son aspect iconique. Ce faisant, la vignette 2 qui est un plan d'ensemble descriptif, est un *locus* de l'intrigue. En effet, après s'être réveillé, Francisco, sort de ce phare qui paraît imposant et écrasant par rapport à lui. *De facto*, le bâtiment immense domine celui-ci tandis que Francisco est à peine visible. Dans la vignette 4 toujours de la planche 6, dans le prolongement de sa présentation, le phare est observable cette fois dans un plan à la fois, panoramique horizontal, de profil et en contre-plongée. Ensuite, l'angle de vue utilisé se focalise sur son toit, derrière lequel des cris typographiés, « *ah ah ah* » se font entendre et vers lesquels Francisco, semble s'interroger sur leurs origines, dans la vignette 5. Pour ce faire, l'usage du champ-contrechamp montre celui-ci, debout, orienté vers la falaise. Le regard de Francisco vers le hors-champ, dans la dernière vignette panoramique, s'oriente vers le vieux pêcheur Telmo, en train de récupérer des caisses, au large de la mer, suite à un naufrage d'un bateau. Par ailleurs, il convient de signaler une image récurrente du phare, à valeur romantique qui scande le récit graphique. Plus précisément, la dernière vignette, de la planche 18 est une image poétique dans sa matière graphique qui valorisée par la présence du clair de lune et, corroborée par les propos de Telmo : « on ne peut pas larguer les amarres sans un rêve² ». Cette double construction intègre le lecteur dans un univers onirique, relayée par l'expression métaphorique musicale, mise en image par les notes jouées de Telmo dans la vignette 1 de la planche 17 : « Ta bouche de corail de l'océan, est comme le fond de l'océan, où on fait naufrage mes folles

2 Paco Roca, *op. cit.*, planche 18, dernière vignette.

prétentions, pour construire cette image si littéraire et fidèle »³, peut-on lire dans les vignettes 2 à 5 toujours de cette même planche.

2. Le phare et ses fonctions plurielles

Plus qu'un bâtiment, le phare devient peu à peu un personnage qui influe directement sur les personnages. Ce faisant, il remplit diverses fonctions. Effectivement, il s'empare et mobilise les personnages autour de lui. Imposant, voire il immobilise l'homme. Animé, il prend vie à travers sa lanterne localisée à son sommet et ses grandes lumières aveuglantes. Il est en fait le cœur de l'île⁴ au milieu de l'espace marin. Celui-ci attire le regard par sa beauté, ensuite par ses formes, par la mise en abyme graphique de celui-ci dans la planche 18. En outre, on notera un travail d'esthétisation au niveau visuel. Un exemple révélateur, est l'usage de la métonymie, une figure stylistique visuelle qui prend la forme d'un œil actif observable dans les vignettes 1 à 3, 7, 8 de la planche 18 et dans les vignettes 6 à 8 de la planche 19. Cette présence de l'isotopie du regard s'invite pour montrer la vie et l'âme du phare, même si matériellement il tombe en panne dans les planches qui suivent. Métaphore visuelle, l'œil est aussi celui qui maintien en vie les deux personnages. Il leur permet de rêver. De plus, c'est le point à partir duquel on peut voir une île, Laputa⁵, illustratrice d'un monde poétique généré par celui-ci. Les raccords en mouvement, les regards *off* des personnages dans les vignettes 2,3,4 et 6 de cette même planche permettent d'identifier un ailleurs où les univers poétique et astronomiques sont les coutumes de cette île imaginaire. Néanmoins, c'est une île « piège », voire dangereuse avec une mer agitée, illustrée par la présence du motif des intempéries dans les planches 32 à 34 incluse qui immerge les personnages. Par ailleurs, il convient d'indiquer tout une élaboration d'esthétisation visuelle qui repose sur la métonymie ou la métaphore. Le phare étant, en fait l'œil de l'île. Il met en scène une nature hostile à l'homme, et aussi anthropomorphique qui joue sur le réel avec les présences des rêves et des illusions dont les personnages subissent les effets, notamment par le biais de l'ivresse générée par l'alcool bu par Telmo. Par ailleurs, c'est une nature présentée par son caractère dynamique. Ainsi, remarque-t-on beaucoup de mouvements dans les images scéniques liées aux actes mobiles des personnages. En outre, il est question d'une nature imposante dont le phare est sa représentation visuelle par le foisonnement de figures rhétoriques visuelles comme la métonymie ou l'hyperbole. Il convient de noter que le scénariste prend le contre-pied dans la bande dessinée. Ainsi, au contenu belliqueux enflammé,

3 *Ibid.*, planche 19, vignettes 2 à 5.

4 *Ibid.*, planche 20, vignette 1.

