

Christian Carat  
(Peer Eygh)

***Le temps gagné***  
**Littérature**

***Essais sur la bande dessinée***

## Analyse

Avec le recul, mon admiration passée pour Nerval et mon pastiche *Dans les limbes* me paraissent aussi adolescents que l'admiration de Proust pour les Goncourt et le pastiche qu'il a réalisé de leur *Journal*. *Dans les limbes* est une œuvre sincère et soignée, mais aussi fausse et approximative, car déguisée à la manière nervalienne. Elle m'a permis de découvrir, comme Proust à travers son pastiche du *Journal* des Goncourt, que je n'ai ni imagination ni style, ou plus exactement que la vraie imagination se résume toujours aux obsessions intimes que l'on projette sur l'écran du monde - même quand on n'en a pas conscience, comme Zola -, et que le vrai style n'est que l'expression du Moi, tout le reste n'est que délire et snobisme. Chacun de nous est hanté par quelques sujets récurrents, qui réapparaissent toujours sous telle ou telle forme, par telles ou telles phrases. L'attirance d'un journaliste pour les personnalités politiques trahit son propre complexe à choisir et à agir. L'attirance d'un saltimbanque issu de milieu aisé pour les causes humanitaires trahit son propre complexe d'inutilité. L'attirance d'un industriel pour les livres et les tableaux trahit son propre déficit intellectuel. L'attirance d'un roi pour la serrurerie trahit sa propre impuissance.

*Dans les limbes* m'a permis également de découvrir que tout peut être lié via un observateur. Peu importe les sujets abordés, ceux-ci sont toujours appréhendés de la même façon par le Je qui les décrit. Cela est particulièrement sensible dans la peinture, ou dans la musique. Quand Chopin aborde un populeux salon parisien dans telle valse, ou la campagne solitaire du côté de Nohant dans tel nocturne, ou le tumulte de la révolution polonaise dans telle étude, ou l'indolence des Baléares dans tel prélude, il ne décrit en réalité ni Paris ni la campagne ni la guerre ni la paix, mais lui-même, ou plus exactement l'image qu'il se fait de Paris, de la campagne, de la guerre ou de la paix, en recourant aux mêmes enchaînements harmoniques et aux mêmes tics mélodiques. *Dans les limbes* obéit à la même règle. A la place de Horace Vernet, j'aurais pu raconter Bouguereau ou Cabanel : j'aurais parlé de la même façon de la vanité de l'académisme. A la place de Guillaume le Conquérant, j'aurais pu raconter Elisabeth Ière : j'aurais parlé de la même façon de la bâtardise et de la légitimité. Vernet et Guillaume n'ont été que des prétextes pour exprimer des hantises personnelles. Si on inverse les points de vue, cela signifie qu'on peut parler de Vernet à travers moi et Guillaume, ou de Guillaume à travers moi et Vernet. Autrement dit, n'importe quel objet contient l'explication de l'univers dont il est issu, comme la pomme de Newton contient la loi de la gravitation. Tout réside dans la façon de regarder cet objet. Les lois observées selon tel angle d'un objet, sont reproductibles selon le même angle sur tous les autres objets de l'univers, même les plus éloignés en apparence.

Les *Essais sur la bande dessinée* sont le fruit de cette double découverte, qui assoit ma motivation proustienne. La description du monde est impossible, car on ne décrit que ce qu'on connaît, c'est-à-dire soi-même. Mais comme cette règle est valable partout et pour tous, elle implique que l'on peut accéder à tout à travers un objet singulier. De là ma volonté d'écrire une Histoire de la Littérature occidentale à travers la bande dessinée franco-belge, que j'ai fréquentée durant mon adolescence. En étudiant celle-ci, je me suis aperçu que sa trame au cours du temps était la même que celle-là : *Tintin* renvoie au genre épique, *André Franquin* renvoie au genre romanesque, qui, après diverses expériences périphériques (Maurice Tillieux et sa distorsion du temps et de l'espace, Raymond Macherot et ses animaux coquefredouillais reproduisant *La comédie humaine* de Balzac, Greg et Dany et leur épanchement nervalien du rêve dans la réalité, Jacques Martin et sa résurrection archéologique de l'Antiquité, Gotlib et son exploration de l'inconscient), aboutit à la très proustienne *Vallée des Roses* du Rouennais Franck Le Gall, prolongée de façon multimédia par les dessinateurs de la Ligne Claire et par le duo Schuiten-Peeters des *Cités obscures*. De là aussi ma préface, assimilant cette quête d'un parallèle entre Littérature et bande dessinée, à la quête de certains scientifiques actuels pour la théorie du Tout. J'ai conçu ces *Essais sur la bande dessinée* comme l'essence des manifestes : ce livre non seulement expose une théorie à prétention universelle, mais encore il illustre en lui-même la pertinence de cette théorie, en recourant à un domaine (la bande dessinée franco-belge) pour en expliquer un autre (la Littérature occidentale ; j'aurais pu choisir la musique ou la peinture ou le cinéma ou n'importe quel autre domaine, j'aurais abouti à la même théorie, l'apprentissage de la pluralité des mondes, le passage du "nous" à "il" puis à "je").

Les *Essais sur la bande dessinée* dans *Le temps gagné*, ont le même statut qu'*Un amour de Swann* a dans *A la recherche du temps perdu* de Proust, celui d'un tableau microcosmique dans un tableau macrocosmique (comme l'arrière-plan dans *La Vierge du chancelier Rolin* de Van Eyck, d'où le pseudonyme à consonance flamande que je me suis choisi lors de l'autoédition des *Essais sur la bande dessinée* en 2003, "Peer Eygh"), ou, pour reprendre l'analogie proustienne que j'ai rappelée dans mon analyse introductive au *Temps perdu*, comme une petite cathédrale dans une grande cathédrale. On se souvient effectivement que Proust a songé d'abord à donner à chacun des livres d'*A la recherche du temps perdu* le nom des éléments d'une cathédrale : le narrateur développe sa nef entre le collatéral côté nord (le côté de Swann) et le collatéral côté sud (le côté de Guermantes), servant à la fois au renforcement de la structure et au divertissement du visiteur (avec des chapitres racontant les étapes de personnages parallèles, tels les chapelles ornées de peintures et de vitraux racontant la vie de Jésus ou des membres de l'Eglise), vers un transept monumental constitué du diptyque Albertine (féminisation d'Alfred Agostinelli, élaboré après les fondations, tel une flèche qui surplombe l'ensemble, et laissé inachevé par la mort de l'auteur : *La prisonnière*, *Albertine disparue*), puis le chœur (*Le temps retrouvé*, d'où le narrateur en se retournant peut contempler l'édifice dans son ensemble). *Un amour de Swann*, sous-partie du collatéral nord, a été conçu comme une chapelle reproduisant la cathédrale en miniature et en négatif : la cathédrale *A la recherche du temps perdu* du narrateur Marcel Proust est lumineuse et joyeuse, alors que la chapelle *Un amour de Swann* de Charles Swann est sombre et triste. Mais en même temps, on peut dire que le narrateur est intimement attaché à cette petite chapelle, parce qu'elle lui a justement servi de maître-étalon dans la construction de sa grande cathédrale : c'est parce qu'il n'a pas voulu reproduire l'échec amoureux de Charles Swann avec Odette de Crécy dans cette petite chapelle, que le narrateur a sublimé son propre échec amoureux avec Albertine dans sa grande cathédrale. De même, dans *Le temps gagné*, j'ai voulu intégrer une petite chapelle intime, reproduisant ma cathédrale du *Temps gagné* en miniature : une mini nef menant de l'épopée au roman, flanquée d'un mini collatéral nord (le thème de la nuit) et d'un mini collatéral sud (le thème du Moi), vers un mini transept proustien (*La vallée des Roses* et la Ligne claire), puis un mini chœur permettant de passer vers d'autres mondes - vers les *Cités obscures*, vers la Marcalance, vers l'au-delà.

## Préface à l'édition de 2003

On peut s'interroger sur les raisons qui ont poussé Peer Eygh à réfléchir sur la bande dessinée. Quel rapport entre Tintin et la physique des particules, domaine professionnel de l'auteur, qui a eu bien des fois, notamment après la création des premiers antiatomes au CERN de Genève en 1995 et l'expérience de Haroche et Raymond sur la décohérence en 1996, l'occasion de prouver l'étendue de ses compétences et la fulgurance de son intuition ? Les *Essais sur la bande dessinée* sont-ils une tentative d'intrusion d'un mathématicien dans le monde des sciences humaines ? On sait que Peer Eygh, par l'intermédiaire de son ami Cyril Ekan, directeur du quotidien *De Morld*, a toujours fréquenté de loin en loin le milieu littéraire marcalançais : peut-être a-t-il voulu s'en rapprocher davantage en réalisant cette œuvre dont le propos est nettement plus accessible aux lettrés que les ouvrages théoriques surchargés d'équations qu'il avait auparavant coutume d'écrire ?

Une première constatation apporte un début de réponse. N'étant pas un grand amateur de bande dessinée, n'ayant de ce fait que très peu de connaissances dans cette discipline, je peux difficilement contester les déclarations de l'auteur qui a visiblement étudié son sujet avec patience et application. Néanmoins, l'ancien lecteur occasionnel de TINTIN et SPIROU que j'ai été naguère n'a pas manqué d'être surpris en découvrant certaines omissions, surprenantes de la part de quelqu'un qui a forcément appris à l'école et par l'expérience que la règle d'or en matière de recherche est la prise en compte de tous les aspects des problèmes, et pas seulement les aspects les plus sympathiques. Jamais Peer Eygh ne cite Jijé, jamais il ne parle d'Edgar Pierre Jacobs, jamais il ne se réfère à René Goscinny. Intrigué, je me suis replongé (avec beaucoup de plaisir, je dois dire) dans mes albums de jeunesse. Plus j'ai avancé dans ma lecture, plus il m'a semblé que ces *Essais* n'avaient que très peu de rapports avec le matériau d'origine. Dans le chapitre consacré à *Tintin*, un article prétend qu'après *L'affaire Tournesol*, Tintin ne risque plus sa vie pour sauver le monde : mais dans *Le secret de La Licorne* et *Le trésor de Rackham le Rouge*, qui datent d'avant *L'affaire Tournesol*, Tintin ne sauve déjà plus le monde, il cherche un trésor qui lui servira à entretenir le château de Moulinsart. Dans le chapitre consacré à André Franquin, un article sous-entend qu'à partir de *QRN sur Bretzelburg*, Spirou veut sauver Fantasio avant de réduire à l'impuissance les méchants, en l'occurrence le général Schmetterling et sa Breztpolizeï : mais dans *La mauvaise tête*, qui date d'avant *QRN sur Bretzelburg*, Spirou voulait déjà sauver Fantasio avant de réduire à l'impuissance le méchant cousin Zantafio et sa bande de faussaires. L'article intitulé *La nuit dans Les cargos du crépuscule* tourne au délire : selon Peer Eygh, le mystérieux ravisseur de Gil Jourdan serait une image de Charon, et l'entreprise de travaux publics Sofraco, une image des Enfers. Surréaliste aussi, l'article sur *Le pays de Coquefredouille*, dans lequel Peer Eygh compare le roi Mitron XIII au maréchal Pétain, Anthracite à Hitler, et la rencontre des deux chefs d'Etat, à Montoire. L'article *Orion* se fonde sur un album, *Les voyages d'Orion : La marine antique*, qui à ma connaissance n'a jamais existé. Dans *Le Moi dans La vallée des Roses*, Peer Eygh feint de croire que le narrateur, Théodore Poussin, et l'auteur, Frank Le Gall, sont une seule personne. Enfin il prête à Yves Chaland, connu pour ses positions nettement racistes, des intentions qu'il n'aurait sans doute pas eues si un accident n'avait pas mis brutalement fin à ses jours.

Les *Essais sur la bande dessinée* sont donc moins des essais que des fantaisies. Et ils ne parlent pas de la bande dessinée en général, mais de la bande dessinée vue par les yeux d'un lecteur particulier nommé Peer Eygh. Ils ne traitent pas de l'Histoire de la bande dessinée, mais d'une histoire de la bande dessinée. En conséquence, puisque la logique d'observation n'est pas la logique commune, ils perdent de leur intérêt s'ils sont lus comme une encyclopédie, dans le désordre, et non de la première à la dernière page, comme un récit ou une dissertation suivant un fil directeur. Quelle est la thèse ? L'apprentissage progressif de la pluralité des mondes. Hergé croyait que le monde des lecteurs et le monde de Tintin étaient les deux faces d'une même entité. Tandis que Peeters et Schuiten savent que le monde des *Cités obscures* et le monde de chaque lecteur sont parfaitement indépendants, même s'il existe quelques rares points de passage entre l'un et l'autre. Ainsi, le postulat de départ explique le contenu très particulier des articles : s'il existe autant de mondes que d'individus, l'Histoire de la bande dessinée ne peut être réalisée que par l'association des histoires de la bande dessinée élaborées par chacun. Les *Essais sur la bande dessinée* sont la contribution de Peer Eygh à cette monumentale Histoire. Leur originalité est d'apparaître en même temps comme la théorie et la pratique, comme le moyen et la fin, comme le manifeste et l'illustration de la pertinence du manifeste. Une façon de dire : "Dans la mesure où le regard que nous portons sur les choses diffère selon chacun de nous, il est normal que les *Essais sur la bande dessinée*, qui sont le travail d'un seul auteur, soient sujets à critiques", ou encore : "Quel auteur peut prétendre rédiger une exhaustive Histoire de la bande dessinée, dans la mesure où son regard sera fatalement sélectif, qu'il

en ait conscience ou non ?". Le dernier article, *La nuit dans L'enfant penchée*, résume l'entreprise : la tâche du créateur est de "traduire en langage le monde qu'il porte en lui-même" ? Peer Eygh traduit donc, sous forme de courts essais, sa propre vision de la bande dessinée.

Risquons une hypothèse. N'est-il pas tentant, en la circonstance, de rapprocher l'Histoire de la bande dessinée de l'Histoire du monde, ou du moins de l'Histoire de la science (qui a été dominée par la conception ptolémaïque de l'univers, avec l'homme au centre du monde, comme les héros épiques Tintin et Spirou, avant la conception copernicienne, avec un homme décentré dans son système, comme le héros romanesque Gaston, et la conception einsteinienne, où l'espace et le temps deviennent l'affaire de chacun, comme dans *La Vallée des Roses* et les *Cités obscures*). Un tel élargissement n'est pas nécessairement farfelu, si l'on se souvient des longs mois que Peer Eygh, avant son départ de Marcalance pour la Belgique, a consacré à la quête d'une hypothétique formule qui aurait expliqué tous les phénomènes, de la génétique à l'économie et à la paléontologie. Dans cette optique, les *Essais* échappent à tout classement : ils sont à la fois un livre sur la bande dessinée, un livre sur les sciences pures, un livre sur les sciences humaines. Ils sont un grand poème qui a l'aspect d'un mémoire universitaire. Ils sont, en mots, la formule universelle que Peer Eygh n'a jamais trouvée en chiffres.

Christian Carat

*Essais sur la bande dessinée*

## Introduction

La bande dessinée se définit par trois caractéristiques. D'abord, tout à l'opposé des grottes de Lascaux, de la tapisserie de Bayeux ou des hagiographies en vitrail, une œuvre de bande dessinée peut être reproduite mécaniquement une infinité de fois. Ensuite, elle peut se diviser en sous-ensembles : contrairement à la peinture, compacte, unitaire, elle est composée de groupes cohérents de vignettes, ou de planches. Enfin, elle se présente comme un mélange de textes et d'images.

Ce rapport verbal-visuel existe sous quatre formes différentes. Primo, la forme décorative, à laquelle se rattachent par exemple les cinq planches de *Terra me voilà* dans les *Rubriques à brac* de Gotlib. L'image se développe indépendamment du texte, le texte indépendamment de l'image. Secundo, la forme productrice, à laquelle se rattachent par exemple les planches 83A et 83B des *Rubriques à brac* précitées. L'image est alors le support du texte ; l'épanchement libre du dessin devient porteur de sens. Tertio, la forme standard, à laquelle se rattachent par exemple les deux planches d'*Un peu de poésie que diable*, toujours dans les *Rubriques à brac*. L'image et le texte interagissent dans un environnement défini une fois pour toutes, le strip, qui n'autorise aucun développement prolongé, aucune irrégularité de modelé.

Les essais qui vont suivre porteront sur la quatrième et dernière forme, dite rhétorique. Celle-ci se caractérise par une répartition égale du rôle du texte et de l'image, mais, contrairement à la forme standard, débarrassée de la contrainte du strip. Tantôt le texte prévaut sur l'image, tantôt l'inverse ; le résultat obtenu est la somme des effets produits, dans une séquence non astreinte à un modelé préétabli, par l'utilisation raisonnée des deux domaines.

Il nous a semblé, avant de nous pencher sur le sujet, qu'un exemple permettrait de délimiter nos recherches. Cet exemple se trouve dans *Le secret de La Licorne* d'Hergé.

Le capitaine Haddock possédait, dans son grenier, un vieux coffre ayant appartenu à son aïeul, le chevalier François de Hadoque. La malle, oubliée depuis le XVIII<sup>e</sup> siècle, contenait, outre un chapeau et un sabre d'abordage, des manuscrits du chevalier. Lorsque Tintin arrive, le capitaine révèle sa découverte. Et pendant une douzaine de planches - 15 à 26 - sont mises en parallèle deux histoires : celle du chevalier qui subit une attaque de pirates, rencontre et tue Rackham le Rouge, finissant par échouer sur une île apparemment déserte, et celle du capitaine qui tant bien que mal essaie de donner à Tintin le compte-rendu le plus exhaustif et le plus vivant de sa lecture.

Quel est le support de ce passage ? Le texte des *Mémoires*, autrement dit la littérature. Le début du récit du capitaine semble extrait d'un roman d'aventures lointaines à la manière de ceux des voyageurs du XVIII<sup>e</sup> siècle : "Nous sommes en 1698. *La Licorne*, un fier vaisseau de troisième rang de la flotte de Louis XIV, a quitté l'île Saint-Domingue, dans les Antilles, et fait voile pour l'Europe. [...] Ils sont partis depuis deux jours et ce matin-là, par bonne brise, *La Licorne* vogue grand largue, tribord amures, lorsque soudain, de la hune, tombe un cri..." (12 p 14, 2 p 15). Même constatation un peu plus loin : "Vers le soir, *La Licorne*, avec son équipage de forbans, arriva en vue d'une petite île et, bientôt, le vaisseau mouillait l'ancre dans une crique bien abritée. La nuit venue, les pirates, ayant découvert les tonneaux de rhum dans les cales [...], les mirent en perce et s'enivrèrent abominablement..." (5 et 7 p 22). Le texte ici vaut pour lui-même. Les *Mémoires*, restés à l'état de manuscrit dans un grenier, auraient pu intéresser un éditeur, et ils existeraient aujourd'hui en livre de poche entre le *Voyage* de Bougainville et les *Dialogues* de Lahontan.

Cette constatation semble confirmée par la présence de plusieurs cases vides de bulles ou d'onomatopées (1 p 15, 4, 8 et 10 p 16, 1 et 9 p 17, 1 et 3 p 18, 4 et 6 p 19, 6 et 8 p 22). Celles-ci ne font pas avancer le récit. Elles sont conçues comme de véritables tableaux indépendants ; elles évoquent les gravures de l'édition Hetzel des romans de Jules Verne. Plusieurs d'entre elles rappellent les marines et les scènes héroïques de certains peintres des XVIII<sup>e</sup> et XIX<sup>e</sup> siècles : la case 6 planche 22 peinte à l'huile aurait pu être signée Claude Lorrain ou Joseph Vernet, les cases 4 planche 19 et 8 planche 22 peintes aussi à l'huile, réalisées sur grand format, et traitées de façon réaliste, pourraient former un diptyque à la Géricault ou à la Delacroix intitulé *L'Abordage de La Licorne* et *La Beuverie*. Au premier abord, le seul but de ces dessins miniatures, qui concernent le genre pictural, semble d'agrémenter par l'image le texte des *Mémoires*.

Pourtant, ce n'est pas si simple. Sans doute, si on détache ces vignettes muettes de l'album et si on les agrandit, elles deviennent des posters se suffisant à eux-mêmes. Mais si on les juxtapose, elles forment une histoire, précisément le condensé des *Mémoires*. On peut donc dire qu'elles ont une fonction médiatrice. D'un côté il leur est possible de se tenir à distance les unes par rapport aux autres, de conserver une autonomie et par-là de se rapprocher de la peinture, et d'un autre côté, elles



paraissent encourager, en raison de leur proximité sur ces onze planches, l'émergence d'un nouveau moyen d'expression. Ou bien elles regrettent le bon vieux temps où la peinture et la littérature dominaient, chacun dans leur coin, le monde artistique, ou bien elles tournent délibérément le dos au passé et acceptent modestement de n'être plus que des sortes d'ébauches certes indispensables, mais un peu perdues parmi tant d'autres.

Par contrecoup, les *Mémoires* gagnent en éclat. Pris tel quel, le texte ne présente pas grand intérêt. Les caractères sont sommairement campés, et les rebondissements, téléphonés : quel commandant de vaisseau de Louis XIV n'a jamais eu maille à partir avec des pirates ? quel prisonnier n'a jamais rêvé de faire sauter la sainte-barbe et de s'évader en emportant un trésor ? Nous avons évoqué la possibilité d'une publication en livre de poche : soyons honnêtes, l'œuvre du chevalier ne fait pas le poids avec *Paul et Virginie* ou *Manon Lescaut*. Les éditeurs du XVIII<sup>e</sup> siècle n'en ont pas voulu, on les comprend. Mais grâce à l'image, les tribulations banales du marin acquièrent la profondeur qui leur manquait à l'écrit. En résumé, les deux milieux de la littérature et de la peinture, en la circonstance, s'échangent avec bonheur leurs effets.

Etendons notre étude à l'ensemble des cases mettant en scène le chevalier. Quelle est leur origine ? Quelle est leur finalité ? Celles-ci ne sont rien d'autres que le passé tel que le suppose le capitaine. Elles obéissent au phénomène de focalisation zéro. Elles sont une représentation visuelle de ce que conçoit Haddock à chaque moment de l'aventure. Elles sont ses visions précises, idéales, dont il ne parvient à communiquer que quelques détails à Tintin. Par exemple, case 5 planche 19, le capitaine lève le pied gauche et pointe l'index gauche, le sabre en l'air dans la main droite. Il a cette pose parce que, dans son esprit, son ancêtre se battait ainsi. Grâce à son don d'omniscience, le dessinateur peut pénétrer dans la conscience du personnage et présenter dans son ensemble la scène rêvée ; et effectivement, dans la tête du récitant, comme on le constate case 6 planche 19, le chevalier repoussait bien les pirates avec le pied gauche en l'air, un pistolet dans la main gauche et le sabre en l'air dans la main droite.

La similarité des entreprises d'Haddock et d'Hergé apparaît de manière frappante : Haddock veut rendre vivant à Tintin le récit du chevalier, Hergé veut rendre vivant au lecteur le récit de Haddock.

Plaçons-nous du point de vue du capitaine. Ce dernier, Tintin, Milou, appartiennent à ce qu'on appellera commodément un temps présent, actuel, narratif. Le chevalier et Rackham le Rouge appartiennent à ce qu'on appellera tout aussi commodément un temps passé, ou diégétique. Pour le capitaine, aucune technique ne sera de trop pour donner à Tintin l'impression d'être dans le feu de l'action, pour chatouiller son imagination : il se lève soudain de sa chaise (3 p 17) pour montrer un pavillon rouge hissé au mat du bateau pirate deux cent cinquante ans plus tôt, il se sert de ses mains pour expliquer les manœuvres (10 et 11 p 17), il fait semblant de voir des flibustiers se précipiter sur lui (2 p 18), il monte sur une table comme sur le pont d'un navire (4 p 18), il lutte contre des ennemis invisibles (3 et 5 p 19, 4 et 5 p 20, 1 à 5 p 25), il prend un coussin pour Diego le Navarrais (5 p 20), un lustre pour une poulie (8 à 10 p 20), la queue de Milou pour une mèche (3 p 25) - il se démène tant et si bien qu'il finit même, le temps d'une case (7 p 25), par se confondre avec son aïeul ! Il est l'intermédiaire qui, en utilisant les moyens les plus éloquents (le déguisement, le mime), permet à Tintin d'oublier l'époque présente pour revivre l'époque des corsaires.

Plaçons-nous maintenant du point de vue d'Hergé. Celui-ci, comme le lecteur, appartiennent à ce qu'on a appelé le temps narratif. Haddock, Tintin, Milou, appartiennent quant à eux à ce que nous avons appelé temps diégétique. Que veut le dessinateur ? Tout simplement raconter, le plus fidèlement possible et de la manière la plus intéressante, ce qu'il a entendu dire sur un individu nommé Haddock, ou - à supposer qu'Hergé ait eu la faculté de se transformer en petite souris - ce qu'il a pu observer lui-même caché sous un meuble. Et pour lui comme pour le capitaine, tous les moyens sont bons : focalisations changeantes, inserts, ellipses, développements dramatiques. Par exemple, la poursuite entre les deux bateaux s'étend sur trois planches (16 à 18), la fuite du chevalier sur six cases (1 à 6 p 26), ce qui accroît la tension et rend plus terrible le moment de rupture ; en revanche l'abordage et la bataille qui s'ensuit ne couvrent à peine que deux planches (19 et 20), ce qui restitue la confusion, la panique, le désordre ambiants. Autre exemple, de la case 11 planche 22 jusqu'à la case 3 planche 23. Pendant que Tintin et Haddock continuent de discuter, Milou boit un verre de rhum. Il se lèche les babines. Soudain le verre se scinde en deux. Milou s'interroge. Il lève la tête, et voit deux Tintin, deux capitaines, deux tables et quatre chaises : apparemment, il a un peu trop bu... Pourquoi Hergé a-t-il tenu à réaliser cinq images là où une seule aurait suffi ? Parce qu'il veut laisser au lecteur le temps de souffler après la victoire des pirates, et aussi respecter le rythme du récit de Haddock : entre la case 8 planche 22 et la case 5 planche 23, les pirates ont le temps de s'enivrer jusqu'à plus soif, de s'endormir, laissant le chevalier qui n'est plus surveillé libre de dénouer ses liens.

Jusqu'où peuvent aller, dans la mise en page rhétorique, les rapports entre le texte et l'image ? C'est sur ce point précis que portera le présent recueil. Pour avoir une petite idée de la progression de ces rapports, recourrons à quelques nouveaux exemples.

Arrêtons-nous pour commencer sur la planche 667 de *Gaston*, par Franquin. L'auteur joue d'abord sur la grandeur des cases. La dernière bande évoque trois instants d'une action. Le plan reste le même : un plan en pied, qui inscrit les personnages dans un cadre, formé en bas par le sol, derrière par le mur, et en haut par la ligne du plafond. Gaston dépose les contrats dans son monorail : la case est allongée verticalement. Il propulse son monorail : la case est un peu plus large, ce qui permet de montrer le geste de lancement, et d'indiquer la direction dans laquelle se dirige l'objet. Case 11, le monorail a percuté Mesmaeker : la case est rectangulaire et horizontale, ce qui permet de montrer Mesmaeker étalé de tout son long par terre, et les contrats qui volent autour de lui. L'auteur joue aussi sur l'ellipse. Dans la case 6 Lebrac lance le monorail, dans la case 7 un autre personnage le prend en pleine face. Le blanc entre les deux cases représente une coupure entre les deux moments, le temps intermédiaire pendant lequel le monorail s'éloigne de Lebrac pour se rapprocher du second personnage. Mais la juxtaposition de ces deux vignettes incite l'œil à passer rapidement de la première à la seconde, de la cause à la conséquence. Et c'est cette rapidité du regard, en donnant à l'esprit le sentiment que ces deux temps bien distincts se confondent presque, qui déclenche le rire. Le lecteur, toujours, s'amusera en voyant Lebrac si énervé, si violent que le monorail qu'il lance défonce un

crâne à peine un dixième de seconde plus tard. Enfin, l'auteur joue sur la vivacité du trait. Le décor est très pauvre. Le monorail lui-même est d'une grande simplicité : un plateau, un bras, quatre roues. Souvent, pas de figulage, il va tellement vite que seul l'avant du chariot est net, l'arrière se prolonge par un grand nombre de lignes symbolisant la vitesse. Le haut des cases est occupé fréquemment par une onomatopée - rrROOJuii - qui imite le bruit des quatre roues métalliques sur le rail. Imaginons la même planche sous la plume d'un auteur obsédé par le détail : le résultat serait très certainement raté, car l'œil ne pourrait plus suivre aussi facilement le trajet du monorail, le regard ne pourrait plus glisser aussi rapidement d'une case à une autre. Le lecteur resterait sur place, occupé à décortiquer chaque image, et ne rirait plus.

Chez Tillieux, ce jeu entre texte et image se libère de l'anecdote. Prenons la planche 6 de *La voiture immergée*. Le décor, les plans, le découpage sont très travaillés. La case 2 est une vue d'ensemble. Les deux personnages s'engagent dans une rue peu fréquentée : un panneau de sens interdit défend la circulation alternée, un panneau de stationnement interdit défend les arrêts prolongés. La chaussée n'est pas carrossable, les trottoirs sont mal équarris. Les maisons sont vieilles et désertées : les volets tombent, les murs sont sales, les toits perdent leurs tuiles. Les ordures n'ont pas été ramassées. Un chariot a été abandonné en plein milieu de la voie. Un chat, apparemment seul habitant du quartier, dérangé par l'arrivée de la voiture, court pour se cacher. L'éclairage public est faible. Une didascalie donne un repère temporel : "minuit", l'heure du crime. Libellule a raison, quand il dit que c'est un "bel endroit pour se faire couper la gorge" (11 p 5). Case 3, les personnages descendent du véhicule. Ils sont vus de dos, en contre-plongée, comme si le dessinateur, peu rassuré, les observait à l'abri, caché derrière l'avant gauche de la Dauphine. Quelques gouttelettes autour de la tête de Libellule indique que lui non plus n'est pas tranquille, il se précipite d'ailleurs derrière son patron pour se sentir moins seul. La case 4 est étroite, elle ne montre que les pieds des personnages, qui entrent dans la maison : le dessinateur, toujours angoissé, rampe à leur suite, et veut ignorer ce qui se passe au-dessus de leurs talons... Case 5, il s'est dissimulé derrière une poubelle au premier plan. La contre-plongée se décompose en deux autres plans. D'abord un débarras qui dégage une "odeur de moisi", où on trouve, pêle-mêle, une ampoule cassée, une boîte de conserve vide, un dessus de chaise, un panier en osier, une bouteille, un seau en bois ; en haut une lampe éclaire la pièce, projetant des ombres sur les murs. Ensuite un escalier qui monte vers deux directions opposées, qui rend la position des deux personnages délicate : à tout moment, quelqu'un peut fondre sur eux, qui se tiennent debout en plein milieu du palier. On remarque encore des gouttes de sueur autour de la tête de Libellule, qui stoppe comme pour se demander s'il doit poursuivre l'exploration ou s'enfuir au plus vite. A la case suivante, ce dernier, de plus en plus prudent, frôle les murs : sa main droite caresse une porte, le bord de la porte, la cloison. Le dessinateur se cache encore derrière une chaise en ruine renversée. Les ombres des personnages continuent à s'étendre, atteignent des proportions démesurées. Case 7, l'endroit est tellement silencieux qu'on entend la porte grincer. Pas de lumière. Le cadre de la porte s'inscrit exactement dans le cadre de la vignette, ce qui renforce le sentiment d'oppression, d'étouffement, d'emprisonnement. Une nouvelle ampoule en guise de lustre, case 8, qui ne parvient pas à éclairer le coin de la pièce, où peut se trouver un ennemi en armes. Le dessinateur, durant tout le passage, a joué sur le vide. Le suspense naît de cette absence d'êtres vivants et de ce silence, qui laissent croire que le danger peut venir de partout, de la rue (case 2), de l'entrée (case 5), du couloir (case 6), de la pièce (case 8). Les répliques ne sont là que pour appuyer ce suspense ("C'est ici !" "La porte est ouverte ! Nous sommes les derniers au rendez-vous !" "Moi, je me méfiera, patron ! Ça sent le piège !" "Si un piège a une odeur de moisi, alors ça sent le piège !" "Numéro sept... Voilà !" "Personne !"), en aucun cas elles n'apportent quelque chose au récit. Cet épisode, du point de vue de l'histoire, est superflu : ce que dit l'assassin de Nikita Zix, à la planche suivante, aurait pu être dit au téléphone ou dans une lettre anonyme. Donner rendez-vous à minuit dans un quartier mal famé, pousser la mise en scène jusqu'à installer un tuyau entre deux maisons au-dessus d'une cour, simplement pour inciter Gil Jourdan à abandonner son enquête, c'est vraiment se compliquer la vie pour rien : une balle dans la peau aurait suffi... Avec Tillieux, les rapports entre texte et image explorent donc une nouvelle voie. Certes, la planche, qui se présente toujours comme un ensemble cohérent de différentes vignettes et non comme un Louvre en miniature (deux personnages arrivent dans une rue déserte, entrent dans une maison, montent un escalier, traversent un couloir et entrent dans une pièce), continue à s'inscrire dans une continuité (l'enquête sur la mort de Nikita Zix) ; mais elle semble davantage un prétexte qu'une nécessité. Elle restitue une ambiance, une impression, une idée, avant de participer à l'avancement du récit.

Avec le développement de la publicité, nouvelle évolution. On peut regretter sans doute que certains dessinateurs se soient orientés vers la production exclusive de sérigraphies, de tee-shirts ou de couvertures de disques. Au moins, le phénomène aura permis à quelques uns, notamment au groupe de la Ligue Claire, de bouleverser les données verbal-visuel traditionnelles. A cet égard, l'album *Les cybers ne sont pas des hommes* d'Yves Chaland et François Landon se révèle riche d'enseignements. Conçues à l'origine comme des images offertes en cadeau dans les tablettes de chocolat, les cases de cet album peuvent être séparées les unes des autres, et vivre une existence solitaire, à l'instar des cases sans bulles dans le passage du *Secret de La Licorne* étudié plus haut. Dans ce cas, elles n'appartiennent plus à la bande dessinée. Mais si on s'intéresse à leur contenu, elles se suivent. Case 1, un homme, Bob Fish, et une femme, échouent dans une forêt après que leur avion soit tombé en panne. Case 2, les deux personnages explorent la forêt. Case 3, un gigantesque robot jaune leur barre la route. Ce dernier emporte la femme évanouie (case 4), tandis que Bob Fish s'enfuit, poursuivi par un autre robot de couleur rouge (case 5). Le héros est rattrapé par quatre robots-chiens (case 6). Il tombe dans un trou (case 7). Il parvient à s'en sortir, et, en grimpant à un arbre pour échapper à un robot-araignée, remarque une vieille bâtisse en ruine (case 8). Il arrive à cette bâtisse : le grand robot jaune du début attend sur le seuil de la porte (case 9). Il entre (case 10). A l'intérieur, la femme est attachée sur un fauteuil, à côté d'un individu en blouse blanche, probablement l'inventeur des robots, et un robot en forme d'armoire (case 11), que Bob Fish finit par détruire (case 12). Il s'agit donc, non pas d'un album d'images, mais bien d'un album de bande dessinée. Celui-ci se présente, de même que la planche de Tillieux, comme un ensemble cohérent de différentes vignettes et non comme un Louvre en miniature (un homme et une femme, tombés d'avion, doivent survivre dans une forêt habitée par des robots, avant d'entrer en contact avec un mystérieux savant isolé dans un temple en ruine). La différence avec la planche de Tillieux est que cet ensemble ne s'inscrit plus dans une continuité. C'est un épisode dont nous ne connaissons ni l'avant, ni

l'après. Penchons-nous à présent sur le texte. Nous sommes dans le futur, dans un monde dominé par des robots. Pour être sûrs de conserver le pouvoir, ceux-ci ont mis au point un test qui permet de déceler la présence de possibles trublions, en l'occurrence d'êtres humains. En quoi consiste ce test ? Montrer des images au cobaye. Quelles sont ces images ? Précisément celles de Bob Fish et de sa compagne tombés d'avion, perdus dans la forêt, obligés de survivre parmi les robots. Si le cobaye manifeste une sympathie pour Bob Fish, c'est un humain ; s'il manifeste une sympathie pour les robots, c'est un robot. On amène une petite fille, qui commence à décrire les images, exactement comme le lecteur, qui se retrouve dans la situation de cobaye à travers elle. On peut dès lors considérer *Les cybers ne sont pas des hommes* de deux façons. Ou bien il s'agit d'une tentative de rendre sensible la dépendance de l'homme moderne, cobaye qui s'ignore, au monde mécanique : dans ce cas l'album se suffit à lui-même, il est la traduction formelle d'une inquiétude des auteurs. Ou bien il s'agit d'un pur exercice de style : dans ce cas l'album n'existe que par la traduction qu'en donnera le lecteur, il ne devra sa consistance qu'à ce dont le lecteur le remplira. Quoi qu'il en soit, l'abandon de la linéarité narrative modifie considérablement les principes habituels : désormais, textes et images seront combinés de telle sorte que l'ensemble, sans le lecteur ou grâce au lecteur, se développe dans toutes les dimensions, et non plus seulement dans les deux dimensions de la surface papier.

Enfin, arrêtons-nous sur le personnage d'Eugen Robick, dans le cycle des *Cités obscures* de Peeters et Schuiten. Le *Guide des Cités* révèle que ce personnage est né à Urbicande, en l'an 687 de la Tour (p 25). Après "de brillantes études au Conservatoire majeur de la ville", il entreprend un long voyage à travers le continent pour approfondir ses connaissances. Les croquis et les notes du jeune architecte seront compilés dans un ouvrage intitulé *Carnet de voyage : Alaxis, Mylos, Calvani, Brüssel* (p 149). Pour avoir une idée du contenu de ce *Carnet*, il faut consulter *L'archiviste*, qui en communique quelques extraits. La Cité de Calvani, où la végétation domine, le laisse froid ("La description qu'il en donne ne le montre guère inspiré", p 26) ; en revanche, à Brüssel, il est enthousiasmé par la monumentalité du Palais des Trois Pouvoirs, qui contraste nettement avec "le désordre de la ville basse, fouillis anarchique de constructions sans ampleur et de ruelles insalubres, labyrinthe funeste envahi par des travaux incessants et désordonnés" (p 16). Au terme de son voyage, il s'installe, en 714, à Xhystos, "où les travaux de reconstruction sont en train de s'achever" (*Guide des Cités* p 26). Dans *Les murailles de Samaris*, on le voit sur le seuil de sa propriété, rachetée à une certaine Anna Morel (p 43). Dans un premier temps, il est fasciné par la modernité de la ville : il reconnaît lui-même, dans *La fièvre d'Urbicande*, avoir succombé "aux charmes troubles de l'arabesque" (p 8). Mais très vite, il reniera cet attachement passé, et fustigera les "architectes finissants de Xhystos, uniquement préoccupés de courbes" (*La fièvre d'Urbicande* 1 p 45). Aux volutes de Xhystos, Robick opposera la ligne droite, et au mélange verre-acier, le mélange pierre-béton. *L'Echo des Cités* annonce son retour à Urbicande après son "séjour à Xhystos de près de cinq années" (p 4). Aussitôt, il milite auprès de la Commission des Hautes Instances pour reconstruire la ville "selon les principes de simplicité, de pureté et de symétrie" ; écouté, il est nommé au rang d'urbatecte en 724 et reçoit carte blanche pour la transformation de la rive Sud (*Guide des Cités* p 149). Considérant que l'œuvre d'un urbatecte est aussi inviolable que celle d'un peintre ou d'un compositeur ("Admettrait-on un instant que le visiteur d'un musée retouche à sa guise les tableaux ou qu'un auditeur interrompe un concert pour faire changer quelques notes ? Pourquoi l'urbatecte que je suis n'aurait-il pas droit au même respect ?"), il favorise la création d'une redoutable Brigade Urbatecturale chargée de préserver l'adéquation entre les êtres et l'habitat (*L'Echo des Cités* p 14). Il est soudainement déstabilisé dans ses certitudes en 735, quand un cube de matière inconnue se met à croître démesurément en abolissant toutes les barrières entre les habitants de la Cité ; cet épisode est longuement évoqué dans *La fièvre d'Urbicande*. Par la suite, il ne vivra plus que dans l'obsession de l'omniprésence du cube. Dans *Brüssel*, on le croise dans un couloir de l'hôpital Ernest Derserval, occupé à annoter *Le mystère d'Urbicande* (2 p 103). *L'Echo des Cités* commente ses visions lors de l'inauguration d'un nouveau quartier industriel à Mylos en 758 (p 40), et ses larmes pendant une exécution d'*Urbicande-Symphonie* au lac Vert en 760 (p 48). Le *Guide des Cités* rappelle son retrait définitif de la scène publique avec Mary von Rathen et Axel Wappendorf vers 769 (p 33). Ainsi, le personnage acquiert une consistance par une structure narrative en réseau. Texte et image interagissent toujours sur des planches, mais leurs effets dépassent le cadre habituel du gaufrier, c'est-à-dire de la succession monotone de vignettes rangées sagement en lignes superposées, composées de dessins et de bulles. A l'échelle microscopique, *La fièvre d'Urbicande* par exemple forme une unité à la linéarité très traditionnelle ; mais à l'échelle macroscopique, cette unité est une singularité reliée à un vaste ensemble par des éléments parfaitement indépendants - la cité d'Urbicande influencée par la Xhystos récemment reconstruite des *Murailles de Samaris*, le Robick perturbé entrevu à l'hôpital Ernest Derserval dans *Brüssel*, la Commission des Hautes Instances créatrice de la Brigade Urbatecturale évoquée dans *L'Echo des Cités*, le Super-panzer (5 p 49) dont le *Guide des Cités* rappelle qu'il fut renié par Axel Wappendorf (p 124), la carte murale du bureau de Robick (3 p 18) qui indique la proximité de Mylos que Friedrich veut oublier dans *La route d'Armilia*, et de Sodrovni traversée par Mary von Rathen dans *L'enfant penchée*.

*Tintin*

## La naissance du héros moderne : *Tintin au pays des soviets*, *Tintin au Congo*, *Tintin en Amérique*<sup>1</sup>

Le Tintin du début n'est pas le Tintin de la fin. Le châtelain avachi dans son fauteuil, regardant l'émir Ben Kalish Ezab à la télévision (*Tintin et l'Alph Art* p 6 et 7) était, au départ, un jeune premier intrépide prêt à partir pour le plus périlleux des voyages (*Tintin au pays des soviets* 2 p 1). Dynamique, entreprenant, ignorant la peur, le danger, la souffrance, le personnage des trois premiers albums ne vit que par l'action. Ayant un bagage intellectuel très mince - l'antibolchevisme de la Belgique des années 1920-1930, qui distingue les êtres en deux catégories : les gentils antibolcheviks humains et civilisés, et les méchants bolcheviks bestiaux et désordonnés -, il est bourré de préjugés et sectaire. Heureusement, la nature l'a doté d'une extraordinaire vitalité. Il court, il saute, il vole, rien ne peut l'arrêter. Incapable de contrôler sa débordante énergie, il va partir au loin. A de multiples reprises, durant son périple en URSS, il se demande où sa curiosité va le conduire ("Où vais-je ?", *Tintin au pays des soviets* 2 p 7, 2 p 53 ; "Mais où allons-nous ?", *Tintin au pays des soviets* 1 p 12 ; "Où cela va-t-il nous mener ?", *Tintin au pays des soviets* 5 p 96) ; mais la tentation de l'aventure est trop forte, il fonce. Case 4 planche 92 dans *Tintin au Congo*, on le voit à une terrasse d'hôtel, carré dans un rocking-chair, lisant un journal, des boissons rafraîchissantes à portée de main : cela ne dure pas. Dès la case suivante, il se lève et s'exclame : "J'en ai assez : demain matin nous partons !". Cette frénésie de découverte va peu à peu le transformer. Il va se rendre compte que le monde ne se limite pas à la Belgique, à l'Europe, aux pays riches. En face, les ennemis changeront aussi. Abstrait dans un premier temps, représentant "tout ce qui n'est pas la Belgique des années 1920-1930", le mal va se concrétiser d'abord dans le personnage de Tom et dans la société des Aniotas, puis dans les bandits de Chicago, à l'individualité bien nette.

Penchons-nous pour commencer sur le gentil, Tintin. Dans sa première aventure, il témoigne de sa nature surhumaine. Quand une bombe explose, pulvérisant dix wagons et tuant deux cent dix-huit personnes (*Tintin au pays des soviets* 3 p 4), il en réchappe et se contente de remarquer, en constatant le vide autour de lui : "Il a dû se produire quelque chose d'anormal !" (*Tintin au pays des soviets* 1 p 3), comme si la déflagration n'avait été pour lui qu'un léger souffle de vent. Quand il percute une locomotive (*Tintin au pays des soviets* 4 p 10), son véhicule est en miettes (*Tintin au pays des soviets* 1 p 11), mais lui est indemne (*Tintin au pays des soviets* 2 p 11). Quand il tombe dans un trou à la surface d'un lac gelé, il réapparaît un peu plus loin (*Tintin au pays des soviets* 6 p 89), après avoir cassé la glace, toujours chaussé de ses lourdes bottes (*Tintin au pays des soviets* 1 p 90). Il est immobilisé par le froid, mais il reste conscient (*Tintin au pays des soviets* p 90). Ses cascades sont spectaculaires : il saute d'un bateau (*Tintin au pays des soviets* 2 p 53) pour atterrir au volant d'une voiture (*Tintin au pays des soviets* 4 p 53), il percute un passage à niveau en voiture (*Tintin au pays des soviets* 2 p 137) pour atterrir dans un wagon en mouvement (*Tintin au pays des soviets* 3 p 137), il répare le réservoir d'un avion en vol (*Tintin au pays des soviets* 4 p 117). Musclé, il parvient à rattraper un train avec un chariot mécanique (*Tintin au pays des soviets* p 18), il lutte contre un ours (*Tintin au pays des soviets* p 88). Aucun ennemi ne lui résiste : il démolit un agent du Guépéou en précisant qu'il ne lui a donné qu'une "petite correction" (*Tintin au pays des soviets* 5 p 24), puis un autre (*Tintin au pays des soviets* p 31), puis trois autres (*Tintin au pays des soviets* 5 et 6 p 120, 1 p 121). Il joue constamment avec le danger : il survit miraculeusement à une chute d'avion (*Tintin au pays des soviets* 1 p 112), évite de justesse une cheminée ("Nous avons encore une fois frôlé la mort !", *Tintin au pays des soviets* 3 p 117). Il est débrouillard : certes il confond une panne de moteur avec un pneu crevé (*Tintin au pays des soviets* 4 p 60), mais il bricole un engin ferroviaire avec un minimum de moyens (*Tintin au pays des soviets* p 20), il taille deux hélices d'avion (*Tintin au pays des soviets* p 114, 1 p 116). Il conduit comme un as : l'arrière de sa voiture touché par une bombe, il continue à rouler sur les disques (*Tintin au pays des soviets* 1 p 10) ; plus tard, il zigzague pour éviter qu'une flamme atteigne son réservoir, jusqu'à ce qu'il n'ait plus d'essence (*Tintin au pays des soviets* 1 p 59). Il connaît l'art de la dissimulation : on le voit déguisé en policier allemand (*Tintin au pays des soviets* p 5), en intrigant (*Tintin au pays des soviets* 2 p 78), en soldat (*Tintin au pays des soviets* 5 p 78), en aviateur (*Tintin au pays des soviets* p 110), il se soustrait à la surveillance de ses camarades militaires (*Tintin au pays des soviets* 2 p 79), disparaît dans l'obscurité pour ne pas recevoir de coups (*Tintin au pays des soviets* 1 p 105). Tout naturellement, un tel individu ne peut que sauver le monde : Tintin arrête Boustringovitch qui s'appêtait à "faire sauter à la dynamite toutes les capitales d'Europe" (*Tintin au pays des soviets* 5 p 134),

<sup>1</sup> Pour cet article, nous avons choisi de nous référer aux éditions originales ; les articles suivants porteront sur les éditions standard de soixante-deux planches (note de l'auteur).

et est reçu triomphalement, en juste récompense de cette arrestation, à son retour à Bruxelles (*Tintin au pays des soviets* 5 p 139). A ses côtés, Milou apparaît comme un faire-valoir : le chien fidèle insiste sur les risques encourus par son maître ("Cette vitesse m'épouvante, j'aime mieux ne pas regarder", *Tintin au pays des soviets* 1 p 18 ; "N'y va pas, Tintin, c'est trop dangereux !", *Tintin au pays des soviets* 2 p 101 ; "Tintin, ta curiosité te sera fatale", *Tintin au pays des soviets* 5 p 105 ; "Sais-tu que c'est très imprudent, ce que tu fais là ?", *Tintin au pays des soviets* 6 p 116), résume ce que le lecteur doit en penser ("C'est un malin. Il a encore des tours dans son sac !", *Tintin au pays des soviets* 5 p 7 ; "Quel débrouillard, ce Tintin !", *Tintin au pays des soviets* 5 p 20 ; "Comme il est beau !", *Tintin au pays des soviets* 6 p 94 ; "Quelle noble et fière allure !", *Tintin au pays des soviets* 2 p 95).