5 *Ibid.*, planche 19, vignettes 2 à 5.

il se montre critique envers la guerre par l'emploi de l'ironie ou le décalage, sous une forme de dénonciation. Ainsi, fait-il usage d'une ironie tragique, renforcée par la dichotomie dans les binômes thématiques bien/ mal, conte, merveilleux ; poésie/réel, illusion /réel. L'écriture graphique repose sur une opposition entre l'illusion et le réel. L'illusion y est évoquée à travers la référence de Don Quichotte de la Manche, personnage imaginaire tout droit sorti du roman à succès de Miguel de Cervantès : *El Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha*⁶. En effet, le gardien du phare ne renonce pas à ses illusions et se réfugie dans un monde imaginaire malgré les efforts déployés par Francisco, pour le faire revenir à la réalité.

3. Le phare : les thèmes de la guerre civile espagnole et de l'Histoire qui y sont associés

Dès l'*incipit*, Paco Roca fait le choix, d'inviter le lecteur dans un univers sanglant représenté à l'image par la présence de soldats en contexte de guerre. Effectivement, celui-ci associe dans sa bande dessinée, guerre et Histoire qui sont les principaux thèmes choisis. Nous sommes *in media res* au cœur d'une scène de conflit, dès le début du récit graphique. En effet, celui-ci en jouant avec les échelles de plans, en alternant le plan américain et le plan d'ensemble, il scénarise un soldat en train de courir, fuyant les tirs de l'adversaire. *De facto*, en utilisant le gros plan, à effet de zoom sur le pistolet, localisé dans l'eau, le dessinateur propose à la lecture, une scène théâtralisée de la guerre par le choix des plans alternés et l'utilisation du champ-contrechamp qui accentuent l'effet de dramatisation scénique. Pour accentuer ce phénomène tragique, il y donne une place singulière aux bruits dont les onomatopées écrites à l'image, accompagnent les mouvements des personnages. De surcroît, la planche 5 épouse la même dynamique, qui est une séquence plus resserrée dans les actions et les mouvements du personnage. De plus, la violence, domine les premières planches de la bande dessinée. Celles 1 à 5 introduisent le lecteur dans la guerre qui oppose les républicains aux fascistes. On devine dès lors, qu'il s'agit de la guerre d'Espagne sous le régime franquiste. Un peu plus loin, dans la planche 16, on notera la référence à Azana, précisément dans la vignette 5 lors du récit de Francisco qui relate sa vie avant la guerre. D'ailleurs, peut-on lire, en note de bas de page du récit graphique : « *Manuel Azana y diaz président et espagnole de 1936 à 1939* ». Effectivement, le discours de Francisco évoque une période historique clef qui nous permet de nous situer dans la fiction, dans la

6Le roman de *Don Quichotte* de Miguel de Cervantès (1547-1616), auteur espagnol publié à Madrid en 1605, *L'ingénieux hidalgo don Quichotte de la Manche* est un roman d'aventures qui fait connaître un nouveau genre : le picaresque dans lequel un héros part seul et connaît une succession d'aventures.

vignette 5 de la planche 16, « La guerre a éclaté, je ne comprenais rien à tout ça. Je ne savais même pas qui était Azana ou Franco. On m'a rapidement envoyé me battre à Villareal... », peu après la présidence de *Azana de 1936 à 1939*. Il convient de signaler, lors du récit de celui-ci que le dessin opère des modifications matérialisant une frontière temporelle qui fait référence à un avant et à un après le régime d'Azana. Il convient de mentionner que le récit biographique antérieur de Francisco contraste avec sa situation actuelle. Ce faisant, les 5 vignettes racontent comment la vie de Francisco a basculé, subitement dans la guerre. Les premières vignettes mettent en exergue la vie paisible d'un citoyen lambda qui s'est ensuite engagé aux fronts. Les vignettes alors plus sombres et hachurées miment ainsi la vie antérieure de Francisco contrastant avec celle d'aujourd'hui, bien éloignée de sa tranquillité quotidienne du jeune apprenti-charpentier qu'il était. La référence à la guerre se poursuit dans son récit de la planche 21, lors de l'évocation des arrestations massives des civils sous le régime de Franco, notamment la fusillade des parents de son ami d'enfance Perdo, dans la vignette 4 de la planche 21. *De facto*, les 3 dernières planches, à valeur descriptive sont révélatrices de la situation, celle des hommes qui se font arrêtés avant d'être fusillés ainsi que le montre la vignette 1 de planche suivante où un plan d'ensemble met en scène Francisco se recueillant face à 4 cercueils. Le dessin hachuré et sombre contraste avec le reste des vignettes qui respire la joie de vivre sur l'île. Cette référence à la guerre qui scande l'opus graphique y est évoquée dans les planches 27 à 29 incluse. Précisément, quand les personnages vont récupérer les cercueils d'un paquebot de l'armée fasciste qui a coulé ; notamment, dans les planches 42 et 46, lors de l'évocation des soldats fascistes. En outre, il convient de noter que le dessinateur n'est pas à sa première œuvre graphique où l'histoire a son importance. Effectivement, rappelons *Le Jeu lugubre*, publié en 2002, opus dans lequel il retranscrit le plus fidèlement possible le livre de Jonas Arquero. En effet, le récit se déroule durant l'été en 1936, quelques jours avant que l'Espagne des généraux Franco Mola, Quiépo se soulève contre le gouvernement de la République. Après *Le Phare*, il a publié, aux Éditions Delcourt, en 2014 *La Neuve*⁷ qui porte là encore, un intérêt particulier pour l'histoire de la guerre de l'Espagne qui opposait les républicains aux fascistes.