Dans sa deuxième aventure, le héros se révèle plus altruiste. A l'époque de son voyage en URSS, quand un attentat ferroviaire tuait deux cent dix-huit personnes, il restait de marbre. Et quand, à Moscou, il croisait des enfants affamés, il laissait Milou leur venir en aide (*Tintin au pays des soviets* p 76). A présent, quand un léopard entre dans sa salle de classe, il se sent prêt à défendre ses écoliers au risque d'y laisser la peau : "Attention, Tintin, tu dois sauver tes élèves, quitte à te sacrifier toi-même !" (*Tintin au Congo* 4 p 64). Et quand il est responsable d'un accident de train, il ramène la locomotive endommagée jusqu'à la gare (*Tintin au Congo* 1 p 35). Ceci dit, il ne faut pas se méprendre sur le sens à donner à ces marques de générosité. S'il prend davantage en considération les individus qui l'entourent, ce n'est pas pour les traiter d'égal à égal, mais pour les éduquer, pour leur apprendre la supériorité de l'homme blanc sur l'homme noir. Pour Tintin, un noir, c'est un "nègre" (*Tintin au Congo* 1 p 6, 2 p 15, 2 p 55) qui doit se mettre au service de son colonisateur. Il ne sauve les écoliers des griffes du léopard que pour leur apprendre à aimer leur oppresseur ("Votre patrie : la Belgique", *Tintin au Congo* 2 p 64). Et la locomotive qu'il renverse n'est pour lui qu'une "sale petite machine" (*Tintin au Congo* 1 p 33). Il impose aux autochtones de la relever, tandis qu'il se contente de les regarder travailler (*Tintin au Congo* 4 p 33). Et il trouve normal d'être reçu avec égards par le roi ("Salut à toi, noble étranger !", *Tintin au Congo* 4 p 35), oubliant qu'il est le principal responsable de l'accident. Mieux : il n'a aucun problème de conscience à se promener en chaise à porteurs (*Tintin au Congo* 3 p 35)... Il est toujours aussi vaniteux : il n'accepte pas de s'être enfui devant un buffle et revient à la charge, pour vaincre ("Moi, Tintin, être battu par un stupide buffle ! Cela jamais ! Ma réputation est en jeu !", *Tintin au Congo* 5 p 101). Il est toujours aussi acrobate : il échappe au troupeau de buffles en s'agrippant à une échelle lancée en vol (*Tintin au Congo* 3 p 105). Il est toujours aussi astucieux : il évite d'être croqué par un crocodile en calant un fusil dans sa gueule béante (*Tintin au Congo* 3 p 22), il neutralise un premier léopard en lui offrant à boire après lui avoir fait manger une éponge (pour que l'animal ait des aigreurs d'estomac, *Tintin au Congo* 1 p 66), et un second en lui présentant son reflet dans un miroir, qui l'effraie (*Tintin au Congo* 5 et 6 p 94), il a enterré un électro-aimant puissant qui attire les flèches ennemies (*Tintin au Congo* 5 p 52). Il est toujours aussi sportif et musclé : il distance un requin (*Tintin au Congo* 1 p 12), il frappe un singe menaçant (*Tintin au Congo* 1 p 30). Milou continue à vanter son maître : "Comme tu as été héroïque, Tintin !" (*Tintin au Congo* 5 p 13), "Que va-t-il encore faire, ce casse-cou de Tintin ?" (*Tintin au Congo* 4 p 43), "Encore une idée ? Mais où vas-tu les chercher ?" (*Tintin au Congo* 1 p 96). Néanmoins, il est plus discret, parle moins, et le héros le traite plus en instrument valorisant qu'en complice : s'il se jette à l'eau pour le secourir, c'est, bien plus que par affection, pour prouver son courage de blanc à un marin noir ("Vous allez voir comment on fait lorsqu'on est un homme !", *Tintin au Congo* 1 p 11). Autrement dit, Milou redevient un chien, et Tintin s'inscrit de plus en plus dans une époque. Sa victoire finale sur le bandit Tom, comme on va le voir un peu plus loin, est en conséquence très ambiguë : le monde qu'il sauve n'est pas le monde dans sa globalité, mais le monde impérialiste d'Europe, des Etats-Unis et du Japon. Qu'Al Capone spolie les Africains de leurs richesses minières, c'est mal ; que l'Europe, les Etats-Unis ou le Japon agissent exactement de la même manière envers les peuples qu'ils ont colonisés, c'est bien...

Dans sa troisième aventure, il s'humanise encore. Bien sûr, il est toujours cascadeur : il passe par une fenêtre pour prendre un bandit à revers (*Tintin en Amérique* 3 p 19), il évite tous les coups d'épées d'un autre (*Tintin en Amérique* p 107). Il est toujours incorruptible : il refuse les dix mille dollars par mois que Bobby Smiles, le chef rival d'Al Capone, lui offre en échange de sa collaboration (*Tintin en Amérique* 3 et 4 p 22). Il est toujours prévoyant : il a placé des mannequins aux fenêtres pour tromper le tueur à gages (*Tintin en Amérique* 5 p 27). Il est toujours malin : dans la pire situation, attaché à un poteau de torture, il divise les Indiens pour s'en sortir, en projetant des boules de résine à droite et à gauche ("Quel homme !", reconnaît Bobby Smiles, *Tintin en Amérique* 7 p 42). Il est toujours chanceux : il survit à l'explosion d'un chariot de dynamite (*Tintin en Amérique* 6 p 61), et trouve une anfractuosité de rocher pour se protéger quand un flan de la montagne s'écroule (*Tintin en Amérique* 5 p 81). Il est toujours dissimulateur : il se déguise en vendeur de journaux (*Tintin en Amérique* 2 p 88), en portier (*Tintin en Amérique* 4 p 105), il se cache dans une armure (*Tintin en Amérique* 5 p 96). Mais il est incapable de se servir d'un lasso : planche 34, il s'emmêle, et tombe. Il se révèle un piètre chimiste : il vide ses cartouches en espérant que la poudre récupérée sera suffisante pour pulvériser la pierre qui bouche le tunnel (*Tintin en Amérique* 1 p 51), l'expérience échoue lamentablement (*Tintin en Amérique* 5 p 51). Surtout, quand il est victime d'un accident de voiture, on le voit sortir d'un hôpital, où une didascalie nous apprend qu'il est resté "quelques jours" (*Tintin en Amérique* 1 p 9) : il n'est plus le surhomme sortant indemne du carnage ferroviaire au début du voyage en URSS, il trahit à présent sa fragilité physique, il redevient un être de chairs, de sang et d'os. Par ailleurs, Milou s'animalise de plus en plus : il aboie plus souvent (*Tintin en Amérique* 5 p 16, 9 et 12 p 44, 4 p 97, 2 et 3 p 108), ronge des os (*Tintin en Amérique* 1 p 48), suit Bobby Smiles au flair (*Tintin en Amérique* 1 et 2 p 79), accepte des sucres (*Tintin en Amérique* 2 p 119) et ne vante plus naïvement son maître. La mentalité générale en revanche n'évolue pas. Comme dans *Tintin au Congo*, le monde que sauve le héros est non pas le monde dans son ensemble, mais le monde du colonisateur triomphant. Les relations qui s'établissent entre Tintin et Bobby Smiles d'une part, les Indiens d'autre part, sont les mêmes que celles entre Tintin et Tom d'un côté, et les Africains de l'autre. Si Bobby Smiles pactise avec le chef indien, ce n'est pas pour l'aider à s'affranchir de la tutelle des blancs, mais pour réduire Tintin à l'impuissance. Quant au héros, il ne considère les Indiens parqués dans des réserves que comme des éléments du paysage (il en photographie un comme s'il s'agissait d'une bête de zoo, *Tintin en Amérique* 3 p 30). Il ne les prend pas au sérieux : il les trouve si inoffensifs qu'il

demeure calme quand il est attaché au poteau de torture (*Tintin en Amérique* p 39). Et il ne remet pas en cause le système de domination de l'homme blanc : il arrête les bandits de Chicago qui veulent tirer un profit privé de leurs forfaits, mais il laisse des dizaines d'industriels s'accaparer des ressources minières des Indiens, qui ont juste le droit de dire merci ("Voici vingt-cinq dollars, vieil hibou ! Et vous avez une demi-heure pour évacuer le pays !", *Tintin en Amérique* 1 p 54). Là encore, qu'Al Capone et ses pairs s'emparent des biens des contribuables, c'est mal ; que les puissances financières s'emparent des richesses des Indiens, c'est bien...

Penchons-nous maintenant sur les méchants. Dans *Tintin au pays des soviets*, le mal est une réalité insaisissable, un monstre tout droit sorti de l'univers du merveilleux. Il s'appelle le Banditisme international. Il a une forme plus ou moins définie : le communisme. Ses agents sont les hommes que Tintin combat. L'URSS décrite dans cet album n'est pas l'URSS historique. Elle n'est pas un pays réel, mais le pays du mal. La scène du héros terrassant l'ours (*Tintin au pays des soviets* p 88), animal emblématique de la Russie, est symbolique pour l'auteur, viscéralement antibolchevik ; l'URSS de *Tintin au pays des soviets* doit être également considérée comme un symbole par la critique. Primaire sur le plan de l'antibolchévisme, l'exposé de la situation sociale paraît beaucoup plus évolué sur le plan sémiologique. Le héros étant incommensurablement intelligent et débrouillard, ses ennemis devront être incommensurablement bêtes, voir insipides. Le lecteur ne peut qu'être étonné de la stupéfiante fadeur de ces individus, dont certains ne portent même pas de nom. Indistincts les uns des autres, ils sont davantage des machines, des choses, que des entités douées de raison et de sensibilité. Ils s'enfuient comme des enfants en bas âge devant Tintin recouvert d'un drap, croyant avoir affaire à un fantôme (*Tintin au pays des soviets* p 41 et 42). Ils se précipitent en masse pour tuer le héros à bout portant, au lieu de se disperser sur le terrain pour l'atteindre en tir croisé (*Tintin au pays des soviets* 5 p 73, 3 p 74), et s'enfuient encore en criant au démon (*Tintin au pays des soviets* 5 p 74). Ils ne le devinent pas sous son déguisement (*Tintin au pays des soviets* 3 p 78, 1 p 110). Ils ne s'aperçoivent pas qu'il a "enlevé la poudre [de leurs] cartouches et remplacé les balles par du papier mâché" (*Tintin au pays des soviets* 1 p 83), ils sont désorganisés au point de le laisser filer (*Tintin au pays des soviets* 2 p 79) et revenir ("Ils n'ont pas remarqué mon absence", *Tintin au pays des soviets* 5 p 80), ils n'ont pas l'idée de regarder dans le matelas trafiqué ("Rien !" "Pas de blé !", *Tintin au pays des soviets* 3 p 81). Ils se tirent dessus dans le noir, et s'exterminent (*Tintin au pays des soviets* 4 p 104). Leur lourdeur est affligeante : l'un d'entre eux veut tuer Tintin en glissant une peau de banane sous ses pieds (*Tintin au pays des soviets* p 15), un autre le laisse sans surveillance pour ramasser un rouble au bord d'un quai (*Tintin au pays des soviets*, 3 p 48). Ils sont vides, à l'image de leur géniteur, le mal conçu comme un tout immatériel. Pour se faire accepter des hommes, le mal se donne une apparence familière : des usines qui "marchent à plein rendement" (*Tintin au pays des soviets* 3 p 26), "d'immenses quantités de blé" exportées qui attestent d'une richesse intérieure (*Tintin au pays des soviets* 6 p 105). En réalité, tout cela n'est qu'une façade, un décor de théâtre (*Tintin au pays des soviets* 1 et 2 p 27). Le mal séduit les plus jeunes, désireux de vivre dans la contestation exaltée - il les attire par la violence et le sang des attentats, qui sont sa propagande officielle, *Tintin au pays des soviets* 5 p 106 -, et d'abord de se nourrir : il promet une ration de pain gratuite à ceux qui le suivent (*Tintin au pays des soviets* 3 p 75), et un coup de pied à ceux qui le refusent (*Tintin au pays des soviets* 1 p 76). Vainqueur à tous les coups, le mal récupère les rebelles en laissant les enfants "abandonnés, vagabondant dans les villes et les campagnes", se réunir en "bandes" pour vivre "de vol et de mendicité" (*Tintin au pays des soviets* 3 p 75). Le mal transforme peu à peu les êtres en exécuteurs ou en animaux dociles (*Tintin au pays des soviets* 2 p 33) s'attirant finalement le consensus, "l'unanimité" (*Tintin au pays des soviets* 3 p 33). Il peut alors contempler son œuvre : de la "ville magnifique" il a fait un "bourbier infect" (*Tintin au pays des soviets* 1 p 75), et de l'homme il a fait une créature agissant sans discernement, sans conscience, sans plaisir (un petit groupe veut noyer Milou simplement "pour passer le temps", *Tintin au pays des soviets* 3 p 71).

Dans *Tintin au Congo*, le mal s'incarne dans le personnage de Tom. Beaucoup plus évolué que les marionnettes inconsistantes, inintelligentes et inconscientes du précédent album, ce personnage apparaît également comme un symbole, ce qui confère à la victoire finale de Tintin, nous l'avons dit plus haut, un caractère trouble. Tom en effet est un homme. Prisonnier, il est suffisamment habile pour dénouer ses liens (*Tintin au Congo* 2 p 31). Il sait discourir au point de tenter le sorcier (*Tintin au Congo* 2 p 41). Il est prévoyant : il se cache dans un arbre, armé d'une massue, avant l'arrivée du héros (*Tintin au Congo* 6 p 56). Il n'hésite pas à se déguiser en missionnaire pour parvenir à ses fins (*Tintin au Congo* 5 p 72). Certes il ne parvient pas à frapper Milou avec un bâton (*Tintin au Congo* p 8), mais quand il tire au fusil Tintin n'est pas loin de prendre du plomb dans la peau (*Tintin au Congo* 5 p 79, 1 p 80). Et quand il se bat à mains nues, ce dernier ne vainc que grâce à l'intervention des crocodiles (*Tintin au Congo* 2 p 82). Tom est un autre Tintin, un champion du mal comme Tintin est un champion du bien. Les deux personnages sont formés du même matériau. Ils appartiennent au monde colonialiste. Tintin est un envoyé du *Petit vingtième* de Bruxelles, et Tom est un envoyé d'Al Capone de Chicago. Leur seule différence est que Tintin veut que l'exploitation de l'Afrique demeure dans un cadre institutionnel - le colonialisme, considéré comme un bienfait pour le monde non blanc -, tandis que Tom veut que l'exploitation de l'Afrique devienne une affaire privée - celle d'Al Capone et de ses complices. Ne nous méprenons donc pas sur les rapports entre Tom et le sorcier, membre de la société des Aniotas, organisation secrète qui lutte contre "l'influence civilisatrice des blancs" (*Tintin au Congo* 6 p 53). Si celui-ci pactise avec ce chef religieux noir, c'est non pas pour aider les noirs à se libérer de la tutelle des blancs, mais pour que les noirs l'aident à réduire Tintin à l'impuissance. Quand Tintin parvient à assagir le sorcier (*Tintin au Congo* 6 p 55), la société des Aniotas perd un meneur de poids. Dans un cas comme dans l'autre, la communauté noire est soumise aux rivalités des blancs. L'idéal du bien reste un monde où le sujet noir, "gentil" (*Tintin au Congo* 2 p 15, 1 p 64), absolument pas considéré, véhicule son bienfaiteur impérialiste (*Tintin au Congo* 1 p 93) et l'acclame sans poser de questions (*Tintin au Congo* 5 p 14 et 1 p 15), se laisse juger par n'importe quel "petit Salomon" blanc (*Tintin au Congo* 5 p 47), et rame, le ventre creux, pour promener de gras missionnaires (*Tintin au Congo* 5 p 62).

Dans *Tintin en Amérique*, le mal se démultiplie, mais sa nature n'a pas changé. Les bandits de Chicago sont autant humains que Tom. Chacun d'eux a une personnalité bien à lui, depuis le célèbre et tout-puissant Al Capone qui laisse les

exécutions capitales à ses hommes (*Tintin en Amérique* 6 p 10) à l'inquiétant ravisseur de Milou qui apprécie le mystère (il disparaît par un tunnel aménagé, *Tintin en Amérique* 7 p 100 ; il loge dans un château à l'écart de la ville de Silvermount, *Tintin en Amérique* 3 p 94), en passant par Bobby Smiles qui n'hésite pas à tirer au pistolet (*Tintin en Amérique* 2 p 34) ou au fusil (*Tintin en Amérique* 1 p 43), et Tom Awake, pleutre et obéissant directeur d'industrie (*Tintin en Amérique* 5 p 104). Ces méchants ont des moyens : ils recourent à une voiture blindée (*Tintin en Amérique* 6 p 2), ils kidnappent Tintin grâce à un trottoir amovible (*Tintin en Amérique* 3 p 9), ils possèdent des véhicules et des bureaux semblables à ceux de la police (*Tintin en Amérique* p 21 et 22), et même une vedette rapide (*Tintin en Amérique* 2 p 117). Ils sont organisés : quand l'un d'entre eux est poursuivi en moto, les autres interviennent pour provoquer un carambolage (*Tintin en Amérique* 1 p 8). Bobby Smiles, le rival d'Al Capone, est le leader du Gangster Syndicate of Chicago (*Tintin en Amérique* 1 p 22) : comme son nom l'indique, ce syndicat suppose un banditisme de gauche, dans lequel chacun jouit d'une plus grande autonomie que dans le banditisme de droite, dominé par la charismatique figure d'Al Capone. Cet album présente ainsi deux communautés face à face, celle du bien que défend Tintin, et celle du mal que défend Al Capone, Bobby Smiles et leurs congénères, chacune ayant un système social équivalent, un appareil technologique équivalent, des méthodes de pression équivalentes. Elles ignorent pareillement la réalité des peuples qui leur permettent de se développer - en l'occurrence, les Indiens, réduits à la mendicité, simples objets de curiosité vantés par les offices de tourisme (*Tintin en Amérique* 3 p 30). De même que dans *Tintin au Congo*, l'idéal du bien reste un monde où le sujet indien, être dépayçant pour l'industriel en vacances, accepte de vivre stoïquement dans des réserves à l'écart des villes (*Tintin en Amérique* 2 p 30), et ne se révolte pas quand on le déplace sous la menace de la baïonnette (*Tintin en Amérique* 2 p 54).

Ces trois premiers albums manifestent donc un élargissement du point de vue, une avancée dans la connaissance. Dans *Tintin au pays des soviets*, le héros sauve le monde. Dans *Tintin au Congo*, le héros sauve le monde. Dans *Tintin en Amérique*, le héros sauve le monde. Mais le monde sauvé est à chaque fois différent. Dans le premier album, le monde, c'est l'Europe ; et la capitale de ce monde, c'est Bruxelles. Le reste n'existe pas. Ainsi, quand Tintin arrête Boustringovitch qui s'apprêtait à "faire sauter à la dynamite toutes les capitales d'Europe" (*Tintin au pays des soviets* 5 p 134), il est naturellement accueilli par la foule bruxelloise, et à travers elle par la foule européenne, comme un superhomme qui a permis d'échapper à l'apocalypse (*Tintin au pays des soviets* 5 p 139). Dans le deuxième album, le monde s'élargit à tous les Etats colonisateurs, Europe, Etats-Unis, Japon ; la capitale de ce monde n'est plus une, mais plusieurs - elle est symbolisée par l'avion non immatriculé, mais provenant forcément d'une de ces trois régions, qui recueille le héros (*Tintin au Congo* p 104 à 108). Le reste n'existe pas : les noirs ne sont pas des hommes, mais des sauvages, des créatures à civiliser. Ainsi, quand Tintin arrête Tom qui voulait assurer le contrôle de la production du diamant au Congo belge (*Tintin au Congo* 1 p 88) dans un cadre privé et non dans une optique civilisatrice, il sauve une nouvelle fois le monde - le monde colonisateur qui a failli se faire voler ses esclaves non encore civilisés. Dans le troisième album, le monde s'agrandit à tous les pays industriels ; la capitale de ce monde est évidemment une grande ville des Etats-Unis : Chicago. Le reste n'existe pas : il faut envoyer derrière les barreaux la poignée de bandits qui cherchent à corrompre l'image bienfaitrice de l'industrialisation à outrance, avant de penser aux méfaits de cette industrialisation sur les tribus indiennes bafouées et humiliées. Ainsi, quand Tintin triomphe sur les bandits de Chicago, il est normal que la population américaine, et à travers elle toutes les populations industrialisées, lui jette des confettis (*Tintin en Amérique* 2 p 119). A mesure que sa vision du monde s'élargit, le héros devient de moins en moins invincible, de moins en moins agile, de moins en moins insensible. Taillé d'une seule pièce dans *Tintin au pays des soviets*, au point que les bombes ne peuvent parvenir à trouer son poitrail, enraciné dans un mode de valeurs épaisses qui le conduisent à des comportements cocardiers et racistes, il s'humanise progressivement, affine ses jugements. Il ne lui reste bientôt plus qu'à prendre en considération l'ensemble des opprimés. Cette étape sera franchie avec *Le Lotus Bleu*. A cette occasion, on verra le héros prendre le parti de ceux qui souffrent, dialoguer avec un jeune chinois, Tchang, et pleurer. Le monde sera alors la Terre, incluant tous les êtres humains quels qu'ils soient ; et la capitale de ce monde sera là où l'égalité entre les hommes sera respectée. L'expression "sauver le monde" demeurera d'actualité, mais ne désignera plus le même comportement : le héros, au sens moderne du terme, n'aura plus pour tâche d'imposer les valeurs de sa communauté, grande ou petite, au reste de l'univers, mais de défendre, dans l'univers, la liberté de chaque communauté de suivre les valeurs qu'elle désire.



## *Le Lotus Bleu*

De façon significative, l'épisode situé à Hou Kou, en territoire demeuré chinois, est l'un des rares passages du *Lotus Bleu* qui ne comportent aucune scène nocturne. Tintin s'est évadé de prison à la faveur de l'obscurité ; et quand il revient à Shanghai, accompagné de son nouvel ami Tchang, l'aventure a lieu de nouveau la nuit. Il est donc permis de considérer la nuit comme un élément à part entière du monde occidental - représenté par la concession internationale que contrôle Dawson - et du monde japonais - représenté par Mitsuhirato et le général Haranochi. La lumière, symbole de la vie, de la liberté, de la fraternité - c'est en plein milieu de journée que Tintin sauve Tchang, et quand ces deux personnages arrivent enfin à Hou Kou ils sont accueillis les bras ouverts (1 p 45) - paraît un privilège que les territoires chinois dominés par les puissances étrangères ont perdu. L'obscurité, à laquelle semblent être voués ces territoires occupés, se pose alors, tout au long de l'album, comme un facteur de contraintes, d'exactions et de rebellions à la fois.

La nuit est d'abord le temps de l'oppression. L'ordre y est respecté par des porteurs d'uniformes omniprésents. Le héros n'a aucun mal à trouver un policier pour le renseigner quand il cherche sa route (12 p 12) ou pour se débarrasser d'un fou dangereux (6 p 14). Un simple coup de feu, et toute une compagnie accourt (11 p 10). Un condamné à mort nécessitera l'intervention d'une auto blindée (14 p 28) - véhicule-symbole d'un monde mécanique qui a perdu toute mesure humaine, les passagers de ce véhicule restant invisibles, anonymes. Une image (15 p 33) restitue l'ambiance morne d'un soir à Shanghai. Outre le héros, six personnages sont représentés. Un homme au chapeau et aux vêtements noirs s'apprête à entrer dans le cinéma, lieu d'évasion qui semble intéresser également une femme en habit vert stationnant devant les photographies de films accrochées au mur. Un piéton se hâte de traverser la rue, devant un tramway dont les fenêtres laissent voir des ombres hiératiques. Un couple se protège sous un parapluie. Au loin, une silhouette demeure immobile devant un magasin. Chacun de ces personnages est stylisé à l'extrême, les visages sont cachés, les physionomies se résument à quelques traits, au point qu'ils semblent se fondre dans le décor environnant, parmi les idéogrammes et les enseignes que la lumière des vitrines parvient difficilement à éclairer. Les maisons ne forment plus, au loin, qu'une masse noire, compacte ; quelques fenêtres luisent faiblement. La pluie accentue encore l'impression d'étouffement en emprisonnant les êtres par des millions de petits barreaux liquides. Plus l'heure avance, et plus l'atmosphère devient inquiétante. Représentant deux instants de la même soirée, la case 1 planche 34 et la case 1 planche 35 témoignent de la montée progressive de la tension. Même si les magasins sont encore ouverts, et éclairent un peu la rue, les piétons de minuit ne sont plus que des ombres longeant les murs. On parvenait encore à lire les enseignes en début de soirée : maintenant elles ont disparu dans le noir des façades. On parvenait à distinguer la banquette du pousse-pousse : à présent celui-ci n'est plus qu'une sorte de caisse béante montée sur roues, dans laquelle Tintin paraît en suspens comme un fantôme. Pour ajouter à l'angoisse du moment, le dessinateur a repris le même angle de vue, mais s'est reculé un peu : le pousse-pousse - et le héros - paraît alors plus fragile au milieu de cette noirceur qui a tout envahi. La silhouette de Tchang (3 p 52) semble également bien frêle, devant le haut mur et les deux grands arbres, comme deux gardiens d'un ordre noir, qui protègent le pavillon où se décide l'enlèvement de Wang. La nuit s'installe. Les rues sont désertes, les lumières sont éteintes (7 p 52). Les magasins, les portes, les fenêtres sont fermées (11 p 52). La dernière bande de la planche 52 juxtapose deux angles de prise de vue à deux instants différents. La case 15 répète la case 13, mais révèle des visages plus tendus, plus terrorisés. Les cases 14 et 16 quant à elles montrent la voiture qui s'approche, puis s'éloigne : on laisse les personnages courir vers leur destin, se perdre dans l'obscurité, suivre les arbres qui bordent la route, apparaissant là encore comme des sortes de noires sentinelles les menant vers le néant, ou du moins vers le désert (la végétation est absente, le ciel est d'encre, et la première colline semble à des kilomètres). Un peu plus tard, après avoir rendu compte d'un décor inquiétant et impénétrable, d'où peut surgir tous les périls (2 et 3 p 53), le dessinateur abandonnera finalement son héros dans sa volonté intrépide de troubler l'ordre nocturne : il se placera derrière lui pour le voir entrer dans la demeure de Wang devenue un monde de ténébres (4 p 53).