7 Des Républicains regroupés dans la 9^{ème} compagnie de la division Leclerc qui seront rentrés dans Paris et à rejoindre son hôtel de ville, le 24 Août 1944. Dans cette bande dessinée de 313 planches, il y évoque l'exil des espagnols républicains de la division Leclerc qui ont participé à la libération de Paris et de la France en 1944. Cette bande dessinée est très documentaire, illustrée par le biais des personnages historiquement véridiques.

4. Du phare vers un monde imaginaire oscillant entre merveilleux et mythique

Dans la bande dessinée, le dessinateur exalte le voyage à travers l'évocation d'Ulysse, un mythe de l'œuvre homérique, *L'Iliade et l'Odyssée*, sur arrière-fond historique. On y identifie aisément les traits génériques du conte merveilleux, autrement dit, un ailleurs représenté par la mer. Celui-ci présente aux lecteurs une intrigue graphique réunissant les codes esthétiques et narratifs du conte qui contrastent avec la réalité, à savoir la solitude loin de toute civilisation. Ainsi, peut-on identifier aisément les épisodes principaux de la bande dessinée⁸. À l'analyse de celle-ci, il apparaît que le dessinateur reprend sous forme d'un conte merveilleux les aventures d'Ulysse, celles de Sindbade le marin dont les *leitmotivs* sont le voyage, l'évocation de l'île imaginaire, La Laputa et le naufrage sur l'île. Le montage graphique fait alterner récit et fiction. Certaines séquences sont relayées par la prise en charge du récit par Telmo qui permet au lecteur de l'intégrer dans le conte merveilleux. De fait, les premières planches introduisent-elles les thématiques que sont le merveilleux, le voyage, l'exotisme de l'île. Le dialogue entre les personnages permet au lecteur de s'insérer dans un univers marin, dès la dernière vignette de la planche 25. *In fine*, il y a un lien imaginaire véhiculé par la figure du marin pêcheur. Ainsi, par son intermédiaire tout un monde enchanté se construit à l'image graphique. *De facto*, le vieux pêcheur rebaptise Francisco, Moby Dick⁹ en référence au roman de Melville, influencé par plusieurs écrivains romantiques comme Walter Scott, Lord Byron. Dans *Moby-Dick*, Melville emploie un langage stylisé, symbolique et métaphorique pour explorer de nombreux thèmes complexes qu'il estime universels. À travers le voyage de son personnage principal, les concepts du bien et du mal et de l'existence de Dieu sont tous aussi bien explorés que les interrogations d'Ismaël sur ses convictions. Thèmes que l'on peut rapprocher avec le récit graphique de Paco Roca qui y traite lui aussi d'un monde dichotomique. En outre, les propos du pêcheur permettent au lecteur de voyager. Pour cela, évoque-t-il l'île de la Laputa, dans la vignette 3 de la planche 20, une

8 Planche 1 à 5, La fuite de Francisco. Les planches 6 à 9 : L'arrivée de ce dernier sur l'île. Les planches 10 à 28 : Vie sur l'île avec le vieux pêcheur Telmo. Les planches 32 à 34 : Tempête. Les planches 35 à 41 : Découverte de la santé mentale de Telmo par Francisco. Les planches 42 et 47 : Arrivée des fascistes et fuite de Francisco par le bateau. Dernière planche, Le rêve de Francisco.