La nuit est ensuite le temps des complots. D'abord, complots contre l'individu, quel qu'il soit, qui ne respecte pas les règles établies par les puissants du temps. C'est en début de soirée que Didi est frappé par le radjaïdjah (3 p 17). C'est vers vingt-deux heures qu'a lieu l'enlèvement du professeur Fan Se-Yeng (p 34). C'est en plein milieu de la nuit qu'a lieu l'enlèvement de Wang et de sa famille (p 52-53). Et c'est encore en plein milieu de la nuit qu'a lieu l'enlèvement de Tintin (p 56), et que son exécution est préparée (4 p 38) ou décidée (p 57). Et des crimes nocturnes, il ne reste le jour presque plus

aucune trace. Didi vit enfermé chez son père, dans l'attente de sa guérison. De l'enlèvement du professeur Fan Se-Yeng on ne remarque qu'une tache d'huile le long d'un trottoir - et une carte de visite maladroitement perdue (6 et 7 p 35)... Wang habite une maison isolée et personne ne peut s'inquiéter de sa disparition. Et quand l'autorité tient enfin Tintin, on veut faire passer son assassinat programmé pour une exécution légale, relative à de soi-disant actes d'espionnage (5 p 37) dont aurait été témoin un sujet japonais - en l'occurrence Mitsuhiro (13 p 25). Ensuite, complots contre le peuple chinois tout entier. C'est la nuit effectivement qu'une mystérieuse voiture se faufile entre les arbres, sous un ciel lourd (1 p 21). C'est la nuit que Tintin observe des silhouettes d'inconnus s'activant autour de la ligne de chemin de fer reliant Shanghai à Nanking (5 et 6 p 21). C'est la nuit, par les ondes (6 et 9 p 22) et par la presse (14 p 22), que l'information japonaise déforme les faits et pose le Japon en "gardien de l'Ordre et de la Civilisation en Extrême-Orient" (15 et 20 p 22). C'est la nuit, enfin, que l'Empire japonais envahit une nouvelle partie du territoire chinois (16, 17 et 18 p 22), sous prétexte de "défendre la Chine elle-même" (20 p 22). Un pacifique paquebot, aux ponts illuminés, partait silencieusement vers Bombay sous la lune (19 p 15) quelques jours plus tôt : sous la même lune, sur les mêmes eaux, s'approchent à présent de sombres navires de guerre (17 p 22). Et la ville grouillante de vie (4 p 6) va devoir plier le joug devant la force mécanique, aveugle de l'envahisseur (18 p 22). La veille au soir, rien ne semblait présager un désastre : le paysage, serein, encore chinois, n'était troublé que par la silhouette d'un intrigant hâve (9 p 21). Quand le jour se lève, le monde se trouve devant un fait accompli : le territoire est devenu japonais, les militaires étrangers devenus les maîtres imposent aux autochtones de réparer des dégâts dont ils ne sont pas responsables (19 p 22). Dans ces agissements, Mitsuhiro joue un rôle essentiel. Plus qu'un trafiquant d'opium ou qu'un espion à la solde des Japonais, il apparaît comme le symbole de cet ordre nocturne évoqué tout au long du *Lotus Bleu*. Le jour simple tailleur (p 8), anonyme dans la foule (7, 8 et 9 p 5), il se révèle la nuit sous son véritable aspect : conspirateur (p 20-21), tentateur (12 et 13 p 37), criminel (8 p 56). Sa coupe militaire, ses lunettes petites et rondes, sa moustache raide, sa dentition agressive, son visage émacié, font de lui un signe, une représentation humaine, tangible et idéale, de tous les périls possibles qui semblent planer sur la population non ouvertement pro-japonaise.

Et pourtant la nuit est aussi le temps des espoirs. En jouant les mêmes règles que l'autorité, des hommes parviennent à agir malgré tout pour leur liberté. Ainsi, c'est en se fondant dans le paysage, vêtu d'un habit bleu de la même teinte que le soir chinois - un habit que le dessinateur a esquissé de la même manière que la végétation, limitant volontairement le nombre de plis du linge et le nombre de feuilles sur les arbustes -, que Didi parvient à sauver Tintin (10 p 9), et à s'enfuir (2 p 10), avant de retourner dans l'ombre d'où il était sorti (9 p 10). De même, c'est à la faveur de la nuit que Tintin, qui a déjà subi deux tentatives d'assassinat, peut se rendre sans dommages au rendez-vous fixé par Didi (11 p 12). Et c'est encore la nuit qu'une jonque innocente (14 p 14) devient instrument de kidnapping (1 et 2 p 16). A nouveau, des silhouettes se détachent prudemment de l'ombre des rochers, devant une mer immaculée (4 p 16), avant de retourner dans l'obscurité (7 p 16). Entre-temps, la jonque mystérieuse qui a recueilli Tintin s'est approchée, des hommes ont embarqué le héros dans une voiture qui les attendait, moteur au ralenti - case 6 planche 16, ses phares sont restés allumés. Le forfait se déroule à l'abri des regards, silencieusement, quand tout le monde dort, comme un peu plus tard l'évasion de la prison (p 38-39). C'est parce qu'"il fait noir" (3 p 51) que Tintin et Tchang échappent toujours à l'autorité, et peuvent escalader les murs pour s'enfuir (5 p 51) ou pour épier les comploteurs (15 p 51, 4 p 52). Inconscient des dangers qui le menacent à son arrivée à Shanghai (case 13 planche 12 : la structure métallique du premier plan est une excellente cachette pour d'éventuels agresseurs, l'éloignement du plan de vue renforçant par ailleurs la solitude, et par conséquent la fragilité, du personnage), Tintin apprendra très vite à devenir une ombre parmi les ombres (17 p 51, 14 p 55), seul moyen d'éviter la mort que lui réservent policiers, militaires, trafiquants qui le poursuivent. C'est enfin la nuit qu'ont lieu, par deux fois, les heureuses retrouvailles entre Tintin et Wang (1 p 29, 1 p 39). Après les heures nocturnes tragiques que Tintin a vécues, enfermé dans un tonneau d'abord (p 56), puis ligoté sur une chaise (p 57), l'exploration du sous-sol et l'arrivée derrière le rideau de la grande salle de la fumerie d'opium (p 59) apparaît comme une lente remontée vers la lumière, vers le jour qui fait éclater le *Lotus Bleu* en un jaillissement de volutes, de couleurs criardes, de formes vivantes et libres.

L'écriture idéographique chinoise, qui à chaque signe graphique associe un mot ou une notion, n'a donc pas été pour Hergé qu'un simple élément de décorum permettant de donner au *Lotus Bleu* une couleur locale. Bien plus, en privilégiant les scènes nocturnes, il s'en est servi pour révolutionner son système de langage. En traitant de la même manière Didi et le décor qui l'entoure (10 p 9, 2 p 10), il fait de ce personnage l'"inconnu qui sait se fondre dans le paysage". En noircissant la silhouette des navires de guerre japonais (17 p 22) ou d'une auto blindée (14 p 28), il fait de ceux-ci des symboles d'une puissance aveugle et destructrice. En se contentant de dessiner six personnages - dont la plupart ne montrent que leur dos - un soir en ville (15 p 33), il suggère l'inquiétude générale des consciences dans un monde dominé par l'injustice et par la force. En montrant Tintin sur un quai faiblement éclairé, seul dans le noir (14 p 55), il fait de celui-ci le "héros qui ne craint aucune menace". Quand il évoque trois ombres noires penchées sur des rails de chemin de fer en plein milieu de la nuit (5 p 21), il fait de ceux-ci les "comploteurs anonymes qui manigancent un mauvais coup". Et ainsi jusque dans les moindres détails : un gros rocher au premier plan (4 p 16) suggérera la surveillance d'individus cachés derrière, un arbre au-dessus d'un personnage (17 p 51) suggérera une menace qui pèse, une rue déserte (7 p 52) suggérera le caractère secret d'une action, un magasin fermé (11 p 52) suggérera l'heure avancée de la nuit. En stylisant son trait de telle sorte que chaque dessin ne soit ni une copie conforme de la réalité, ni une caricature plaisante de cette réalité, mais au contraire soit une sorte de signe à la fonction bien définie, représentant un élément, une idée - ou, pour reprendre la définition de l'idéogramme, un mot ou une notion - indispensables à la meilleure compréhension du récit, l'auteur enrichit un discours qui n'est plus celui des bandes dessinées de ses débuts, qui n'est pas celui de l'écriture chinoise, mais qui se situe à mi-chemin entre le théâtre d'ombres et une narration encore fortement attachée à la linéarité occidentale.

## *Les 7 boules de cristal*

Aucune grande figure du mal n'avait à ce point posé problème. Jusqu'à maintenant, le héros avait eu à combattre des mauvais garçons auxquels une bonne correction apprenait finalement le respect. Dans *Les 7 boules de cristal*, le mal est immédiatement qualifié de "mystérieux" tellement ses manifestations échappent aux enseignements des expériences passées. Voilà un ennemi invisible mais superpuissant, capable de revêtir toutes les apparences, une chose informe qu'en fin de compte ni le lecteur ni les personnages principaux ne peuvent nommer. Pour la première fois, Tintin reconnaît son impuissance à comprendre ce qui lui arrive ("Je ne sais pas", répète-t-il à plusieurs reprises : 13 p 17, 6 p 35, 6 p 42). Et du coup l'aventure s'étoffe, les menaces gagnent en ampleur, et l'histoire se prolonge au-delà des buissons impénétrables dans lesquels s'évanouissent des silhouettes indéterminées, au-delà des horizons où disparaissent des voitures aux vitres opaques - au-delà, en résumé, de ce que le regard du dessinateur permet d'entrevoir. De nature inconnue et incurable, le mal prouve son efficacité en trois temps.

Premier temps : la propagation. Très tôt, au moment du retour en Europe de l'expédition Sanders-Hardmuth, un individu croisé dans un train avait averti Tintin qu'il arriverait aux membres de cette expédition la même "chose" qu'aux responsables de la découverte de la tombe de Tout-Ankh-Amon (6 p 1). Mais il faut que la liste des victimes s'allonge pour que l'opinion considère enfin un simple fait divers, objet d'un court article en bas de page (6 p 17), comme un phénomène peu ordinaire (1 p 22), et décide d'y consacrer la une des quotidiens (1 p 25). Le "mal mystérieux" (13 p 8) qui atteint la première victime est vu à travers les yeux d'une extralucide, qui s'épanche aussitôt en un flot de paroles au ton presque incantatoire ("La haine du dieu Soleil est terrible ! Sa malédiction est sur lui !", 2 p 9), ce qui renforce le caractère divin du phénomène. Mais la soudaineté de ce "mal mystérieux" - au moment où elle a quitté son mari, madame Clairmont assure qu'il se portait "à merveille" (1 p 9) - continue à faire penser à un "coup monté" (8 p 9) qui n'est pas de nature à interrompre le spectacle (9 p 9). Ce n'est que quand on lui présente les éclats de cristal trouvés à côté de la deuxième victime que Tintin, d'abord sceptique ("C'est peut-être une simple coïncidence", 13 p 17), reconnaît enfin qu'il y a là beaucoup plus qu'une similitude de faits ("C'est assez, en tous cas, pour écarter définitivement l'hypothèse d'une simple coïncidence", 6 p 18). Le phénomène inspire désormais une inquiétude terrifiée : dans la seule planche 17, le terme "étrange" est utilisé deux fois (cases 6 et 13), et le terme "mystérieux", quatre fois (cases 6, 7, 12 et 14). Au moment où une troisième victime est atteinte, le laboratoire d'analyses du docteur Simon révèle son incapacité à analyser le produit que contiennent les ampoules de cristal (12 p 18), laissant supposer que ledit produit provient d'une science supérieure que les plus compétents cerveaux occidentaux ne peuvent pas comprendre. Le "vieil Indien ivre de coca" que Marc Charlet a rencontré un soir (9 p 19) s'apparente quant à lui au sorcier des civilisations anciennes, communiquant directement avec les dieux : son évocation accentue encore plus la fragilité des savants, les plaçant face à une réalité qui viendrait directement des cieux et de la nuit des temps. L'utilisation de pronoms impersonnels ("on", 8 p 19 ; "ils", 2 p 20) renforce l'idée d'un agresseur pouvant être à la fois tout le monde et n'importe qui. La simultanéité des attentats - Laubépin vient d'être atteint, Cantonneau et Charlet vont être touchés en même temps - confère aussi le don d'ubiquité à cette sorte de puissance immatérielle qui stérilise toutes les attitudes défensives. Aucune présence dans le bureau de Cantonneau ni dans son jardin (11 p 20) ne permet d'attribuer au forfait une nature humaine : on entend l'agression (9 p 20), mais on ne voit pas l'agresseur, littéralement surgi de nulle part. Le fait d'être, dans son taxi, parfaitement coupé du monde extérieur - et même coupé de l'avant du véhicule par une cloison, 6 p 21 - n'a pas empêché Marc Charlet d'être atteint par un mal qui semble s'être glissé à travers une vitre à moitié baissée (5 p 21). Un "autre taxi" (10 p 21), dont le chauffeur de Marc Charlet n'a pas repéré les passagers, est certainement à l'origine du délit : mais ce chauffeur lui-même, en reconnaissant n'avoir rien remarqué excepté "un petit bruit de verre brisé", concède que la "chose" (10 p 21) qui a frappé le savant a été extraordinairement silencieuse. L'attentat contre Hornet obéit au même schéma que l'attentat contre Cantonneau - le plan utilisé case 12 planche 23 reprend celui de la case 11 planche 20 -, mais cette fois le héros a la chance de voir "quelqu'un" disparaître dans les taillis (2 p 24). Malheureusement, la séquence s'achève sur un inquiétant plan-plongée qui ne montre qu'un seul être vivant : un chat (11 p 24). Au terme de cette première partie de l'album, le lecteur, qui n'a pas vu l'agresseur du professeur Hornet, reste donc sur sa faim : Tintin a-t-il rêvé ? ou bien l'agresseur pour s'échapper s'est-il transformé en chat ?

Deuxième temps : la malédiction s'achève. "Inouï", "formidable" sont les termes employés par Haddock et Tournesol pour décrire l'étrange épidémie (2 et 5 p 25) : ce sont effectivement les termes qui conviennent quand on constate les moyens

mis en œuvre pour protéger Bergamotte, et la rapidité avec laquelle Bergamotte va tout de même devenir la septième victime. L'auteur insiste d'emblée sur la sécurité dont jouit le professeur. Une grille imposante condamne l'entrée de la propriété, que surveillent deux gardes (9 p 26). Après qu'on lui ait demandé ses papiers (10 p 26), le capitaine fait remarquer qu'"on n'entre pas ici comme dans un moulin" (12 p 26). La maison est "bien gardée" (1 p 27) par trois policiers dont deux sont cachés dans les haies. Pourtant, ces mesures ne sont pas suffisantes pour rassurer Milou, effrayé dès son arrivée par une momie (11 p 27) à la présence troublante - une momie qui intrigue et inquiète aussi Tournesol (2, 3 et 6 p 28). A Bergamotte ironique devant "Celui-qui-déchaîne-le-feu-du-ciel" (2 p 28) répond un coup de tonnerre (3 p 28), comme si le ciel jugeait blasphématoire son attitude. En seulement deux planches, le temps change à une vitesse déconcertante : l'azur cède la place à de gros nuages gris (5 p 28), une bise qui emporte les feuilles se met à souffler (6 p 29), et la pluie arrive (10 p 29), jusqu'à l'orage (11 p 29), jusqu'au déluge (13 p 29). L'atmosphère est lourde, la chaleur pesante a fait éclater deux pneus de voiture (2 p 29). Maintenant que Rascar Capac a cerné ses victimes, maintenant qu'il les a contraintes à se barricader dans la propriété et à se rassembler en petit comité autour de la cheminée du séjour (8 p 30), il va pouvoir agir directement sur eux. Le parcours que suit la boule de feu, avant d'emporter la momie, annonce clairement un but : l'éclair détruit d'abord les conclusions des recherches menées sur les Incas - c'est l'image des livres renversés (9 p 30) -, elle élimine ensuite le savant Bergamotte, ou du moins le réduit à l'impuissance (1 p 31), enfin elle met en garde l'autre savant qu'est Tournesol - l'éclair l'emporte (6 p 31) puis le relâche (7 p 31). Les témoins de la scène demeurent sans voix, muets, Bergamotte parvient à peine à balbutier quelques propos hachés - "Mon Dieu !... La momie !..." (10 p 31), "Je... Ce n'est rien..." (2 p 32) - : le phénomène a fini par dépasser complètement la raison. L'appel à la divinité chrétienne ("Mon Dieu !", s'exclame Bergamotte, 10 p 31) semble l'ultime moyen de s'opposer à une puissance aux manifestations diaboliques redevenue fumée, qui "sent le soufre" (4 p 32). Le "sinistre cauchemar" (3 p 33) vécu par les trois personnages principaux est volontairement représenté, dans les deux bandes inférieures de la planche 32, comme partie intégrante du réel. C'est que ce "sinistre cauchemar" est un rêve qui n'en est pas un, un rêve qui correspond parfaitement à la réalité : c'est au moment précis où la momie jette sa boule de cristal (12 p 32) que les carreaux de la fenêtre se brisent (2 p 33), et c'est surtout au moment où les héros rêvent à Rascar Capac que Rascar Capac "a fait [...] sa dernière victime" (3 p 36). Après avoir atteint les êtres jusqu'à leur table de travail ou dans leur bibliothèque (Clairmont et Sanders-Hardmuth, 1 p 18), après les avoir suivis jusque dans leur salle de bains (Laubépin, 10 p 18), jusque dans leur véhicule (Charlet, 7 et 8 p 21), après avoir pénétré les bureaux (Cantonneau, 11 p 20 ; Hornet, 12 p 23) et les cheminées (8 p 30), le mal insaisissable a pénétré les consciences. Le noir d'où sort l'Inca (8, 9 et 11 p 32) est moins l'obscurité de la nuit qu'un enfer qui génère les monstres. L'Inca lui-même s'apparente plus à une force surnaturelle ayant revêtu une enveloppe charnelle momifiée - le rictus est figé comme sur un masque, 10 p 32 - qu'à une véritable momie. Personne n'a rien entendu : on découvre les restes de la boule de cristal quand elle a déjà fait son œuvre (13 p 35). Personne n'a rien vu : à la question : "Quelqu'un est-il passé par ici ?", on répond négativement (6 p 36). Les qualificatifs sont impuissants à décrire les facultés d'apparition et de dissimulation que possède l'agresseur de Bergamotte : "extraordinaire" (1 p 34), "invraisemblable" (5 p 36), "incompréhensible" (7 p 36). Certes, après avoir été "des-inscriptions-qui-se-trouvaient-gravées-sur-les-murs-du-tombeau-de-Rascar-Capac" (4 p 30), puis une "étrange épidémie" (6 p 17), puis un "mystérieux vengeur" (7 p 25), le mal prend enfin la forme d'un homme qui s'enfuit (3 p 37). Mais c'est un homme qui reste une tache noire parmi les autres taches noires des arbres (4 et 6 p 37) et qu'on ne parvient pas à retrouver (10 p 37) - la police reconnaît d'ailleurs très vite son échec : le "type" s'est échappé (9 p 38). Et quand Bergamotte revient à lui, il ne fait que répéter ce que nous avons déjà vu et entendu : le pronom impersonnel "ils" ne nous renseigne toujours pas sur les agresseurs, qualifiés de "démons" (6 p 38) ou de "bourreaux" (2 p 39), des agresseurs qui ne semblent pas appartenir au monde visible et qui pourtant "étranglent" (5 p 38), "dévorent" (6 p 38) et "torturent" (1 p 39) leurs victimes. A tel point que la radiesthésie paraît l'ultime solution de parvenir à comprendre la situation : Tournesol affairé dans le jardin finit par prouver que seules les sciences occultes (le pendule, p 39) peuvent appréhender les sciences occultes (le bracelet, 2 p 40).

Troisième temps : Tournesol a disparu. Ou mieux : il s'est volatilisé ; son kidnappeur n'a laissé derrière lui qu'une trace de main ensanglantée (2 p 41) et quelques branches brisées (4 p 42). Le mal prend alors la forme d'un pavillon de jardin tout à fait anodin et tranquille (11 p 42) : on voit un revolver (3 p 44), mais on ne voit pas le tireur. Quand Tintin et Haddock réussissent à forcer l'entrée, on ne voit toujours personne (8 p 44). Et de la voiture qui embarque Tournesol, on ne voit que l'extérieur, comme si elle roulait toute seule (9 p 44, 10 et 12 p 45). Elle semble d'ailleurs disparaître comme elle est apparue : on la voit partir vers l'horizon (13 p 45), mais on ne la voit plus jamais arriver (8 p 46). Une nouvelle fois, l'utilisation du qualificatif "invraisemblable" (1 p 47) traduit l'aspect surnaturel de cette disparition. L'échange de voitures tend quant à lui à prouver l'existence d'un complot ; le recours au pluriel suggère la transformation d'un agresseur qu'on avait cru identifier dans l'inconnu du jardin de Bergamotte en une sorte d'organisation à grande échelle : "le bandit" (4 p 41, 5 p 42) devient "les bandits" (9 p 46, 4 et 8 p 48), "mon gaillard" (4 p 43) devient "les canailles" (2 et 6 p 45) ou "ces misérables" (11 p 47). Le parallèle établi entre cet enlèvement et le "phénomène vraiment extraordinaire", la "sorte de transe inexplicable" (4 p 49) dont sont victimes les membres de l'expédition Sanders-Hardmuth fait entrer l'histoire dans le domaine de l'"étrange" (2 p 50). Exactement comme les boules de cristal qui ont frappé les sept savants, l'automobile qui a enlevé Tournesol est sans origines : "pas de plaque d'immatriculation, le numéro du moteur et celui du châssis ont été rendus illisibles à coups de burin" (5 p 56) ; on la retrouve par hasard dans un bassin de Saint-Nazaire, vide et disloquée (3 p 56). Une fois son œuvre accomplie, le sortilège disparaît comme par enchantement, ne laissant aucun indice derrière lui, pas même Chiquito, "évanoré" (3 p 57) comme la momie de Rascar Capac (1 p 32). Le seul espoir des héros de sauver Tournesol reste de se mesurer directement au mal tout-puissant. L'envol de l'hydravion dans le bleu du ciel, à la dernière planche, apparaît comme un défi lancé au dieu Soleil, annonçant d'autres déboires plus mystérieux encore.

L'aventure des 7 boules de cristal marque donc une étape dans l'œuvre d'Hergé, dans la mesure où elle révolutionne la notion de "méchant". Une force mauvaise décide du sort des individus, sans qu'à aucun moment le lecteur soit renseigné sur

la nature de cette force mauvaise. Il en résulte une tension perpétuelle qu'aucun tir de mitraillette ni aucune intervention salubre des gendarmes ne peuvent interrompre. Il en résulte surtout une démultiplication de la puissance des menaces pesant sur le héros, personnage pensé comme réel, combattant jusque là contre des Al Capone, des trafiquants d'opium, des faux-monnayeurs ou des putschistes, bref, contre des adversaires eux aussi pensés comme réels, qui doit faire face maintenant à un ennemi qui le dépasse. Le mal des *7 boules de cristal* est beaucoup moins un "opposant au gentil" que le moteur d'une histoire en devenir, beaucoup moins un prétexte à bagarres qu'un ressort à l'imagination. Parce qu'il n'impose à l'esprit aucune image, aucune limite physique, il apparaît comme une passerelle entre les faits exposés par l'auteur et par les héros, et leurs origines qu'il appartient au lecteur de découvrir - autrement dit entre le peu d'éléments portés à notre connaissance et tout ce que l'esprit demeure libre d'inventer.

## *L'affaire Tournesol*

*L'affaire Tournesol* est un album charnière. Jusque là, les gentils étaient tout à fait gentils, et les méchants étaient tout à fait méchants. Une distinction très nette existait entre ceux qui voulaient du désordre, et ceux qui voulaient arrêter les faiseurs de désordre, c'est-à-dire entre chacune des deux parties dont dépendait le sort de l'univers entier. Dans *L'affaire Tournesol*, l'important réside ailleurs. Bien sûr il y a toujours les gentils et les méchants ; mais les rapports entre les deux sont d'une autre nature. Autrefois, les méchants restaient accessibles : faux-monnayeurs, organisateurs de coups d'Etats ou trafiquants de drogue, tous exerçaient leurs talents à une échelle humaine, et il appartenait au héros de les réduire à l'impuissance par la force de son caractère et de ses poings. Mais peu à peu, ces méchants ont laissé la place à des puissances aux pouvoirs beaucoup plus étendus. Jusqu'à maintenant, les manifestations de ces forces hors du commun imposaient au récit un domaine de ténèbres mystérieuses, obligeant le héros à combattre avec des moyens de plus en plus démesurés, et la tentation devenait forte de tomber dans le merveilleux. Dans *L'affaire Tournesol*, soudain, la puissance surnaturelle porte un nom : la science. Et Tournesol, ami du héros, est un savant. Le héros va donc devoir faire un choix s'il veut rester un héros. En tous cas, dans l'immédiat, Tournesol est propulsé en haut d'une hiérarchie qui le comble de toutes les attentions.

En bas de cette hiérarchie, assignés aux basses œuvres, se trouvent les membres des services d'espionnage. Leurs actions sont toujours très discrètes. Ainsi, quand un élément de la police secrète syldave - car il s'agit bien d'un sujet syldave, l'enquête en apporte la preuve, 7 p 28 - reçoit une balle de revolver dans le parc de Moulinsart, au point de paraître "gravement atteint" (11 p 8), son corps disparaît mystérieusement par un trou de haie (1 p 10) et est emporté par une voiture qui attendait un peu plus loin (4 p 10). Dans l'ombre où ils agissent, ces agents anonymes finissent par tous se ressembler. La Syldavie accueillante du *Sceptre d'Ottokar* est loin : elle est devenue une grande puissance soucieuse de préserver ses avancées politico-scientifiques acquises quelques temps auparavant par l'aventure lunaire ; et c'est précisément le responsable de ses succès dans l'espace qu'elle cherche aujourd'hui, pour des raisons beaucoup moins pacifiques, à s'accaparer par la force. Tintin lui-même s'y laisse prendre : ce n'est pas pour "délivrer" (1 p 30) Tournesol, que les Syldaves interviennent, mais bien pour l'enlever. Ceux-ci n'hésiteront d'ailleurs pas à utiliser la matraque (13 p 30), à tirer à la mitraillette (16 p 31) ou à foncer avec une voiture sur les héros (14 p 33) pour parvenir à leurs fins. Plus aucun signe ne les distingue de leurs ennemis bordures, comme le constate Haddock ("Tapez sur ceux qui ont une sale tête", conseille Tintin, 2 p 30 ; mais le capitaine hésite : "Lequel des deux a la plus vilaine bobine ?... Pour moi, c'est kif-kif...", 3 p 30). Les silhouettes se confondent, identiques les unes aux autres, celle d'un hélicoptère bordure (11 p 29) aussi silencieux qu'un gros moustique (Haddock lui envoie une salve de fly-tox, 10 p 29) faisant écho à celle d'un canot syldave (3 p 32) finalement dissimulé par les arbres (12 p 32) ; on ne voit ni les passagers du véhicule bordure qui envoie le taxi dans le lac (10, 11 et 12 p 20), ni les passagers du véhicule syldave qui a kidnappé Tournesol (14 p 33, 1 p 34). La technique d'espionnage est similaire : même façon de s'habiller - chapeau et imperméable -, même façon de se cacher dans les buissons ou derrière les arbres (13 p 2). On trouve des espions partout : dans le parc de Moulinsart (p 2), dans le laboratoire de Tournesol (p 15), dans les aéroports (2 p 17, 11 p 42), dans le jardin de l'Ambassade de Bordurie à Rolle (16 p 29), dans une prairie du côté de Genève (12 p 40), dans la gare routière (6 p 17), dans le hall de l'hôtel Cornavin (14 p 18), sur la route de Nyon (10 p 20) et de Saint-Cergue (16 p 21), attendant sur un bas-côté non loin de Moulinsart (12 p 12) ou rodant autour de la maison du professeur Topolino (15 p 26, 14 p 27). Ces sombres individus surveillent (10 p 16, 11 p 17, 6 et 12 p 18), communiquent des informations (12 p 16) et conservent jalousement ce qui leur est acquis, ou ce qui est sur le point de leur être acquis - "Tout ça, c'est du temps de gagné", dit un personnage attablé à la gare (6 p 17), bien décidé à empêcher les héros de rejoindre Tournesol dans le train (14 p 18).

Au-dessus de ces indicateurs très spéciaux, se trouvent les services de police d'Etat, coordonnés par les pouvoirs politique et militaire. Dans le cas de la Bordurie, pouvoir politique et pouvoir militaire ne font qu'un. Le pays est sous la botte d'un chef unique, Plekszy-Gladz, dont la présence est rendu partout sensible, soit par des statues (12 p 47), des affiches (21 p 46), des photographies (dans le bureau du major Kardouk, 12 p 55 ; dans le bureau du colonel Sponsz, 8 p 56 ; dans le bureau de la douane, 3 p 60) ou des bustes le représentant (7 p 48, 4 p 53), soit par l'intermédiaire d'un signe qui l'évoque, la moustache : on retrouve ainsi la moustache sur les drapeaux et les uniformes (insignes de képis, cols, épaulettes, brassards), sur la façade du palais du gouvernement (12 p 47), sur le fronton de la forteresse de Bakhine (10 p 55), sur les avis officiels (6 p 47), sur les pense-bêtes (3 p 56), sur les poignées de porte (16 p 47), sur les luminaires (5 et 10 p 48, 3 p 49), sur le pourtour

décoratif des tables (7 p 48), sur les porte-plume (13 p 55), jusque dans la forme des pare-chocs des voitures (12 p 47, 5 et 6 p 51) et dans l'aspect légèrement incurvé des deux extrémités de l'accent circonflexe - comme dans "zsnôrr" (13 p 47, 14 p 50) ou "tzhôl" (14 p 59). La sécurité de l'Etat incombe directement au colonel Sponsz. Celui-ci semble détenir en mains tous les pouvoirs, comme le suggère sa première apparition publique : deux sbires lui frayent un passage dans la foule, on lui fait place (12 p 52), on se retourne pour le voir (1 p 53). Il semble tout désigné pour la mission qui lui est confiée, celle de favoriser la création d'une "arme qui reléguera la bombe A et la bombe H au rang de la fronde et de l'arquebuse", destinée à assurer à la Bordurie "la maîtrise absolue du monde" (9 p 51). Il peut décider de l'utilisation des chars (12 p 57) et de l'artillerie (15 p 58), il contrôle la police secrète (11 p 49), les postes frontières (15 p 59), il a le droit de vie et de mort sur les prisonniers politiques (7 p 55). Et surtout, il est aidé par des délateurs - comme le silencieux maître d'hôtel (8, 10 et 12 p 49) qui avertit la police secrète (7 p 50) -, des fonctionnaires discrets et efficaces - la ZEP, sitôt prévenue, est arrivée sur les lieux et a mis en place un dispositif d'encerclement (p 50) -, un service d'écoute téléphonique zélé (18 p 48), et des militaires enthousiastes et dévoués au régime : le major Kardouk est visiblement fier de montrer sur son bureau une photo de lui-même en compagnie de Plekszy-Gladz (11 p 55), l'état major est déchaîné quand on lui montre les effets de la nouvelle arme ("Extraordinaire !", "Formidable !", "Magnifique !", 1 p 52) - et une "vive déception" se lit sur les visages quand la maquette est dévoilée (3 p 52) -, et on ne peut qu'être effrayé devant le calme et la froideur avec lesquels le commentateur du Grand Etat-Major appuie sur le bouton rouge (12 p 51) et décrit la destruction de New York ("Cette cité, Messieurs, nous l'avons condamnée à disparaître. [...] Voyez : les orgueilleux buildings tremblent sur leurs bases, se lézardent, se désagrègent, basculent, et s'écroulent en poussière. Une ville entière est rayée de la carte du monde", 11, 13 et 14 p 51).

Au-dessus des pouvoirs politique et militaire, enfin, au-dessus de Sponsz et même au-dessus de Plekszy-Gladz, se trouve, nous l'avons dit en introduction, la science, divinité toujours plus inaccessible que l'on cherche par tous les moyens à s'approprier. Sans doute, l'album s'ouvre par de mystérieux phénomènes : d'abord les carreaux d'une fenêtre volent en éclats (10 p 3), ensuite c'est au tour d'un vase (7 p 4), d'un miroir (10 p 4), d'un pare-brise de voiture (5 p 5), de deux verres (13 p 5, 4 p 6), d'un lustre (1 p 8) ; le lendemain, de nouveau, une glace se brise d'elle-même (16 p 10), puis encore un verre (4 p 11), enfin toutes les bouteilles d'un livreur de lait explosent (10 p 11), sans la moindre raison - à la planche 11, une abondance de termes manifeste l'impuissance des personnages : "ensorcelés" (case 5), "micmac", "étrange" (case 6), "formidable" (case 11), "inouï" (case 12). Mais très vite la lumière se fait jour. Les aboiements de Milou (3 p 11), qu'accompagnent les feulements du chat de Haddock (7 p 11), indiquent d'emblée l'émission d'ultrasons. Par ailleurs, Tintin a remarqué que les bris de verre se sont systématiquement produits quand Tournesol "se trouvait dans son laboratoire" (4 p 14). Et justement, le professeur, qui "a un air plus préoccupé que d'habitude" (10 p 12), quitte le domaine : il ne renseigne ses amis que sur le strict minimum - "Je pars en voyage [...] deux ou trois jours... Je vous quitte, j'ai juste le temps de prendre le train de 11h 42... Au revoir." (7 et 9 p 12) -, et la cause de son départ semble bien un prétexte - en fait, il ne va pas à Genève pour "assister à un congrès de physique nucléaire" (8 p 12) comme il le prétend, il va à Genève pour rencontrer le professeur Topolino, spécialiste des ultrasons. Une rapide inspection permettra de conclure définitivement que l'auteur des phénomènes "est bien Tournesol" (13 p 15). Dans le même temps, la découverte sur les lieux d'un membre du service d'espionnage bordure révèle l'intérêt que suscite le savant. Confiée à un pouvoir quel qu'il soit, la géniale réalisation risque de conduire l'humanité à sa perte. Dieu malgré lui, parce que devenu l'objet de toutes les convoitises, Tournesol a très bien compris les enjeux que représente son appareil à ultrasons. A Topolino, il a rapidement confié sa peur face aux "conséquences de son invention" (5 p 26), seulement capable de briser des vitres aujourd'hui, mais sûrement demain "des bâtiments entiers, des chars, des cuirassés" (9 p 28), "la brique, le béton, l'acier" (5 p 52). Or, il refuse que "sa découverte soit utilisée à des fins destructrices" (5 p 55), "à des fins guerrières" (4 p 62). Quand on viendra le délivrer, seul comptera son parapluie (11 et 12 p 30, 3 et 11 p 57, 4 p 59), contenant ses plans (7 p 59). Peu lui importe sa libération : à Genève il se rend tout de suite aux objets trouvés (11 p 60) et s'inquiète que son parapluie soit vide (1 p 61), arrivé à Moulinsart il monte "directement à sa chambre" (12 p 61), et c'est uniquement à ce moment-là, quand il voit ses microfilms sur sa table de nuit, que le sourire lui revient (3 p 62). Passif dans l'action physique parce que sa frêle constitution ne lui permet pas d'accomplir des exploits sportifs, Tournesol demeure malgré tout l'unique détenteur du sort du monde, et il en a parfaitement conscience. Ses responsabilités, son pouvoir sont bien plus étendus que ceux des intrigants qui le kidnappent à tour de rôle, et même de ceux du puissant colonel Sponsz, agacé par l'inefficacité des moyens de persuasion à sa disposition - "Je vous demande un peu !" (5 p 55), conclut-il, dépit, face à la Castafiore.

Au sens traditionnel du mot "héros", le "héros" de l'histoire est donc bien Tournesol, car lui seul sauve l'humanité de la catastrophe. Le fait que l'album s'intitule *L'affaire Tournesol* est d'ailleurs significatif : le professeur reste en effet à l'origine de l'affaire "assez embrouillée" (7 p 10) qui enclenche l'aventure, et c'est lui qui décide finalement, par son refus de collaborer, du destin de la planète. Face au savant, Haddock et surtout Tintin semblent en porte-à-faux. Si ces derniers partent pour Genève, ce n'est absolument pas pour sauver l'humanité - pour la sauver encore une fois, serait-on tenté de dire -, c'est pour sauver leur ami. C'est uniquement parce qu'il sent Tournesol "en danger" (7 p 16) que Tintin choisit de s'embarquer ; et quand Tournesol est enfin libéré, le capitaine est catégorique : "On vous a récupéré, vous ; vos plans, eux, qu'ils se débrouillent !" (1 p 61). Ainsi, en se débarrassant de l'habituelle dichotomie entre, d'un côté un groupe de méchants luttant pour la domination universelle, d'un autre côté un sympathique individu luttant pour la gloire contre le groupe de méchants, en se débarrassant d'un manichéisme qui renvoyait depuis toujours la bande dessinée à une caricature plus ou moins simpliste des relations entre les êtres, *L'affaire Tournesol* permet l'émergence d'un nouveau type de "héros". Le personnage principal ne va plus maintenant risquer sa vie inutilement : il va risquer sa vie pour ceux qu'il aime, et tant pis si le monde court à sa perte. En reconnaissant ses faiblesses, il acquiert une vérité humaine, et fait entrer du coup la bande dessinée dans le réel. Tournesol reconnaîtra son erreur : il renoncera à jouer au "héros" et créera une rose blanche (*Les bijoux de la Castafiore*). Plus tard, en donnant à un nouvel album un titre qui remettra à une place privilégiée (*Tintin au Tibet*) un personnage métamorphosé par son aveu d'amitié pour un proche - Tchang - et d'indifférence pour l'avenir du globe, l'auteur témoignera ouvertement de cette

volonté d'ancrer la bande dessinée plus justement dans le quotidien. Désormais, le "héros" ne sera plus celui qui permet à ses contemporains d'éviter les guerres et les génocides, il sera simplement celui qui cherche à défendre ses propres centres d'intérêt.



## *Tintin au Tibet*

*Tintin au Tibet* commence par une scène de la vie ordinaire. Le personnage principal, en "vacances" (1 p 1), se dirige vers son hôtel pour se reposer après une longue randonnée. Plus d'enlèvements, plus de mystérieuses boules de cristal, plus de coups de feu tirés d'on ne sait où par on ne sait qui : Tintin a quitté l'univers fantastique de naguère pour entrer dans l'univers le plus banal qui soit, celui du lecteur. Une "bonne journée" (5 p 1) signifie à présent une "journée où il ne se passe rien", en l'occurrence une journée de promenade pédestre. D'emblée, nous savons que le malheur qui va s'abattre sur lui va le toucher dans sa vie intime, et non dans sa vie "professionnelle" de héros. Face aux catastrophes rapportées par les journaux ("Drame de la montagne par-ci, drame de la montagne par-là", 8 p 1), il ne manifeste aucune compassion et se contente de suivre Haddock qui le presse vers le restaurant ("A table ! Je meurs de faim !", 3 p 2). S'il s'intéresse finalement à une de ces catastrophes, ce n'est que parce que son ami Tchang en est une victime. La douleur qui l'atteint est une douleur au singulier : de même que Tintin demeure indifférent aux récits funestes de la presse, le lecteur est détaché de la tristesse profonde de Tintin (13 p 4). Nous pouvons éventuellement comprendre sa souffrance, mais nous ne pouvons pas ressentir le même déchirement : le drame qui survient est un drame personnel, et non un drame qui concerne le sort du monde. L'article de la case 2 planche 5 est terrible pour Tintin, mais ce n'est qu'un article de faits divers comme tant d'autres pour l'humanité entière. L'histoire qui commence est une histoire du héros face à lui-même. Les proches sont d'ailleurs absents : on ne voit ni les Dupondt, ni la Castafiore, ni Rastapopoulos, et Tournesol réduit à un rôle de figuration sans envergure (case 9 planche 5, on n'écoute pas ses propos) disparaît très vite. Même Haddock semble accessoire : il donne la réplique, il participe à l'expédition de sauvetage, mais ne se montre jamais touché par la mort éventuelle de Tchang. Bref, pour un objectif désormais solitaire, le "héros" doit toujours surmonter des obstacles au moyen d'armes efficaces, mais des obstacles et des armes d'une nature nouvelle.

Les risques physiques, d'abord. Nous sommes à présent bien loin des poursuites entre policiers et voleurs. Les véritables dangers ne sont plus ni les rafales de mitraillettes ni les pelotons d'exécution, mais des nécessités inscrites dans l'ordre naturel du monde. En premier lieu, il faut emprunter un itinéraire rocailleux où le moindre faux pas peut être fatal (6 p 19). Il faut traverser des rapides (p 17 et 18), des forêts denses (p 22). La montagne atteinte, les progrès dans la neige demandent beaucoup d'efforts et de volonté (6 et 7 p 25, 1 et 2 p 28, 10 p 41, 3 p 43), et sont compliqués par de multiples périls : les tempêtes de neige (p 31, p 42), les crevasses (p 31), les avalanches (12 p 43). La haute altitude n'est pas un domaine à la portée de tous. Dès le départ, Tharkey précise que le but ne sera pas atteint tout de suite : "Route encore longue", dit-il case 2 planche 16. Quelques temps après, le même personnage, lassé, conclut : "Seul bon montagnard pouvoir escalader paroi comme celle-là" (11 p 36), et décide de revenir dans la vallée. Tintin lui-même reconnaît que, de plus en plus, le "passage est difficile" (10 p 39). Les porteurs ont choisi d'abandonner (7 p 27) : ils ont préféré passer pour des froussards et se dispenser de la générosité du capitaine (5 p 25) plutôt que d'avoir à affronter le yéti, personification des dangers et des mystères de la montagne. L'immensité de cette dernière est soulignée aux cases 7, 8 et 9 planche 35 : les trois aventuriers semblent des créatures minuscules dans un milieu hostile, ou du moins dans un milieu qui n'est pas à leur mesure, un milieu où le plus élémentaire incident peut s'avérer pour eux lourd de conséquences. "Toi très courageux, mais toi pas connaître dangers montagne, toi pas raisonnable", dit avec justesse Tharkey au héros (5 p 37). Au fur et à mesure de l'ascension, les forces diminuent, le froid paralyse (9 p 40), les doigts s'engourdissent (15 p 40). La fatigue se lit sur le visage de Haddock (6 p 43) : ses joues sont creuses, des poches apparaissent sous ses yeux. Tintin finit par se fouler une cheville (7 p 45), Tharkey par se casser un bras (8 p 48). L'exposé final du capitaine (6 et 7 p 49) résume le pénible périple : la montagne a désormais remplacé les gangsters d'hier, elle est devenue une ravisseuse d'enfant qu'on doit vaincre, une ennemie à part entière.

Les risques moraux, ensuite. Tintin est mis en garde : son entreprise est considérée comme une folie (5 p 10), comme un "projet insensé" (11 p 13). Les personnes rencontrées sont toutes du même avis, depuis le chef de l'aéroport de Katmandou qui veut ramener le héros à plus de pragmatisme (5 et 6 p 10) jusqu'à l'oncle adoptif de Tchang qui ne comprend pas son obstination ("Mais, Sahib, puisqu'il est mort !", 6 p 13) : toute tentative est absolument "inutile" (6 p 10), puisque dans un avion cassé, avec rien à manger et soumis à une trop faible température (10 p 13), les rescapés n'ont forcément pas pu survivre. Et même quand Tharkey s'engage, sa décision relève moins d'une volonté de venir en aide à d'éventuels blessés, que d'une volonté de prouver qu'il n'y a "pas le moindre espoir" de sauver encore des vies (4 p 15) : "Tchang mort", conclut-il une fois l'avion atteint (13 p 36). Après avoir lutté contre les appels à la raison que lui prodigue son entourage, Tintin doit lutter contre

lui-même. Dans la montagne en effet, les conditions très rudes n'incitent guère à tenter des exploits : c'est uniquement parce qu'il est ivre que Haddock décide de gravir la paroi (p 38). Le renoncement menace. Il faut dire que quand "tout ce qui était humainement possible" a été fait (11 p 35), la tentation devient grande de baisser les bras et de prendre la route du retour (10 p 35). En ces circonstances, la ténacité chez Tintin conduit réellement, comme la boisson chez Haddock, à une attitude de "folie pure" (2 p 38) : c'est parce qu'ils sont "fous", chacun à leur manière, que les deux personnages principaux parviennent à surmonter leur peur et leur découragement. Et il leur faut lutter seuls : le journal laisse entendre que les recherches occidentales seront de courte durée (1 p 2), les autochtones - Tharkey en tête (8 p 13) - refusent de se lancer dans une nouvelle expédition, même les autorités religieuses ont perdu espoir ("Jamais, jamais tu n'en retrouveras la moindre trace", affirme le Grand Précieux, 11 p 49 ; et un peu plus loin, 3 p 50 : "Le mieux serait que vous retourniez dans votre pays. [...] Demain, une caravane part d'ici pour le Népal. Je vous invite à en profiter"). Personne ne veut "se risquer dans cette aventure" (1 p 52), "aucun guide" (10 p 10) ni aucun villageois (11 p 52). En résumé, tandis que les bandits d'autrefois trouaient les peaux avec des mitraillettes, cassaient les membres avec des instruments de torture, renversaient les corps avec des voitures, la montagne mine de l'intérieur : elle terrifie, elle impose le respect, elle assagit, elle réduit à néant toute velléité combative. Comme le yéti, elle intimide plus qu'elle agresse.

Pour faire face, restent la volonté, le courage, la foi. Au commencement de l'entreprise en effet, il n'y a qu'un rêve de Tintin en complète contradiction avec le "peu d'espoir" du journal (4 p 3) : sans la moindre raison, le personnage principal soutient obstinément la thèse de la survie de Tchang ("Tchang n'est pas mort", 5 et 11 p 5 ; "Tchang est vivant", 7 p 5, 11 p 10 ; "Je suis convaincu que Tchang n'est pas mort", 4 p 10 ; "Je sens [...] qu'il est vivant", 9 p 10), et cette conviction suffit à lui faire oublier les dangers qui l'attendent. Parfois, tout de même, il utilise le verbe "croire", et confesse ainsi que son propos relève plus de l'irrationnel que d'un comportement responsable ("Je crois qu'il n'est pas mort", 5 p 13) ; mais la conviction est tellement forte qu'elle le pousse à agir aussi promptement que le plus construit des discours mathématiques : "Comme je le crois vivant, je pars à sa recherche", dit-il sèchement case 9 planche 6. Et rien ne semble en mesure de contrecarrer son projet. Des montagnards tentent de lui remettre les pieds sur terre, en l'assurant qu'ils ne s'engageront pas dans l'aventure, quelle que soit la somme qu'on leur offre ? Tintin répond simplement : "Je partirai donc seul" (2 p 14), autrement dit : "Je pars quand même, peu importe les moyens, et s'il n'en reste qu'un je serai celui-là". Dans la montagne, sur le lieu du drame, personne ne répond, sinon l'écho ? Tintin ne se décourage pas : "Il faut sauver Tchang" malgré tout (12 p 27), quand bien même on ne trouverait aucune trace de lui à proximité de l'avion. Tharkey manifeste des doutes sur le bien-fondé de l'expédition ? Tintin le motive : "En avant, Tharkey, en avant" (9 p 36), "Moi, je continue" (4 p 37), et il réussit à le convaincre (9 p 41). Même quand la fatigue se fait sentir, même quand un retour précipité dans la vallée devient nécessaire car le matériel commence à faire défaut (la première tente s'est envolée, la seconde s'est déchirée), Tintin ne peut pas s'empêcher de penser encore à Tchang : "Hélas !", laisse-t-il échapper, case 2 planche 43. Et dès que les conditions s'améliorent, il repart en croisade : au monastère, à peine remis de l'avalanche qui a failli lui coûter la vie, il reprend sa prédication là où il l'avait laissée ("Il faut absolument le sauver", 1 p 52 ; "J'irai seul s'il le faut", 2 p 52 ; "Je partirai demain pour Charahbang", 6 p 52). On peut dire que la dernière arme du héros, c'est ce qu'il a dans le ventre et surtout sur le cœur. Les mitraillettes ont été rangées au placard, les voitures ont été délaissées au fond des garages, et même les muscles ne servent plus à rien : Tharkey, un sherpa, a beau avoir une corpulence plus imposante que celle de Tintin, seul Tintin aura assez d'audace et d'amour pour mener à terme la quête de Tchang. C'en est fini de la technicité, des chars, des avions, des appareils à ultrasons et autres : pour vaincre, ne reste que la persévérance. Et la récompense du héros est devenue pareillement plus humaine : au diable la reconnaissance bruyante de l'humanité, Tintin se contente désormais de la joie de revoir Tchang vivant, tel qu'il l'avait rêvé (p 56).

L'image des montagnards perdus dans la neige, entendus seulement par l'écho (9 p 27), résume tout : des hommes, coupés du monde et oubliés par lui, ne doivent compter que sur eux-mêmes pour parvenir à leur but. Pour la première fois, le "héros" reconnaît que son entreprise n'est pas une partie de plaisir, et que ce n'est pas par "soif des records", par "goût de l'alpinisme", par envie d'épater la galerie, qu'il s'est jeté dans l'aventure (10 p 48). La réussite finale est la victoire non pas d'une espèce de demi-dieu contre une abstraction - le Banditisme international -, ni d'un philanthrope exceptionnel qui a apporté son aide aux opprimés, mais d'un "héros" enfin humanisé, d'un individu ordinaire qui a été jusqu'au bout de lui-même, qui a triomphé de dangers bien réels - ceux de la montagne, que connaissent tous les skieurs, grimpeurs, randonneurs. En pleine guerre froide (les avions et les automobiles qu'utilisent les personnages sont datés : ce sont celles et ceux des années 1950-1960), Tintin a délaissé les prisonniers du goulag, les Berlinoises emmurés et les réfugiés cubains pour ne s'intéresser qu'à un jeune rescapé moribond d'une catastrophe aérienne parmi tant d'autres. Le propos final du Grand Précieux ("Ce que tu as fait, peu d'hommes auraient osé l'entreprendre", 4 p 61) marque l'émergence de nouvelles valeurs : l'amitié, la ténacité, l'humilité remplacent dorénavant le geste théâtral, l'altruisme à grande échelle et en définitive de pure forme, la recherche de l'exploit sportif gratuit.

## *Les bijoux de la Castafiore*

Les bijoux de la cantatrice sont un signe. Continuellement perdus, ils sont systématiquement retrouvés. De même, le mouvement et le mystère dans ce nouvel album sont perpétuellement réactualisés, sans qu'il soit possible que leurs effets durent davantage que quelques planches, parfois quelques cases. *Les bijoux de la Castafiore* sont un épisode statique, un récit qui refuse les éclats, où le "héros" est contraint de garder les pieds sur terre. En vain on chercherait, comme à l'époque du *Secret de la Licorne*, un trésor caché dans les caves de Moulinsart, ou des engins d'apocalypse dans le laboratoire du professeur comme au temps de *L'affaire Tournesol*. Désormais, il n'y a plus que des roses "Bianca" dans les jardins, et une diva qui répète avec son pianiste au salon. Obligé de meubler ses journées du mieux possible, Tintin va être confronté, sans avoir eu le temps de s'y préparer, à des réalités sociales jusque là superbement occultées.