9 Rappelons rapidement le récit : Attiré par la mer et le large, Ishmaël, le narrateur, décide de partir à la chasse à la baleine. Il embarque sur le *Péquod*, baleinier commandé par le capitaine Achab. Ismaël se rend vite compte que le bateau ne chasse pas uniquement pour alimenter le marché de la baleine. Achab recherche Moby Dick, un cachalot blanc particulièrement féroce et d'une taille impressionnante, qui lui a arraché une jambe par le passé. Achab emmène son équipage dans un voyage autour du monde à la poursuite du cachalot dont il a juré de se venger.

autre volante et imaginaire des *Voyages de Gulliver*¹⁰ de Jonathan Swift, associée au rêve. Par ailleurs, Telmo indique Sindbad le marin dans la planche 15 vignette 7, une fable¹¹ d'origine perse qui conte les aventures d'un marin de la ville de Bassorah, du temps de la dynastie des Abbassides. Dans la même vignette, il y fait référence au Capitaine Flint¹², un personnage de fiction de *L'Île au trésor* de Robert Louis Stevenson. Ainsi, tout un imaginaire se construit autour de l'île et des personnages marins.

Conclusion

On peut dire que le phare en tant qu'objet graphique véhicule toute une métaphorisation autour de la guerre civile espagnole. Paco Roca explore l'objet du phare dans cette bande dessinée de manière originale pour y dénoncer le régime franquiste en le tournant en dérision par le registre merveilleux, riche d'intertextualités marines. Par ailleurs, le ton est différent de ce que l'on a l'habitude de lire dans la bande dessinée de guerre civile espagnole de Paco Roca. Pour ce faire, nous rappelons parmi d'autres sa bande dessinée, *La Nueve* un documentaire historique graphique, sorti en 2014, *Le Temps mauvais* de Carlos Gimenez, en 2013 ou *Verdad* de Lorena Canottière, en 2017. À travers *Le Phare*, Paco Roca offre aux lecteurs une approche à la fois originale et personnelle de cet épisode historique sanglant, à travers l'usage du conte merveilleux qui atténue certes l'aspect agressif mais qui maintient intact le conflit qui a opposé le peuple espagnol à un appareil à la fois militaire et conservateur.

10 Jonathan Swift, écrit en 1721. Elle est aussi évoquée dans la satire *Docteur Folamour* (film de Stanley Kubrick), le bombardier B-52 *Colombie lépreuse* cible le « complexe de Missile Laputa », une référence aux discussions très théoriques de la guerre nucléaire, qui guida finalement le monde à une catastrophe dans ce film.

11 Les Sept Voyages de Sinbad le marin se retrouvent, à l'initiative d'Antoine Galland, à partir de la 69^e nuit (tome 3) des contes des *Mille et Une Nuits*. Les aventures sont basées, d'une part, sur de véritables expériences de marins de l'océan Indien et, d'autre part, sur d'anciens textes de sources diverses (dont *L'Odyssée* d'Homère) ainsi que de nombreuses légendes perses et indiennes. Cet ouvrage a été traduit René R. Khawam, *Les aventures de Sindbad le Marin*, Phébus, 2001.

12 Le capitaine Flint prit la place du capitaine Edward England après s'être mutiné contre lui. D'après Stevenson, il aurait enterré son trésor sur une île déserte. Il est fait mention de sa mort en 1754 sur la carte au trésor. À bord du Walrus, il avait notamment sous son commandement : Billy Bones, son second, Long John Silver son quartier maître, Black Dog, Pew l'aveugle et Israel Hands, son canonier. Il mourut en cédant sa carte à son second. Son équipage recherchera la carte pendant des années.

Références bibliographiques

ALTARRIBA Antonio, (2016), *L'aile brisée*, Denoël.

BAETENS Jan, (1998), *Formes et politique de la bande dessinée*, Paris, Vrin.

CERVANTES, (2001), *L'ingénieux hidalgo don Quichotte de la Manche*, Poche.

FRESNAULT-DERUELLE Pierre, (1972), *La bande dessinée, essai d'analyse sémiotique*, Paris, Hachette.

GIMENEZ Carlos, (2013), *Le Temps mauvais : Madrid 1936-1939*, Fluide Glacial-Audie.

MELVILLE Herman, (2012), *Moby-Dick*, Poche.

MORGAN Harry, (2008), *Formes et mythopoeia dans les littératures dessinées*, thèse de doctorat en Histoire et sémiologie du texte et de l'image, université Paris VII.

KHAWAM René Rizqallah, (2001), *Les Aventures de Sindbad le Marin*, Phébus.

CANOTTIÈRE Lorena, (2017), *Verdad*, Ici même.

ROCA Paco, (Mars 2005), *Le Phare*, 6 Pieds sous Terre.

Biographie de l'autrice

Fatima Seddaoui est rattachée à l'Université Toulouse-Jean Jaurès, en France. Docteure en Lettres, elle s'intéresse tout particulièrement à la littérature française et aussi étrangère, des XXe et XXIe siècles. Pour préciser, elle axe ses recherches sur la littérature en lien avec les arts visuels, en y interrogeant ses entrelacs.