*Les bijoux de la Castafiore*, une aventure au quotidien ? Assurément. Tout ce qui pourrait annoncer un retour au fantastique, ou un retour aux intrigues policières d'antan, est rapidement désamorcé. Les personnages se promènent dans une campagne (1 p 1) où pourrait atterrir à nouveau l'avion des contrebandiers de la planche 1 de *L'île noire* : mais non, c'est une campagne déserte. Milou court vers la forêt et fouille la terre (2 p 1) : que va-t-il trouver ? un cadavre ? un revolver ? ou un os (comme à la planche 11 de *L'île noire*) ? Rien. Il a creusé un trou simplement pour creuser un trou, et il court maintenant après un oiseau (5 p 1). Dans la forêt profonde, nous suivons les "héros" (8 p 1) ; le premier plan est occupé par un arbre derrière lequel on aurait surpris, jadis, un espion ou un agresseur (comme à la planche 2 de *L'affaire Tournesol*) : et non, il n'y a là qu'un écureuil. La fin de la planche 1 est pleine de suspense : Tintin arrête Haddock et lui dit : "Chut !... Ecoutez !... On dirait une enfant qui pleure..." (9 p 1). Que va-t-on trouver ? un mort ? un bandit ? un robot ? Non : une enfant qui pleure (2 p 2). Quand Milou aboie, Tintin se demande : "Que se passe-t-il encore ?" (11 p 2). On peut s'interroger sur l'utilisation de l'adverbe "encore", puisque, pour le moment, il ne s'est "encore" rien passé ! Nouveau suspense à la fin de la planche 2, Tintin s'écrie : "La pauvre petite !". Qu'est-il arrivé ? La jeune Bohémienne se trouve-t-elle face à un bandit ? un robot ? Non : elle a seulement trébuché dans les ronces et s'est cognée la tête contre une racine (1 p 3). Nouveau suspense à la fin de la planche 3, une diseuse de bonne aventure regarde dans la main de Haddock et s'écrie : "OOOOOH !". Qu'a-t-elle vu ? Un avenir avec des morts ? des bandits ? des robots ? Non, elle a seulement vu la morsure du capitaine (1 p 4). Nouveau suspense à la fin de la planche 4, un BOUM terrible : s'agit-il d'une explosion avec des morts ? des bandits ? des robots ? Non, c'est seulement Tournesol qui n'a pas évité une marche cassée (1 p 5). Après toutes ces petites émotions, retour au salon pour décompresser. L'histoire piétine depuis déjà sept planches, quand Haddock est finalement cloué dans son fauteuil par une bête entorse, pour une durée de quinze jours (6 p 8), juste au moment où il s'apprêtait à partir pour l'Italie (sans but véritable d'ailleurs, certainement pas pour sauver le monde en luttant contre la mafia, puisque quand Tintin lui demande où il va, il répond : "Je ne sais pas ! N'importe où ! A Milan par exemple !", 11 p 7). Si le lecteur s'attendait à voyager à nouveau en Russie, au Congo, en Amérique du Nord, en Egypte, en Inde, en Chine ou ailleurs, c'est raté. Contraints de rester à Moulinsart à cause de l'immobilité du capitaine, les personnages en sont réduits à évoquer le passé ("Notre première rencontre en Syldavie...", se souvient la Castafiore avec nostalgie, 10 p 10). Fin de la planche 12, nouveau suspense : la gendarmerie sonne au château, pour annoncer un mort ? un bandit ? un robot ? Non, pour mettre Haddock en garde contre la prétendue nature mauvaise des bohémiens (p 13). Nouveau suspense à la fin de la planche 36, un DZING provenant de l'extérieur : Tournesol aurait-il repris ses expériences sur les ultrasons qui brisent le verre (cf. *L'affaire Tournesol*) ? Non, ce sont seulement les Dupondt qui ont freiné trop tard (2 p 37). Fin de la planche 53, que va-t-on voir dans le grenier ? Un bandit passer par la fenêtre ? Un robot sortir d'un carton ? Non : un hibou inoffensif (3 p 54). Fin de la planche 61, Tintin sort précipitamment : "Ah ! Vous voilà, capitaine ! Venez voir !". L'aventure va-t-elle enfin commencer ? Il serait temps, nous sommes à l'avant-dernière planche... Mais non : c'était simplement pour montrer que la marche est réparée (1 p 62). Parallèlement, tout ce qui peut enracciner le récit dans le monde du lecteur est exploité. A Haddock qui poétise sur l'"air pur et vivifiant, si fin, si léger, si pétillant qu'on a envie de le boire" (3 p 1), Tintin rappelle les odeurs désagréables du champ d'épandage voisin (4 et 5 p 1) : ainsi, dès le début, se manifeste un choix délibéré pour le réel, même dans ce qu'il a de plus prosaïque. Les personnages sont surpris dans leur vie de tous les jours : Tintin ouvre le courrier pendant que Tournesol lit et que Haddock se sert un apéritif (10 p 5), plus loin Haddock fume sa pipe et Tournesol s'occupe de jardinage (9 p 20), plus loin encore Tintin est plongé dans *L'île au trésor*, Haddock dans un livre de marine (12 p 43), confortablement installés devant Milou qui dort, tandis qu'Igor pianote (11 p 43). Dans un tel

univers, le moindre imprévu finit par être impossible, improbable : quand la Castafiore perd ses bijoux, on ne fait même plus attention à elle ("Ne vous dérangez pas : elle les aura retrouvés dans cinq minutes", conclut le capitaine, 13 p 43). Les sous-bois d'hier, rendus inquiétants par une lumière lunaire, sont aujourd'hui des lieux propices à la méditation, à la rêverie (p 40). Une grande place est accordée aux détails de la vie quotidienne : un ouvrier qu'on convoque régulièrement et qui ne vient jamais (le marbrier Boullu), un téléphone qui sonne continuellement à cause d'une erreur de numéro récurrente (la boucherie Sanzot). Les références au temps sont nombreuses, comme la Nouvelle Vague dont le capitaine tente de singer la coiffure (9 p 22), ou Christian Dior rebaptisé "Tristian Bior" (5 p 25). Les seconds rôles acquièrent une profondeur, comme Nestor qui cesse d'être un majordome neutre, figuratif, aseptisé, en révélant des faiblesses : empli de préjugés ("Ces bohémiens, c'est tout vauriens, chapardeurs et compagnie !", 5 p 12), il est aussi sincèrement touché par l'envoi d'une photo dédicacée que lui promet la cantatrice (3 p 57).

Aventure au quotidien, *Les bijoux de la Castafiore* sont en fait une aventure sans histoires, une "aventure" qui n'en est pas une. Le "Ciel, mes bijoux !", nous l'avons dit, n'est qu'un leitmotiv qui permet, tant bien que mal, de remplir un temps l'existence morne des différents protagonistes. Perdus planche 10, les bijoux seront retrouvés dès la planche 11 ; on les croit évaporés encore case 14 planche 24, en réalité il s'agit seulement d'un collier qui "vient de se casser" (2 p 25) ; envolés à nouveau planche 34, ils seront redécouverts sous des coussins (7 p 39) ; leur disparition répétée finit par lasser, et on s'en désintéresse planche 43 ; et planches 56-57, Nestor arrive avec le précieux coffret avant même qu'il soit nécessaire d'entamer des recherches. Bien plus intéressantes, et plus riches de rebondissements possibles, trois énigmes coexistent. D'abord, l'énigme du grenier. La Castafiore a "entendu marcher à l'étage supérieur" (11 p 15) ; le pianiste Igor, à plusieurs reprises, a lui aussi "semblé entendre marcher là-haut" (5 p 53). Un matin, on constate des traces de pas dans la terre, sous la fenêtre de la chambre (1 p 16). De qui ou de quoi peut-il s'agir ? Le Romanichel Matéo, qui éclabousse Tintin (p 16), joue-t-il un rôle dans cette affaire ? Mais non : Matéo est simplement méfiant, convaincu à tort que Tintin et le capitaine n'aiment pas les bohémiens et qu'ils "font semblant de [les] aider, et dans le fond de leur cœur [les] méprisent" (8 p 13). Les empreintes dans la terre sont celles d'Igor, qui a voulu s'assurer "que personne n'aurait pu escalader la façade en s'aidant du lierre" (8 p 53). Et les soi-disant pas au grenier ne sont que les grattements d'"un hibou ou d'une chouette qui niche" (3 p 54). Ensuite, l'énigme Igor. Le pianiste, discret, mystérieux, paraît bien trop poli pour être honnête. Pourquoi insiste-t-il sur le fait qu'il était au piano (4 p 44) et qu'il n'a rien pu voir, quand un bruit de chute parvient de l'escalier ? Il n'a nullement besoin de préciser qu'il était au piano : on l'entendait très bien... Il fronce les sourcils, cases 4 et 5 planche 18 : désapprouve-t-il simplement l'animosité du capitaine, ou a-t-il peur d'autre chose ? Peur de quoi ? D'être privé de piano ? Il est au courant de la cachette des bijoux : on le voit écouter à la porte quand la Castafiore donne la clef du coffre à sa servante Irma (10 p 14). Il quitte secrètement le château en laissant branché un magnétophone (p 50 et 51). On le surprend dans une cabine téléphonique, parlant par code ("Sarah... Oriane... Sémiramis...", 12 p 23). Communique-t-il des informations ? A qui ? ("Non, non, je vous téléphonerai moi-même... C'est entendu... A demain", 1 p 24). Mais non : joueur invétéré, le musicien se rend en ville, régulièrement, pour parier aux courses, sans avoir jamais osé prévenir qui que ce soit pour éviter les foudres de sa patronne (p 53). Enfin, l'énigme du journaliste. Une voiture stationne devant le portail ; des individus à l'intérieur sont apparemment intéressés par la diva (11 p 9). Cette dernière serait-elle devenue une Mata Hari ? Aurait-elle décidé de faire de Moulinsart son repaire ? Qui sont ces deux inconnus qui courent dans le parc (11 p 13) et s'enfuient en voiture (3 p 14) ? Seraient-ce encore des Incas comme dans le jardin du professeur Bergamotte (cf. *Les 7 boules de cristal*) ? ou des espions syldaves ou bordures comme du temps de *L'affaire Tournesol* ? On les retrouve un peu plus tard, cachés dans la végétation (15 p 19, 12 p 20). L'inquiétante voiture réapparaît, ses passagers sont bien décidés à "risquer le paquet" (10 p 30). Quels sont leurs projets ? D'où viennent-ils ? On s'interroge sur leur identité ("Il n'était pas avec nous", "Je croyais qu'il faisait partie de votre équipe", 5 et 6 p 36). Mais dès la planche 21, on les voit déguerpir après avoir marché sur un nid de guêpes (case 2) : ils sont manifestement trop maladroits pour être des espions. En réalité, ce sont des paparazzi en quête de reportage, qui vont profiter de la venue d'une équipe de télévision pour prendre des photos de la Castafiore (2 p 35). Les clichés volés paraîtront quelques jours plus tard dans la presse spécialisée (8 p 41).

Mis au chômage, débarrassés de leur impératif de réduire à l'impuissance tous les malfaisants de la planète, les personnages principaux vont pouvoir enfin prendre conscience de certains travers de l'époque contemporaine. Pour être restés longtemps dans les hautes sphères, pour avoir longtemps fréquenté les chefs d'Etats, les grands scientifiques et autres, ceux-ci se révèlent complètement inadaptés au milieu populaire. "Dire qu'il y a des gens qui vivent au milieu d'immondices !" remarque le capitaine (6 p 3) : c'est seulement au vingt-et-unième album de la série qu'il s'en rend compte ! L'arrivée au camp bohémien ressemble à un débarquement sur une planète inconnue. Habitué à fréquenter les palais (celui du maharajah des *Cigares du pharaon* et du *Lotus Bleu*, celui du roi dans *Le sceptre d'Ottokar*), les riches demeures (comme celle du professeur Bergamotte dans *Les 7 boules de cristal*), les complexes industriels onéreux (comme celui de la fusée lunaire d'*Objectif Lune* et *On a marché sur la Lune*), les hôtels de luxe (comme celui où on les enferme dans *L'affaire Tournesol*), et bien sûr le château de Moulinsart, les héros n'ont pas de repère. Milou, inquiet de se retrouver dans un endroit aussi insolite, fronce les sourcils, regarde à droite et à gauche (5 et 6 p 3) comme s'il était entouré d'extraterrestres. Pour la première fois, les perspectives sont inversées. A l'époque des *7 boules de cristal* ou de *L'affaire Tournesol*, on suivait Tintin dans sa voiture, essayant de rattraper des ravisseurs sanguinaires ou de les semer, et dans le fond du décor, pour occuper le paysage, on voyait éventuellement un bidonville crasseux ou des nomades en voyage : à présent Tintin a quitté l'univers de la route, il déambule au milieu d'un groupe de Romanichels, et ce sont les grosses conduites intérieures bleues, les camionnettes rouges d'hier, que l'on voit passer, anonymes, au loin (5 p 1). Haddock multiplie les maladroites : ignorant que les Bohémiens n'ont pas assez d'argent pour payer un médecin (10 p 3), il s' imagine que cet endroit, c'est eux qui l'ont choisi (6 p 4). Ne sachant quel comportement adopter, il décide d'inviter ces indésirables chez lui. Mais ce geste sincèrement généreux n'est rien de plus que celui d'un bon bourgeois paternaliste qui ne dédaignait pas, il y a quelques temps encore, monter à cheval et porter le monocle (cf. *Les 7 boules de*

*cristal*), et qui n'éprouve aucun remords, aucun problème de conscience, juste après avoir touché la misère de près, à revenir dans son château pour s'affaler dans un fauteuil de style et se servir un apéritif avec une pince à glaçons (p 5). Face à la pauvreté des Tziganes, que constate-t-on ? La gendarmerie reste soupçonneuse ("Il ne faudra vous en prendre qu'à vous-même s'ils vous amènent des ennuis", 5 p 13), la police aussi ("Ces gens sont tous des voleurs !", 7 p 47). Quant aux médias, ils sont bien plus occupés à valoriser exagérément des vedettes pour en tirer le maximum d'argent. Peu importe en effet les populations dans le besoin, la presse ne s'intéresse qu'à des "trucs qui se vendent" (1 p 23), n'hésitant pas à forcer l'information pour la rendre plus spectaculaire (elle fait d'une simple conversation un projet de mariage, 6 p 23) et ne se souciant pas de l'exactitude de ce qu'elle rapporte ("Haddock" devient "Hadok", "Moulinsart" devient "Moulinserre", et la création d'une rose envisagée au moment des Florales gantoises, 10 p 23, devient une idylle naissante entre la Castafiore et le capitaine, 5 p 27). De son côté, la télévision, qui occupe une place de plus en plus importante dans la vie quotidienne ("C'est une véritable invasion !", se plaint Haddock dans la scène symbolique de Moulinsart pris d'assaut par le monde du petit écran, 7 p 30), elle n'a d'yeux que pour celles et ceux qui se plient à sa loi. Comme il y a peu de chance de trouver un Romanichel acceptant de passer des heures au maquillage, patientant jusqu'à ce que les micros et les caméras soient convenablement placés, et conservant une prestance photogénique tout le temps de l'interview, la télévision préfère mettre à l'honneur des gens pas forcément recommandables. *Les bijoux de la Castafiore* sont, sur ce point, une véritable démystification de la star moderne. La cantatrice, qui dans le domaine public peut bien posséder un talent pour le chant lyrique, se révèle de façon catastrophique dans le privé. Elle est sans-gêne : elle débarque au château quasiment sans prévenir et "sans le moindre scrupule" (12 p 32), elle s'installe avec Irma et Igor, commande un piano pour le salon (4 p 18), invite les journalistes dans une demeure qui n'est pas la sienne (15 p 18, 7 p 29), offre du champagne qui ne lui appartient pas (3 p 30). Elle est inculte ("Ce lit à baldaquin [...] c'est de l'Henri XV, n'est-ce pas ?", 6 p 11). Elle est altière : elle n'accepte pas qu'un majordome la corrige ("C'est ce que je voulais dire, naturellement !", 7 p 11), ni que quelqu'un l'interrompt ("Quel est le malotru qui a osé ?", 6 p 34). Elle est bête : elle affectionne les tautologies ("Paris-Flash, c'est Paris-Flash", 2 p 19 ; "Tristian Bior [...], c'est toujours Tristian Bior", 5 p 25), elle minaude ("Euh... A mon tour ?... [...] Hu ! Hu ! Hu !", 3 p 32). Elle est prétentieuse : elle joue la blasée qui doit s'imposer la lourde "rançon de la gloire" (1 p 19) en recevant des journalistes "assommants" ("Mais que voulez-vous ?", 8 p 29), elle ne manque pas de rappeler que sa dernière tournée aux Indes a été "triomphale" (11 p 32) et assure qu'elle est "attendue avec impatience" aux Etats-Unis (7 p 33), elle n'accepte que les flatteries et pas l'article qui évoque, sans doute avec justesse, son quintal (2 p 42). Elle est colérique : elle envoie promener le capitaine (1 à 4 p 42), Igor (5 et 6 p 42), Irma (7 p 42), Lampion (11 et 12 p 42), Tournesol (3 p 43), Nestor (6 p 43), les Dupondt (12 p 46). Enfin elle est égoïste et avare : quand Irma est accusée, elle la défend non pas par solidarité, encore moins par amitié, mais parce qu'elle a peur de la perdre comme femme de chambre, et d'être obligée d'en prendre une autre qui lui réclamera des gages plus élevés (1 p 47).

Maintenant qu'il est en vacances perpétuelles, le "héros" va avoir tout le temps de multiplier les expériences de cette nature. Après avoir pris contact avec les gens du voyage, méprisés, oubliés, et les gens du show-business, matérialistes, vaniteux, envahissants, il approchera les financiers (Carreidas), les politiques (Tapioca, Alcazar), les artistes (Ramó Nash). Ancien acteur dynamique de l'Histoire, le "héros" est devenu un spectateur passif mais impartial du monde. Il n'agit plus : il erre et il montre.

## Conclusion : *Vol 714 pour Sydney*, *Tintin et les Picaros*, *Tintin et l'Alph Art*

Les références aux années 1960-1970 sont toujours exploitées. Dans *Vol 714 pour Sydney*, Carreidas s'oppose à l'armateur grec Onassis (*Vol 714 pour Sydney* 7 p 8). Le Carreidas 160 ressemble aux avions d'affaires Dassault. Mik Ezdanitoff est un clone de l'écrivain Jacques Bergier. Dans *Tintin et les Picaros*, le personnage principal porte un jean, fait du yoga (*Tintin et les Picaros* 9 p 4), arbore le signe de la paix hippie sur son casque (*Tintin et les Picaros* 4 p 1). Le car des Turlurons semble échappé d'une affiche pour le Club Méditerranée (*Tintin et les Picaros* 5 p 51). Dans *Tintin et l'Alph Art*, Ben Kalish Ezab évoque l'ouverture du centre Beaubourg à Paris (*Tintin et l'Alph Art* 5-6 p 6), Ramó Nash accueille chez lui Luigi Randazzo, un double de Jacques Chazot - comme l'indique une note en haut de la planche 36 -, Endaddine Akass évoque le sculpteur César (*Tintin et l'Alph Art* p 40). Parallèlement, le système de fausse fin à rebondissement fonctionne toujours. A la fin de la planche 1 dans *Vol 714 pour Sydney*, le capitaine se retourne vivement vers quelqu'un qui ordonne : "Halte !... Arrêtez !...". S'agit-il d'un douanier ? d'une attaque à main armée ? Pas du tout : Tournesol veut simplement montrer un panneau avec le nom de l'aéroport (*Vol 714 pour Sydney* 1 p 2). Un peu plus tard, au moment de monter dans l'avion de Carreidas, on entend un BROUM inhabituel (*Vol 714 pour Sydney* 11 p 8) : une bombe vient-elle de sauter ? C'est un attentat ? Non : Spalding s'est pris le pied dans le fil du téléphone (*Vol 714 pour Sydney* 1 p 9). A la fin de la planche 3 dans *Tintin et les Picaros*, Tintin s'écrie "Milou !" : le canidé a-t-il été empoisonné ? Non, il est ivre (*Tintin et les Picaros* 1 p 4). Dans *Tintin et l'Alph Art*, à la fin de la planche 5, Tintin appelle Haddock comme si un dinosaure venait de sortir de la cheminée : "C'est vous, capitaine ? Venez ! Venez vite !". Mais non : c'est seulement pour prévenir que l'émir Ben Kalish Ezab passe à la télévision (*Tintin et l'Alph Art* 1 p 6). Au moment de l'interview, une explosion a lieu (*Tintin et l'Alph Art*, fin de la planche 6) : des opposants au régime sont-ils en train de tenter un coup d'état ? Non, c'est Abdallah qui vient de faire une farce en allumant un gros pétard (*Tintin et l'Alph Art* 2 p 7). En d'autres termes, les trois dernières "aventures" de la série s'inscrivent encore dans leur époque, et continuent d'évoquer un héros qui ne provoque presque plus rien. Des imprévus arrivent, certes (un détournement d'avion dans *Vol 714 pour Sydney*, l'accusation du dictateur Tapioca dans *Tintin et les Picaros*) ; mais même dans ces circonstances, Tintin ne joue aucun rôle d'importance. Il subit, il se laisse porter par les événements, et n'échappe à la mort que grâce à des tiers (les extraterrestres dans *Vol 714 pour Sydney*, Alcazar dans *Tintin et les Picaros*). L'entreprise nouvelle de description d'un monde où l'individu a perdu sa place, a définitivement remplacé l'évocation de l'action généreuse, devenue dérisoire.

*Vol 714 pour Sydney* s'intéressera d'abord à l'univers de la finance, à travers le personnage trouble de Laszlo Carreidas. Multimilliardaire dans le domaine des "avions, laines, pétroles, électronique, Sani-Cola, etc." (*Vol 714 pour Sydney* 4 p 3), il passe, au premier abord, pour un homme comme un autre. Pas de signes particuliers visibles, aucun charisme, aucun pouvoir de fascination. Il est un anonyme parmi la foule d'anonymes de l'aéroport. Quand on apprend sa véritable identité (*Vol 714 pour Sydney* p 4), plusieurs points d'interrogations commencent déjà à apparaître. Riche au-delà de ce qu'un contribuable moyen peut concevoir, pourquoi est-il vêtu de façon aussi pauvre ? Il porte un pantalon trop court, son imperméable est mangé par les mites, ses chaussures ont vécu, son chapeau (un "Bross et Clackwell d'avant-guerre", *Vol 714 pour Sydney* 5 p 46) est trop étroit. Le capitaine en le voyant le prend pour un malheureux "petit émigrant" (*Vol 714 pour Sydney* 1 p 4) qui "n'a peut-être pas de quoi se payer un verre d'eau" (*Vol 714 pour Sydney* 3 p 2). La vérité est que l'opulent homme d'affaires a l'obsession des économies : un complet, ça coûte cher... Cette hantise de l'épargne conçue comme mode de vie l'a apparemment toujours éloigné des médecins : il protège sa gorge avec une grosse écharpe jaune, il éternue continuellement, mais il préfère très certainement rester malade plutôt que payer une consultation et acheter des médicaments. Et quand il offre une tournée de Sani-Cola (*Vol 714 pour Sydney* p 5), ne nous trompons pas : la firme Sani-Cola lui appartenant, son geste ne lui revient pas trop cher. Peu généreux, il est un homme seul et triste : on le surnomme l'"homme-qui-ne-rit-jamais". Et le moins qu'on puisse dire est qu'il ne tente rien pour mettre fin à cette situation : il refuse même de serrer la main car il trouve cela "antihygiénique" (*Vol 714 pour Sydney* 5 p 4). Comment donc dépense-t-il son argent ? Sans doute, le Carreidas 160 est une belle réalisation. La boisson Sani-Cola en revanche est un breuvage peu recommandé pour la santé : quand Haddock jette le contenu de son verre dans un pot de fleur (*Vol 714 pour Sydney* 3 p 7), la plante crève presque instantanément (*Vol 714 pour Sydney* 10 à 12 p 7). En fait, le milliardaire n'est animé que par le goût de la possession. Peu importe la réussite technologique de son Carreidas 160, du moment qu'il en vend. Peu importe la qualité de ce qu'il fabrique, Sani-Cola ou autres, du moment

que la production rapporte. Cette mentalité est confirmée lors d'une vente aux enchères. Peu importe Picasso, Braque, Renoir ("J'en ai à ne plus savoir où les mettre", *Vol 714 pour Sydney* 6 p 8), l'Art ne l'intéresse pas. Mais si un autre acheteur s'interpose, il faut acheter "à n'importe quel prix" (*Vol 714 pour Sydney* 7 p 8). Autrement dit, seule compte la quantité de billets de banque qu'il va pouvoir étaler à la face de tous, et qui va lui permettre de se croire l'homme le plus puissant du monde. Carreidas en effet n'a pas des comportements modestes. En véritable tyran qui veut contraindre à sa volonté ceux qui l'entourent, il impose à Tintin, Haddock et Tournesol de voyager avec lui, sans se soucier de leur avis (*Vol 714 pour Sydney* p 5), il parle de lui à la troisième personne ("On ne fume pas en présence de Laszlo Carreidas !", *Vol 714 pour Sydney* 7 p 19 ; "On se tait quand Laszlo Carreidas parle !", *Vol 714 pour Sydney* 11 p 32 ; "Rien ni personne n'empêchera jamais Carreidas de parler !", *Vol 714 pour Sydney* 2 p 33), il pense à sauver sa peau avant celle des autres (il pousse Haddock dans la lave pour se frayer un passage, *Vol 714 pour Sydney* 13 p 53). Ceux qui tentent de le corriger, ou qui ont simplement une tête qui ne lui revient pas, sont rabroués comme des moins que rien : Tintin à ses yeux n'est qu'un "petit morveux" (*Vol 714 pour Sydney* 11 p 32), un "petit freluquet" (*Vol 714 pour Sydney* 2 p 33), Spalding est un "bouffon" (*Vol 714 pour Sydney* 3 p 9) qu'il n'hésite pas à traiter comme le dernier des esclaves ("Ne pensez pas, Spalding, et faites ce qu'on vous dit !", *Vol 714 pour Sydney* 13 p 5). Plus on avance dans la connaissance du personnage, plus on découvre un esprit déplaisant, néfaste, condamnable. Radin (il a ouvert un compte en Suisse sous un faux nom, *Vol 714 pour Sydney* 9 p 20), tricheur (il a installé une caméra pour gagner à la bataille navale, *Vol 714 pour Sydney* 10 p 10 : on peut supposer qu'il espionne de la même manière les industriels concurrents), il finit par avouer, sous l'effet d'un sérum de vérité, que "le fond de [sa] nature est mauvais" (*Vol 714 pour Sydney* 7 p 25), qu'il est une "canaille" (*Vol 714 pour Sydney* 9 p 30), une "fripouille" (*Vol 714 pour Sydney* 10 p 32). Toute sa vie a été marquée par des actes répréhensibles : il a volé un épicier dès l'âge de quatre ans (*Vol 714 pour Sydney* 12 p 24), il a volé aussi sa sœur aînée (*Vol 714 pour Sydney* 6 p 25) et sa mère (en laissant accuser la servante de la maison, *Vol 714 pour Sydney* 15 p 24), sa méchanceté a fait mourir sa grand-tante de chagrin (*Vol 714 pour Sydney* 5 p 31). Face à lui, Rastapopoulos, l'ancien parangon du Banditisme, n'est plus si terrifiant. Carreidas lui a ravi sa couronne de génie du Mal (*Vol 714 pour Sydney* 4 p 31). Rastapopoulos en est réduit à pleurer comme un jeune garçon turbulent à qui on vient de confisquer sa fronde (*Vol 714 pour Sydney* 8 et 9 p 32), et à se plaindre d'avoir été abandonné par le Diable ("Qu'est-ce que j'ai fait à Lucifer pour mériter tout ça !", *Vol 714 pour Sydney* 8 p 50). Fidèle second, Allan est pareillement devenu un imbécile (*Vol 714 pour Sydney* 12 p 37, 11 p 40, 6 p 48) plus bête que dangereux. Maladroits - Allan jette malencontreusement une grenade sur son chef (*Vol 714 pour Sydney* 12 p 40) -, malchanceux - Rastapopoulos se cogne contre un arbre (*Vol 714 pour Sydney* 4 p 37), il se prend une crosse (*Vol 714 pour Sydney* 12 p 36) et une stalactite sur le crâne (*Vol 714 pour Sydney* 6 p 50), il n'évite pas le coude d'Allan (*Vol 714 pour Sydney* 5 p 48) -, les deux hommes sont réellement retournés en enfance : ils éclatent de rire en voyant Haddock avec un chapeau enfoncé jusqu'aux yeux (*Vol 714 pour Sydney* 12 p 21), et Rastapopoulos hurle quand on lui retire un sparadrap (*Vol 714 pour Sydney* 10 p 37). Et on n'a plus grand chose à craindre en se moquant même de leurs disgrâces physiques, du nez de Rastapopoulos pareil à celui du nasique (*Vol 714 pour Sydney* p 42), et du dentier d'Allan (*Vol 714 pour Sydney* 7 p 51). "Les rôles sont inversés !", déclare Rastapopoulos à Carreidas (*Vol 714 pour Sydney* 7 p 19) : il ne croit pas si bien dire. Les discrets possédants d'hier se sont effectivement mués en monstres, et les vieux méchants se font maintenant "couper en petits morceaux" (*Vol 714 pour Sydney* 9 p 51) et ne sont plus capables de faire du mal à une petite araignée (*Vol 714 pour Sydney* 13 et 14 p 19, 1 à 3 p 20). Reste-t-il une catégorie qui n'a pas évolué ? Oui. Au milieu des deux prétendants au trône du mal, les patriotes sondonésiens représentent la réalité d'un Tiers Monde manipulé. Rastapopoulos compte miner leurs jonques (*Vol 714 pour Sydney* 9 p 31) dès que Carreidas aura révélé la combinaison du coffre en Suisse. D'un autre côté, il n'est certainement pas exagéré de penser que Carreidas, peu scrupuleux de nature, obsédé par l'idée de récolter de l'argent par tous les moyens, détient, dans les pays sous-développés, des ateliers - sondonésiens ou autres - qui lui fabriquent des vêtements ou des bouteilles de Sani-Cola à bon marché. Tenus par la promesse d'un soutien à leur émancipation, ces révolutionnaires de fortune ne sont pas respectés dans leurs croyances par Rastapopoulos (*Vol 714 pour Sydney* 5 p 41) : c'est uniquement dans l'éventualité qu'il puisse avoir "encore besoin d'eux" (*Vol 714 pour Sydney* 6 p 41), qu'il les ménage. A voir comment Carreidas traite son secrétaire, Tintin, Haddock, on peut supposer que ses sentiments à l'égard de ces populations pauvres ne sont pas plus élevés que ceux de Rastapopoulos. Ainsi, deux mondes semblent se dessiner : un monde de puissants, composé d'anciens manipulateurs flamboyants sur le déclin comme Rastapopoulos, et de nouveaux grands propriétaires d'industries et de valeurs, intouchables - sauf si l'on est aidé par des extraterrestres ! -, comme Carreidas, et un monde d'exploités, faibles et trompés.

La séparation radicale entre ces deux entités se retrouve en toile de fond de *Tintin et les Picaros*, qui approfondit encore l'étude des relations entre le pouvoir financier et le pouvoir politique. La Bordurie, nous l'avons constaté au moment de *L'affaire Tournesol*, est un pays qui a les moyens d'élaborer un programme de recherches avancées et d'entretenir une armée et une police redoutables. Quand cet Etat décide d'intervenir au San Theodoros, les résultats sont à la mesure des possibilités d'engagement : Tapioca, personnage d'opérette, devient un dirigeant écouté. Il faut dire que la Bordurie contrôle tout. Dans un Etat policier, le ministre de l'Intérieur est toujours le véritable chef du pouvoir. Qui est le ministre de l'Intérieur ? Un colonel bordure, Sponsz. En face, Alcazar est soutenu par l'International Banana Company (*Tintin et les Picaros* 7 p 1). Qui est le responsable de cette compagnie ? Carreidas ? Nous ne le saurons pas. Comme le dictateur de Bordurie Plekszy-Gladz, qu'on ne voit jamais, sinon en statue ou par le symbole de la moustache, le président de l'International Banana Company demeure une virtualité. On est loin des marchands de canons de *L'oreille cassée* (Chicklet, Bazaroff), directeurs de PME de guerre qui œuvraient en silence : ces derniers ont été remplacés par des géants omniscients qui trafiquent au grand jour. Les anciens héros de la révolution sont maintenant des jouets dans les mains de plus puissants qu'eux. Tapioca comme Alcazar, perdus dans leur lutte infantile pour savoir qui sera le chef, ne sentent pas à quel point ils sont faibles. Toujours mégalomanes - la capitale, Las Dopicos, a été rebaptisée Tapiocapolis par Tapioca (*Tintin et les Picaros* 6 p 1) et Alcazaropolis par Alcazar (*Tintin et les Picaros* 4 p 54) -, ils jouent les présidents comme on joue aux cartes. Alcazar est un impulsif ; ses réactions sont extrémistes. Que quelqu'un le contrarie, et il s'emporte : il veut faire "dévorer [Pablo] vivant par les fourmis rouges" (*Tintin et les Picaros* 7

p 29), il veut fusiller le ministre des Communications parce qu'un numéro de téléphone n'aboutit pas (*Tintin et les Picaros* 12 p 58). Par contre, qu'on se montre sensible à ses problèmes, et il se montre généreux au-delà de toute mesure : il octroie le grand cordon de l'Ordre de San Fernando à Tournesol (*Tintin et les Picaros* 12 p 49), à Tintin (*Tintin et les Picaros* 8 p 52), à Lampion (*Tintin et les Picaros* 5 p 62). Révélateur de sa nature profonde, son comportement planche 43 : en moins de cinq minutes, il est prêt à donner une partie de la réserve d'or d'Etat à Tintin (case 10), et il change complètement d'avis au point de souhaiter le faire passer par les armes (case 13). Un tel caractère ne peut pas apporter des solutions cohérentes et constructives à son peuple, ni rester au pouvoir très longtemps. En supplément, plus occupé à manier le fusil que la plume, le général a oublié d'apprendre l'orthographe (*Tintin et les Picaros* 9 p 53), ce qui n'aide pas quand on a des responsabilités. Tapioca quant à lui aime s'imaginer qu'il est un terreux, et que ses mimiques le rendent plus séduisant : il relève le menton d'un air superbe devant une ribambelle de micros (*Tintin et les Picaros* 10 p 8), il prend la pose au balcon du palais présidentiel (*Tintin et les Picaros* p 55). Mais en réalité, c'est un faible qui tremble et cède devant la première arme à feu (*Tintin et les Picaros* 8 p 56). Pareillement ridicules, les deux hommes ne sont pas d'un grand secours pour leur pays. Ils ne sont même pas soutenus par leurs fonctionnaires : seulement trente hommes suffisent pour bousculer le régime en place (*Tintin et les Picaros* 12 p 38). Et quand le changement a lieu, l'armée, la marine et l'aviation retournent aussitôt leur veste (*Tintin et les Picaros* 1 p 62) : "Toutes mes félicitations, mon général !", dit le colonel Alvarez (*Tintin et les Picaros* 2 p 57). Les coups d'Etat finissent par être considérés comme une "tradition" (*Tintin et les Picaros* 3 p 57), comme une coutume ancestrale, comme un patrimoine. Case 5 planche 62, Alcazar invite les Turlurons, grâce à qui il est parvenu au pouvoir, à participer "au carnaval de l'année prochaine" : on suppose qu'il sera renversé à son tour. A l'instar de Tapioca, "Mussolini de Carnaval" (*Tintin et les Picaros* 12 p 8), Alcazar, sorte de "Castro de carnaval", n'est rien d'autre qu'un élément de cette gigantesque mascarade, de cette fête inconséquente qu'est le joyeux carnaval de la révolution san-theodorosienne. Dirigée par Tapioca ou Alcazar, la population des périphéries est abandonnée (*Tintin et les Picaros* 9 p 11, 11 p 62), au profit des centres-villes où s'engraissent les étrangers des pays riches (on voit un groupe de touristes opulents, *Tintin et les Picaros* 8 p 11). Par Tiers Monde interposé, jouant sur des rivalités personnelles de bon ou de mauvais aloi (celles des partisans de Tapioca ou d'Alcazar), la Bordurie et l'International Banana Company règlent leurs comptes. Peu importe les affamés des bidonvilles, Sponsz est prêt à utiliser des armements très chers ("Au napalm, à la roquette, à la bombe !", *Tintin et les Picaros* 7 p 35) simplement pour se venger de son échec du temps de *L'affaire Tournesol*. De plus en plus éloigné des actes flamboyants de sa jeunesse, Tintin laisse les malheureux à leur sort : il n'invite même plus quelques San-Theodorosiens en haillons à venir s'installer dans le parc du château de Moulinsart (comme les Tziganes des *Bijoux de la Castafiore*), il refuse de se rendre au San Theodoros, (*Tintin et les Picaros* 1 p 11), et quand il s'y décide enfin, c'est uniquement pour sauver les Dupondt et la Castafiore (*Tintin et les Picaros* 3 p 46). Au fond, de même que le capitaine, Tintin se "fiche royalement de [la] révolution" (*Tintin et les Picaros* 2 p 46). Son impuissance le rend à peine plus éveillé que les Turlurons ; le seul point positif qui lui reste est sa réserve, qui lui évite de paraître en chemise rouge à fleurs et en bermuda comme Lampion, et de montrer impudemment son appareil photo et sa caméra pour demander où se trouvent les marchands de cartes postales (*Tintin et les Picaros* 6 p 51).

*Tintin et l'Alph Art* enfin s'intéresse aux rapports entre Art et argent. Comme Tintin, Tournesol ("Qu'est-ce que c'est que ça ?", *Tintin et l'Alph Art* 12 p 7, 4 p 8), les Dupondt, Nestor ("Ça sert à quoi ?", *Tintin et l'Alph Art* 8 p 11), Lampion ("C'est quoi, ça, ce truc ?", *Tintin et l'Alph Art* 6 p 10), le lecteur peut s'interroger sur la valeur réelle du H en plexiglas que Ramó Nash vend à Haddock - lui-même peu convaincu de la pertinence de son placement ("Euh... Bof...", répond-il à la Castafiore, *Tintin et l'Alph Art* 3 p 5). Ce H, caractérisé par sa monumentalité et sa transparence, pourrait laisser croire à la nature élevée de ce nouveau courant qu'est l'Alph Art. "Riche", "élémentaire" (*Tintin et l'Alph Art* 12 p 4), "transcendant" (*Tintin et l'Alph Art* 7 p 5), l'objet suggère le désintérêt du monde artistique pour l'ici-bas. Cette suggestion est trompeuse. Sous son apparence de "force" et de "noblesse" (*Tintin et l'Alph Art* 3 p 5), l'œuvre cache de sombres agissements. L'Art est devenu une gigantesque magouille : Ramó Nash est un faussaire, son protecteur Endaddine Akass est un meurtrier, et le gérant de galerie Fourcart, honnête mais maladroit, recourt au chantage pour se faire entendre (il menace de "dévoiler tout ce trafic", *Tintin et l'Alph Art* 8 p 39). Sous couvert de grandes phrases, de calembours, de divagations rhétoriques ("C'est du Personalph Art !", *Tintin et l'Alph Art* 7 p 5), des grandes quantités de billets de banque circulent. "Une occasion pareille ne se représentera peut-être plus jamais !", assure Ramó Nash, case 8 planche 5 : un marchand de tapis ne s'exprime pas autrement pour écouler sa camelote... Pouvoir et argent sont liés, et conditionnent le devenir de la création artistique. Rabaisé au niveau d'un simple produit de consommation courante, l'objet d'Art finit par équivaloir à n'importe quoi, incitant n'importe qui à se figurer artiste. En voyage en Europe, le riche émir Ben Kalish Ezab décide de se faire mécène. N'ayant aucun sens artistique, il cherche à acheter des chefs-d'œuvre anglais et français comme la ménagère du dimanche achète des légumes au marché : ces achats ne sont que des "emplettes" (*Tintin et l'Alph Art* 2 p 6), qui ne lui apportent aucune émotion, aucun enrichissement particuliers. Ne jugeant la valeur des choses qu'à travers l'industrie pétrolière, il veut transformer la tour Eiffel en derrick (*Tintin et l'Alph Art* 4 p 6) et le centre Beaubourg en raffinerie (*Tintin et l'Alph Art* 5-6 p 6). Pour ce piètre esthète, la gloire, la vitrine, la propagande seuls justifient l'existence des palais (il veut reconstruire Windsor dans sa capitale Wadesdah, *Tintin et l'Alph Art* 2 p 6) et des maisons de la culture (l'ouverture programmée d'un musée d'art à Wadesdah n'aura qu'un but : "faire du Khémed un pays moderne", *Tintin et l'Alph Art* 4 p 7). Endaddine Akass quant à lui est un Néron jouant sur sa lyre. L'inquiétant personnage aime l'exagération dramatique. Avant qu'il apparaisse, on voit une scène surélevée, sur le fond de laquelle est inscrit un grand signe formé de deux E accolés (*Tintin et l'Alph Art* 7 p 22). Pour rendre son arrivée encore plus spectaculaire, il se fait annoncer (*Tintin et l'Alph Art* 8 p 22). Il se montre après que son assistance ait longtemps attendu, costumé comme un roi, avec une cape portée par un disciple, une barbe noire qui masque son visage, des lunettes noires qui cachent son regard (*Tintin et l'Alph Art* 10 p 22). L'Art est devenu une secte. Le gourou entame sa pantomime, lève les bras, utilise un vocabulaire choisi pour impressionner ("présence hostile", *Tintin et l'Alph Art* 11 p 22 ; "syllabe sacrée", *Tintin et l'Alph Art* 14 p 22). L'assemblée communie dans un délire général (*Tintin et l'Alph Art* 2 p 24a). N'y a-t-il personne pour s'opposer à de tels



excès ? Les valeurs incontournables du moment sont des mondains : Angelina Sordi impose le baisemain et joue la star en ne disant pas un mot (*Tintin et l'Alph Art* 8 p 35), le chanteur de charme Luigi Randazzo est un médiocre (*Tintin et l'Alph Art* p 36). Dans les salons, on cause, on danse, on fume au point de créer un brouillard (*Tintin et l'Alph Art* 1 p 37). On se divertit en soirée pour mieux dormir la nuit, et ne pas entendre les manigances, la louche camionnette que l'on charge (*Tintin et l'Alph Art* 12 p 37). La Castafiore représente parfaitement cet univers des cénacles. Son propos case 1 planche 5 est remarquable : "C'est un véritable retour aux sources, aux grottes de Lastamira, non, de Castaux... enfin bref, c'est l'Art de notre temps". L'"Art de notre temps" peut être compris au sens d'"Art qui va influencer les œuvres de demain" - autrement dit, elle prétend juger rationnellement les réalisations d'aujourd'hui alors qu'elle ne connaît pas les réalisations du passé -, ou au sens d'"Art de la fin du XXe siècle" - autrement dit, elle recourt à une tautologie pour éviter de dissenter sur ce qu'elle ignore - : dans un cas comme dans l'autre, elle prouve son manque de culture. Mais pour elle, pas de problème : du moment qu'elle peut montrer à la foule qu'elle est une familière des créateurs (elle embrasse le peintre, *Tintin et l'Alph Art* 7 p 4 ; elle l'appelle "mon cher Ramó", *Tintin et l'Alph Art* 2 p 5), elle est satisfaite. "Toute l'énergie du monde est en moi !", déclare Endaddine Akass (*Tintin et l'Alph Art* 8 p 24a). Effectivement. Toutes les énergies des artistes (Ramó Nash), des chefs d'Etats, des hommes d'affaires, des politiques (une note en bas de la planche 35 indique la présence, dans la villa d'Ischia, de Ben Kalish Ezab, de Chicklet, de Gibbons), des individus ordinaires (comme Martine, ou le collectionneur Sakharine, *Tintin et l'Alph Art* 3 p 23), vont vers lui. Son discours est une supercherie, de même que les pendentifs en or (*Tintin et l'Alph Art* 8 p 24b) qu'il offre à ses apôtres inconditionnels, qui contiennent un micro (*Tintin et l'Alph Art* 8 p 26) destiné à surveiller leurs allées et venues. Mais il manœuvre si bien les volontés qu'il passe aux yeux de tous, comme l'assure Martine, pour un être merveilleux (*Tintin et l'Alph Art* 6 p 24b).

"L'heure a sonné de vous transformer en César" (*Tintin et l'Alph Art* 4 p 42) : c'est sur cette sombre perspective qu'Hergé a abandonné son personnage, un jour de mars 1983. On se demande encore ce qu'il serait advenu de Tintin si la mort de son créateur ne l'avait pas laissé sur cette promesse d'avenir peu réjouissante. Sans doute Milou, parti chercher du secours (*Tintin et l'Alph Art* p 41), aurait réussi à prévenir Haddock, la police ou la Castafiore, et in extremis, comme toujours, Tintin aurait échappé à son funeste sort. Mais quelle forme aurait pris sa victoire ? Endaddine Akass est riche, et nous l'avons vu dans une note en bas de la planche 35 de *Tintin et l'Alph Art*, il est appuyé par des individus puissants. Surtout, il peut compter sur la crédulité des fidèles qu'il magnétise. Quant à Ramó Nash, son talent de faussaire ne sera pas oublié par tout le monde. Monastir et Fourcart sont morts ? La belle affaire ! Il trouvera bien d'autres gérants de galeries de peinture pour écouler sa marchandise. En résumé, l'organisation malfaisante dans *Tintin et l'Alph Art* est une organisation à grande échelle, tentaculaire. Il ne suffira pas d'envoyer Endaddine Akass en prison pour la détruire. Il ne s'agit pas d'une petite entreprise familiale comme, par exemple, la fabrique de faux billets de *L'île noire*, ou le réseau d'opium du *Crabe aux pinces d'or*. Quand Tintin arrêta les faussaires de *L'île noire*, tout le groupe tombait : il n'y avait plus un seul faux-monnaieur sur la surface de la Terre (et effectivement, par la suite, Tintin n'a plus jamais eu affaire à des faux-monnaieurs), et les bandits étaient définitivement réduits à l'impuissance (aucun des méchants de *L'île noire* ne réapparaîtra dans les albums ultérieurs, sauf le docteur Müller ; mais il devra malgré tout changer de métier et d'identité pour jouer à nouveau un petit rôle aux ordres de puissants qui le dépasseront - directeur d'un atelier de stockage de pilules explosives pour le compte de la Skoil Petroleum dans *Au pays de l'or noir*, chef de l'armée de Bab El Ehr, lui-même contrôlé par l'Arabair, dans *Coke en stock*). Et quand Tintin arrêta les trafiquants du *Crabe aux pinces d'or*, le monde entier était débarrassé du fléau : plus jamais on ne reverra Omar Ben Salaad, plus jamais on n'entendra parler d'opium, seul Allan se montrera encore dans *Vol 714 pour Sydney*, mais dans quel état ! Tandis qu'à présent, les bandits ont des complices dans tous les pays, dans tous les milieux. Que Milou prévienne la police, celle-ci interviendra - à supposer qu'elle ne soit pas corrompue aussi par Endaddine Akass -, Tintin évitera la mort qui lui a été réservée, et Endaddine Akass sera conduit dans une cellule. Et alors ? Ce mage derrière les barreaux sera-t-il moins dangereux que ses sbires répandus dans toutes les couches de la société, et tous ses clones essaimés un peu partout, qui resteront en liberté ? Nous connaissons la chance miraculeuse de Tintin, et son tempérament de boy-scout. Nous pouvons facilement imaginer qu'un événement de dernière minute aurait compromis Endaddine Akass au moment le plus critique, et Tintin aurait fini son aventure sur une terrasse confortable d'Ischia, aux côtés du capitaine, satisfait d'avoir accompli une nouvelle B.A. Mais comme l'expédition au Tibet, comme l'invitation des Gitans à Moulinsart, comme la libération de Carreidas et la révolution d'Alcazar, ç'aurait été une B.A. bien maigre. Combien de déportés en Sibérie, combien d'Ethiopiens ou de Bangladais morts de faim, combien de prisonniers torturés en Amérique du Sud pour la découverte de l'unique rescapé d'un accident d'avion, pour une poignée de bohémiens pris en pitié, pour le sauvetage d'un multimilliardaire fourbe ou d'une cantatrice casse-pieds, pour l'arrestation d'un gourou parmi tant d'autres ? Une seule fois durant sa carrière de héros, nous avons vu Tintin à l'œuvre comme reporter - planche 35 de *Tintin au pays des soviets*, il rédige un long article pour le journal *Le petit vingtième* - : depuis son expédition au Tibet, reporter - rapporteur de son temps - est redevenu sa seule fonction. Non seulement il ne sauve plus le monde, mais il ne défend même plus la veuve et l'orphelin, puisqu'il ne détrône le dictateur du San Theodoros que pour en mettre un autre à la place, dans son intérêt. Essayons d'aller plus loin. Accordons cinquante ans de plus à Hergé. *Tintin et l'Alph Art* aurait été achevé à la fin des années 1980 peut-être, ou au milieu des années 1990. Dans un vingt-cinquième album, qui aurait vu le jour après l'an 2000, le dessinateur aurait abordé la montée du capitalisme mondial, ou les scandales de la politique, ou les guerres localisées qui permettent d'écouler les stocks d'armement périmés. Peu importe le sujet : quel rôle aurait joué Tintin dans cette nouvelle "aventure" ? La tendance amorcée au moment de *Tintin au Tibet* ne se serait certainement pas inversée. Au mieux, il se serait engagé dans la Croix Rouge ou dans n'importe quelle autre ONG pour porter secours aux réfugiés sondonésiens ou san-theodorosiens ; au pire, il aurait favorisé l'élection de Carreidas à la présidence d'une multinationale de fabrication d'armes pour sauver Nestor, ou l'accession au pouvoir de Tapioca ou Alcazar à la place de Kadhafi ou Saddam Hussein pour distraire Abdallah. Un vingt-sixième album aurait donné l'impression d'une redite laborieuse, un vingt-septième aussi, un vingt-huitième encore plus. Ne nous trompons pas sur la signification des périodes de plus en plus longues qui séparent les dernières créations.

Si Hergé a mis trois ans pour réaliser *Les bijoux de la Castafiore*, cinq ans pour *Vol 714 pour Sydney*, huit ans pour *Tintin et les Picaros*, s'il n'a jamais achevé *Tintin et l'Alph Art*, s'il s'est rabattu sur des refontes d'anciennes aventures - *Au pays de l'or noir*, *L'île noire* -, c'est sûrement parce que l'inspiration faisait défaut, c'est aussi parce qu'il avait de plus en plus conscience de la vanité de son personnage. Où envoyer Tintin ? Quelle mission lui donner ? Dans quelles situations le mettre pour que ses actes ne trahissent pas son impuissance et ne paraissent pas trop ridicules ? Voilà les données nouvelles que l'auteur devait résoudre. Faire d'un héros plusieurs fois vainqueur de méchants spectaculaires, un observateur placide de son temps, ne pouvait pas être suffisant. "Quelles aventures aurait vécu Tintin si Hergé avait vécu plus longtemps ?" n'est pas la bonne question. Il faut plutôt se demander : "Dans un monde uniformisé, géré par des ramifications politico-militaro-scientifico-financières sans nombre, existe-t-il encore une place pour un héros comme Tintin ?". Concrètement, la réponse est non. Dans le meilleur des cas, Tintin aurait évolué vers un humanisme au singulier, il serait devenu une sorte d'abbé Pierre, ou un membre d'Amnesty International, ou un écologiste. Sinon, il aurait soigné ses vieux os au coin d'une cheminée de Moulinsart, en se plaignant de la hausse des impôts et des variations météorologiques. Mais dans un cas comme dans l'autre, la série des "aventures" de Tintin était bel et bien condamnée. Ou il aurait fallu rebondir sur un personnage secondaire (ainsi que le fera Franquin, en extrayant Gaston des aventures de Spirou) : pourquoi ne pas imaginer une nouvelle série avec, par exemple, Haddock en personnage principal ? Le capitaine, contrairement à Tintin, a des points faibles, et cela le rend bien plus humain, bien plus disponible pour des déambulations pleines de succès humbles et d'échecs modérés dans le monde moderne. Mais Hergé aurait-il envisagé un tel projet ? Ayant la même mentalité scout que son héros, il n'aurait sans doute jamais voulu l'abandonner, et par là remettre en cause son propre système de valeurs, sans doute très noble, mais dépassé. Qu'il nous soit donc permis, en conclusion, de supposer que, pour une fois, Milou ne parvienne pas à prévenir la police et que Tintin n'échappe pas à sa condamnation d'être transformé en sculpture. Qu'il nous soit permis de l'imaginer figurant dans un musée, sous la forme d'une "œuvre qu'on pourrait intituler "reporter"" (*Tintin et l'Alph Art* 4 p 40). Ce serait la meilleure façon de sacraliser ce qui peut l'être encore, de sublimer en martyr un personnage désespérément attaché à des principes qui n'ont plus aucune force.

André Franquin

## *Il y a sorcier à Champignac*

Après avoir mis un terme aux agissements du professeur Samovar (*Radar le robot*), renversé un dictateur esclavagiste (*Spirou chez les pygmées*) et révélé un trafic international d'hicoïne (*Mystère à la frontière*), Spirou décide de prendre des vacances dans un coin tranquille (3 p 1). Pour une fois, c'est l'aventure qui va venir à lui, et non l'inverse. Cela dit, lorsque des imprévus surviennent, il reste sur le site quand rien ne l'y oblige ; la réaction d'un homme normal, face aux événements de Champignac, serait de déguerpir en vitesse à la mer ou à la montagne. Le Spirou d'*Il y a un sorcier à Champignac* semble par conséquent à mi-chemin de son évolution : héros en période de relâche, il va défendre avant tout ses intérêts (en l'occurrence : ses vacances, sa tente, Fantasio) ; sauveur de l'humanité, il ne peut pas s'empêcher d'apporter son aide à des villageois complètement déstabilisés. L'histoire se déroule en trois temps, durant lesquels le héros manifeste progressivement les limites de son efficacité. Premier temps : la mutation des animaux, la disparition de Fantasio ; Spirou subit sans comprendre. Deuxième temps : la résolution des mystères, en la personne du comte. Troisième temps : le vol du produit X1 ; Spirou, pour faire oublier son impuissance du début, joue à nouveau son rôle de défenseur du monde, du mieux qu'il peut, en arrêtant le voleur.

Dès le début, le personnage principal ne croit pas à une malédiction. Au village, incapables de donner une explication tangible aux phénomènes qui se produisent, les esprits s'échauffent, recourent aux coutumes ancestrales : on évoque un "sorcier" (6 p 3), on trouve un bouc émissaire dans le bohémien récemment venu, on laisse éclater la violence ("Démolissez sa baraque !" "En prison !", 6 p 8), on lapide (7 p 31). A plusieurs reprises, les peurs, les instincts les plus primitifs s'expriment sans mesure, notamment dans la scène de la foule haineuse, armée de bâtons, de fourches, de pelles (7 et 8 p 14, 1 p 15). Paysan lui aussi, mais tenu à une réserve par sa fonction, le maire ressent la situation plus douloureusement que ses concitoyens : contraint de rester serein et digne, il essaie de calmer les consciences (4 et 5 p 14), mais ne peut s'empêcher de paniquer (3 p 13) - il se tient même le cœur par deux fois, 8 p 12, 1 p 13 -, il fait arrêter un innocent pour contenter l'opinion (2 p 9). On le voit soucieux à une terrasse de café (3 p 11). Impuissant à contrer le mouvement furieux de la masse, il finit par se demander : "Que faire ?" (4 p 15). Spirou n'est pas satisfait de ce type de comportement. Tout pourrait l'inciter à suivre les villageois en délire. Dès le premier soir, dans une ambiance fantastique, une rencontre a lieu : case 5 planche 4, la lune est cachée par de gros nuages noirs, le vent se lève, case 6 la pluie se met à tomber, case 7 l'orage éclate, case 8 on entend un bruit insolite, case 1 planche 5 un individu sort d'un buisson avec un lapin géant sur le dos. En moins de vingt-quatre heures, le héros est mis au courant des événements : d'abord un cochon bleu à pois noirs (4 p 3), puis une vache "qui donnait ses trente litres" qui se liquéfie à vue d'œil (7 p 3) avant de ressusciter (3 p 10), puis un escargot monstrueux (5 p 7). La tente de camping est démolie, renversée, sabotée (3 p 6). Le pays n'est guère accueillant. Mais Spirou refuse les jugements hâtifs : s'il "n'y comprend rien" (3 p 8), il ne tient pas à être un homme de plus qui "perd la raison" (2 p 4), il décide de "voir clair dans toute cette histoire" (1 p 8). En premier lieu, il remarque que des champignons bleus à pois noirs poussent dans le pré où paissait la première vache atteinte (8 p 3), des champignons qui réapparaissent dans le lait de la même vache, le lendemain (8 p 10), et qui ont servi de composants à un puissant soporifique utilisé pour neutraliser le personnel municipal (1 p 14). Les phénomènes n'ont donc pas une origine surnaturelle : ils sont provoqués par des champignons. Parallèlement, quand Spirou découvre sa tente démolie, une évidence s'impose : "Quelqu'un veut [le] chasser d'ici" (5 p 6). Refoulé à la porte du château où il tentait de trouver refuge, il conclut : "Quelqu'un là derrière essaye de [lui] faire peur" (4 p 7). Or, qui peut être ce "quelqu'un là derrière", sinon le comte ? Spirou n'hésite pas à interroger le discret septuagénaire (4 p 9), qui répond évasivement. Quand Fantasio est enlevé, de nouveaux champignons bleus à pois noirs, semés involontairement par le kidnappeur, conduisent directement au château (4 p 21) : plus de doute, le comte est seul responsable de ce qui arrive, et sera bien obligé de dévoiler ses expériences tôt ou tard - ce qu'il fait case 7 planche 24 : "Le "sorcier", c'est moi. Les prodiges de Champignac sont mon œuvre".

On peut s'interroger sur les véritables motivations du comte. Pacôme Hégésippe Adélarde de Champignac a-t-il des intentions bonnes ou mauvaises ? La réponse est délicate. Faire pousser des champignons immenses (6 p 22), donner aux lapins (1 p 5) ou aux escargots (5 p 7) une taille gigantesque, permettre aux vaches de produire une quantité énorme de lait (3 p 10) et aux poules une quantité énorme d'œufs (2 p 25), cela peut se révéler d'un grand secours pour les populations qui souffrent de la faim. Utiliser des champignons comme matière première pour éclairer (4 p 24), voilà un bon moyen de résoudre la crise du charbon et du pétrole. Et le X1, le produit qui permet d'acquérir une force miraculeuse, peut permettre aussi la réalisation de

grands travaux civils sans le moindre effort et en un temps record. Mais quel intérêt y a-t-il à mettre au point un produit qui rend bleu avec des taches noires (4 p 3, 1 p 28) ? ou qui donne aux souris la grosseur d'un doberman (8 p 22) et aux vaches la grosseur d'un mouton (1 p 23) ? ou qui fait vieillir "de soixante-dix ans en une heure" (2 p 44) ? A quoi bon permettre à une vache de produire des quantités industrielles de lait et à une poule des quantités industrielles d'œufs si ce lait et ces œufs sont néfastes pour la santé (8 p 10, 3 p 25) ? Pourquoi réaliser un mélange qui permet de retrouver la jeunesse, si c'est pour le destiner aux tiroirs de l'Académie des Sciences (3 p 44), pour en priver le monde entier (le comte demande à Spirou de garder le secret sur sa découverte, 5 p 44) ? Non seulement les expériences du savant ne conduisent pas toutes à une réussite notoire, mais en plus les rares qui présentent une utilité sont vouées par lui au silence. La logique suivie est absurde : pour ses recherches, le comte s'est ruiné (4 p 25) au point d'être amené à se servir des animaux de Champignac comme cobayes, bien évidemment à l'insu de leurs propriétaires, et dès lors que ses recherches ont abouti, il décide de rembourser ses dettes (4 p 25, 4 p 34). En résumé, il a dilapidé l'argent des villageois pour réaliser un produit dont le seul but était de les indemniser. A la vérité, l'élégant solitaire est un grand enfant qui s'amuse. Son maintien aristocratique (5 p 9), ses avis distants ("Je suis surpris", 7 p 9 ; "Ce lait est impropre à la consommation", 1 p 11), cachent un turbulent premier de la classe. Son apparition à l'œil-de-bœuf du château (8 p 23), sa façon noble d'enfiler ses gants (3 et 4 p 34) témoignent d'un caractère altier qui cherche systématiquement la meilleure mise en scène. La fierté avec laquelle il avoue ses actes (7 p 24), le naturel avec lequel il annonce son futur succès ou son futur échec (7 p 27), sont des comportements d'un irresponsable. Le fond est bon : s'il a endormi le personnel de la mairie, c'est pour libérer le "bohémien injustement soupçonné" (7 p 24) ; et il veut absolument dédommager les "pauvres fermiers" (4 p 25) dont il a malmené le bétail. Mais son inconscience est totale. Il est un rêveur qui dort éveillé : il se déplace dans un tacot sans âge, il perd la mémoire (p 27 à 29, il ne retrouve plus ses éprouvettes), il témoigne de sa maladresse (8 p 28). A aucun moment on le voit porter un jugement positif ou négatif sur les malheurs qu'il provoque, s'inquiéter des conséquences possibles de ses trouvailles. Pour lui, la science demeure un jouet, une activité trouvant sa fin en soi ; peu importe l'éthique, les récupérations mauvaises, les contrecoups économiques et sociaux, seul compte le plaisir de la découverte. La science est son dieu ("Au nom de la science", s'écrit-il case 4 planche 31).

Spirou au contraire pressent immédiatement les dangers. Tandis que le comte s'émerveille de son invention ("Formidable ! Voici pour moi la récompense de toute une vie de recherches !", s'exclame-t-il case 6 planche 30, devant Fantasio qui détruit son château !), le héros s'inquiète : "Il serait terrible que ces produits tombent en de mauvaises mains" (5 p 44). C'est pourtant ce qui arrive dès la case suivante... Hercule, Valentino et Narcisse sont de pitoyables voleurs qui ne songent qu'à "ouvrir le ventre à tous les coffres-forts de la ville" (1 p 51). Le X1 va leur donner l'occasion de réaliser leur rêve. Grâce à ce sérum, Hercule "abat les murs et entre partout", il vole en une nuit "plus de soixante millions" (8 p 53). On le voit à l'œuvre cases 7, 8 et 9 planche 54 ; une brigade de policiers ne peut pas l'arrêter (1 p 56). "Une force comme ça", il était certain qu'on "serait tenté de mal s'en servir un jour ou l'autre" (6 p 37) : la catastrophe a eu lieu. Le comte pouvait bien s'imaginer que ses réalisations n'auraient que des fins pacifiques : des esprits pervers en ont décidé autrement.

*Il y a un sorcier à Champignac* possède de nombreux points communs avec *L'affaire Tournesol*. Comme Tintin, Spirou refuse le surnaturel. Les bris de verre à Moulinsart ne sont pas l'œuvre d'un génie malfaisant, mais relèvent d'une explication rationnelle : les ultrasons. De même, les mutations animales à Champignac ne sont pas l'œuvre d'un sorcier, elles relèvent aussi d'une explication rationnelle : les champignons. Le virus de la recherche s'est emparé du professeur Tournesol et du comte de Champignac, et les a conduits à des découvertes qui, mal utilisées, menacent l'ordre du monde. Dans les deux cas, le héros a renoncé à sauver l'humanité : s'il se lance dans l'aventure, c'est avant tout pour préserver sa tranquillité, ou pour sauver un proche. C'est parce que des coups de feu tirés dans le parc dérangent sa quiétude au retour d'une promenade, que Tintin s'interroge. De même, c'est parce que, comme dit le maire, "la nature est devenue folle" (5 p 11), et déränge la quiétude de ses vacances campagnardes, que Spirou s'interroge. Et peut-être que Tintin ne serait jamais parti en Bordurie si Tournesol n'avait pas été enlevé ; peut-être que Spirou n'aurait jamais franchi la porte du château de Champignac si Fantasio n'avait pas été également enlevé. Les deux albums se situent à un moment-clé dans l'évolution des deux héros. Tintin et Spirou sont à la fois positivistes, puisqu'ils rejettent toute explication d'origine supraterrrestre et prétendent découvrir des causes matérielles à chacun des événements qu'ils subissent, et antipositivistes, puisqu'ils sont convaincus avec raisons du pouvoir néfaste de la science, un pouvoir qu'ils ne maîtrisent absolument pas. Ils s'engagent sans résoudre les problèmes : les deux histoires achevées, un autre savant pourra mettre au point une réplique de l'appareil à ultrasons, un autre savant pourra mettre au point un dérivé du X1. On doute que les deux aventuriers à houppette braveront encore le danger - sauf si, à nouveau, le calme du foyer ou la liberté d'un cher est menacée. On peut donc dire qu'en même temps personnages agissants et victimes, le Tintin de *L'affaire Tournesol* et le Spirou d'*Il y a un sorcier à Champignac* trahissent pareillement une confiance inquiète et une méfiance grandissante dans les hautes valeurs pragmatiques de naguère.

## *Z comme Zorclub, L'ombre du Z*

Les couvertures de *Z comme Zorclub* et *L'ombre du Z* résument une situation. Sur le premier album, Zorclub est seul, le regard menaçant, il appuie sur le bouton d'une télécommande. Derrière lui, un grand Z. On déduit que Zorclub est un savant, qui a réalisé une machine servant à sa propre gloire. Devant lui, le comte de Champignac semble furieux : savant lui-même, il trouve scandaleuse l'utilisation déplacée de la science par Zorclub. Fantasio éclate de rire : il ne prend pas Zorclub au sérieux. Spirou reste perplexe. Tout change avec *L'ombre du Z*. Zorclub est toujours seul, la face menaçante. Mais derrière lui, il n'y a plus de grand Z : on voit une silhouette d'oiseau qui n'est autre que l'emblème du dictateur Zantafio. Cette silhouette projette son ombre sur Zorclub. On suppose que Zorclub ne travaille plus pour sa propre gloire, il travaille pour Zantafio, il agit avec la bénédiction de Zantafio, il est devenu le jouet de Zantafio. Il a beau bomber le torse, son savoir et son intelligence, et fatalement ses réalisations techniques, ne lui appartiennent plus entièrement. On comprend pourquoi devant lui Champignac s'affaire : il faut absolument mettre au point une machine positive permettant d'échapper aux machines négatives de Zorclub, à présent utilisées par Zantafio. Tourné vers le comte, Spirou pointe son index vers sa montre, suggérant qu'il n'y a pas une minute à perdre. A côté, Fantasio croise les doigts comme pour prier. L'avenir dépend donc entièrement du comte ; l'histoire qu'on va lire n'est plus une nouvelle aventure de Spirou et Fantasio, mais une aventure de Zorclub, que domine Zantafio, contre le comte de Champignac, une aventure de la science contre la science. Une situation due très certainement aux savants eux-mêmes, faux adultes, inconscients et fragiles.

Zorclub est avant tout un mégalomane. Comme César, il parle de lui à la troisième personne. Il colle son initiale sur tous ses véhicules, sur les uniformes de ses sujets, sur les bâtiments de ses bases secrètes, jusque sous ses semelles de chaussures. Il projette son "Z" sur le mur avec un projecteur (*Z comme Zorclub* 6 p 14), il s'envole en formant un "Z" avec les gaz d'échappement de son coléoptère (*Z comme Zorclub* 3 p 23). Et cette lettre fétiche n'est pas de n'importe quelle couleur : elle est presque toujours blanche sur fond noir, pour qu'on la distingue parfaitement. Zorclub a donné aussi son nom à toutes ses réalisations : avec fierté il présente son zorgléoptère après sa zorglumobile (*Z comme Zorclub* 4 p 21), il a fondé Zorland, Zorgrad, Zorg-City, Zorg-les-bains, Zorville, Zorburg (*Z comme Zorclub* 4 p 55) grâce à la zorglonde, il enseigne la zorglangue à ses zorglhommes, il manipule un zordonnateur de poche (*Z comme Zorclub* 5 p 50). Ses moyens de locomotion sont rouges, pour qu'on puisse le voir de loin. Aucun superlatif n'est trop fort pour le qualifier : il se proclame "génie" (*Z comme Zorclub* 3 p 11), il se considère "immense" (*Z comme Zorclub* 3 p 21), il se couronne "roi" (*Z comme Zorclub* 7 p 15), il évoque son "cerveau incroyablement fertile" (*Z comme Zorclub* 7 p 22). Il se surestime : "Vous faites en ce moment connaissance avec la science de Zorclub qui demain étonnera le monde" (*Z comme Zorclub* 1 p 6). Il aime qu'on le flatte (*L'ombre du Z* 4 et 9 p 20). La première fois, sa prestance impressionne (*Z comme Zorclub* 3 p 15) : il est à contre-jour, dans une pose droite, une veste posée sur les épaules comme une cape de super-héros du Space Opera. Ses propos inquiètent : il prétend que son savoir lui a permis de s'assurer "la propriété de toutes les planètes du système solaire" (*Z comme Zorclub* 2 p 16) et d'"éliminer les volontés rétives" (*Z comme Zorclub* 3 p 16). D'emblée, on a envie, comme Fantasio, de le prendre pour un "débile mental" (*Z comme Zorclub* 8 p 8), pour un "fou" (*Z comme Zorclub* 1 p 9), pour un "cas intéressant" (*Z comme Zorclub* 3 p 9), autrement dit pour un dangereux psychopathe échappé de l'asile. Mais le comte de Champignac n'est pas du même avis. Pour ce dernier, Zorclub n'est qu'un piètre "illuminé" (*Z comme Zorclub* 6 p 11). Quand Spirou téléphone, le comte le calme, ramenant Zorclub à sa vraie mesure : "Rassurez-vous", dit-il (*Z comme Zorclub* 5 p 11). Au fond, Zorclub l'amuse (*Z comme Zorclub* 4 p 23). Et en effet, dès sa première visite au château, le prétentieux personnage semble beaucoup moins menaçant que son apparence le laisse croire. Il a beau marcher la tête haute, cela n'efface pas son passé peu glorieux à l'université (*Z comme Zorclub* 4 p 15). De plus, il n'a pas fait trois pas en direction du comte qu'il se prend le pied dans un livre qui traînait (*Z comme Zorclub* 5 p 15), et s'affale dans une chaise (*Z comme Zorclub* 6 p 15). Un peu plus tard, même scénario : il manque une marche pour descendre de son zorgléoptère, et il se casse la figure (*Z comme Zorclub* 6 p 21). Il se prétend le "roi" ? Il l'est assurément... le "roi" des ahuris ! Lui-même reste d'ailleurs objectif sur son cas : "A chacune de mes entreprises, je commets une bétise !", conclut-il dans un moment de dépit (*Z comme Zorclub* 5 p 59). Son propos est confirmé dans les faits : c'est parce qu'il a offert à Fantasio un sèche-cheveux trafiqué que le comte peut découvrir les principes de la zorglonde (*Z comme Zorclub* 3 p 19), c'est parce qu'il est responsable du pied cassé de Fantasio que celui-ci a pu garder son appareil anti-zorglonde incrusté dans sa canne, à portée de main, durant toute la phase de transformation en zorglhomme (*Z*

comme Zorclub 6 à 9 p 53), c'est parce qu'il laisse au pompiste un billet de banque palombien que les héros découvrent le lieu de sa base secrète (*L'ombre du Z* 7 p 29). Zorclub est davantage un esprit tête en l'air qu'un esprit nuisible. S'il a réalisé pour Zantafio une arme véritablement dangereuse, ce n'était pas en connaissance de cause : son repentir est sincère ("J'ai eu tort de fabriquer ça", *L'ombre du Z* 6 p 60), et on le surprend en train de pleurer (*L'ombre du Z* 1 p 60). Obsédé par son travail, il veut regarder toujours plus loin en oubliant ce qui est sous ses yeux. De sorte que lui et le comte se ressemblent. Le jugement de Pip à l'égard du septuagénaire de Champignac ("Ces savants ! Ça veut construire des villes sur la Lune, et ça n'est pas fichu d'installer un ouvre-porte chez soi !", *L'ombre du Z* 6 p 18) peut s'appliquer à Zorclub. Des années et des années de recherche, de l'argent dépensé tandis que des populations meurent de faim, ou du moins sont réduites à manger du savon (*L'ombre du Z* 1 p 60), et tout ça pour quoi ? Pour réaliser son "chef d'œuvre" (*Z comme Zorclub* 9 p 55) : une publicité sur la Lune ! Quelle absurdité... Et en supplément, le slogan est écrit à l'envers... Le parallèle est tentant avec le comte qui confond, pendant toute une matinée, un bouton de col (*L'ombre du Z* 3 p 34) avec une pièce électronique... Ce dernier peut bien juger son ancien camarade d'école avec hauteur ("Tu n'as pas le fond mauvais, mais tu fus toujours incapable de mesurer les conséquences de tes actes", *L'ombre du Z* 2 p 60), il ne vaut guère mieux. En réalité, ils se conduisent pareillement comme des gamins (le comte le reconnaît d'ailleurs, *Z comme Zorclub* 2 p 17) qui jouent à la guerre en s'amusant, ainsi que le constate Fantasio, "comme deux petits fous" (*Z comme Zorclub* 6 p 58).

Sous l'emprise d'un médicament qui révèle les obsessions les plus profondes, Zorclub déclare : "Personne ne m'aime !" (*Z comme Zorclub* 7 p 54). La science serait-elle un moyen de combler les vides affectifs ? En tous cas, Zorclub et le comte s'y vouent corps et âme, au point qu'ils ne prêtent quasiment plus attention aux êtres qui les entourent. Par la science, le comte ne veut pas soulager les hommes, il veut soulager l'humanité (*Z comme Zorclub* 5 p 16), c'est-à-dire une abstraction, plus que des créatures de chair et d'os. Devant Fantasio atteint par la zorglonde, il dit : "Ce paralyseur [...], c'est une trouvaille" (*Z comme Zorclub* 5 p 23), puis il se rattrape, pour la forme : "Ah ! Le bandit !". Même attitude devant Jérôme zorglhomisé : "Un résultat extraordinaire !" (*Z comme Zorclub* 6 p 43), puis mollement il se ravise : "Heu... sur le plan scientifique, naturellement...". Il se montre très attiré par les travaux de Zorclub : "C'est magnifique !", s'exclame-t-il (*Z comme Zorclub* 9 p 58) ; considérant le bon déroulement de l'opération "Ice cold", il met l'accent sur la "grandeur de l'exploit scientifique" (*Z comme Zorclub* 2 et 3 p 59). Face à Zorclub en pleurs, il concède que la zorglonde est "une grande invention" qu'il "admire beaucoup" (*Z comme Zorclub* 11 p 54). Sous l'emprise de la zorglonde, il trahit le fond de sa pensée : "La zorglonde est une grande invention qui place Zorclub au tout premier rang des savants de son temps" (*L'ombre du Z* 3 p 20), "il faut mettre encore à l'actif de Zorclub cet extraordinaire envoi massif de fusée sur la Lune, énorme exploit scientifique" (*L'ombre du Z* 9 p 20). Et quand il retrouve ses esprits, il ne s'inquiète pas d'avoir été victime de la zorglonde, au contraire, il surenchérit : "Voilà qui est prodigieux, Zorclub ! C'est donc ce petit appareil qui nous empêchait de te reconnaître !" (*L'ombre du Z* 7 p 21). On dirait presque que c'est avec regret qu'il neutralise la dernière base de Zorclub et rend l'argent volé aux Palombiens : "Dieu seul sait quelles extraordinaires réalisations Zorclub aurait fait surgir de cette fortune !" (*L'ombre du Z* 4 p 61). Il refuse de détruire les "magnifiques installations scientifiques" de son alter ego car il trouve que "franchement, ce serait du vandalisme" (*Z comme Zorclub* 7 p 61). Son ultime propos, quand il quitte Zorgland (*Z comme Zorclub* 8 p 61) laisse planer un doute : a-t-il l'intention de revenir et de reprendre les réalisations de Zorclub pour son propre compte ? En tous cas, quand Zorclub reconnaît avoir "manqué de psychologie", sa réponse est claire : "Oui, si tu m'avais demandé gentiment..." (*Z comme Zorclub* 7 p 60) Voilà une phrase en suspension qui en dit long... Fantasio remarque : "Quand je pense que Champignac est venu ici pour mettre Zorclub hors d'état de nuire ! Regarde-les..." (*Z comme Zorclub* 6 p 58). Les deux savants paraissent considérer le monde comme un immense terrain d'expérimentation, la science étant l'instrument qui servira à manifester les plus grandes capacités de l'un par rapport à l'autre. Peu importe les morts et les miséreux, le défi que propose Zorclub n'apparaît pas pour le comte un défi humain, mais un défi scientifique, un challenge, une compétition sportive : "Je prouverai à ce Zorclub que dans le domaine de la miniaturisation [...], il n'est pas le plus fort" (*Z comme Zorclub* 9 p 24). Quand Spirou revient du bâtiment que la population de Champignac a envahi, le comte ne se préoccupe pas de savoir s'il est blessé, s'il a reçu un coup, il s'inquiète : "Ont-ils atteint le laboratoire ?" (*Z comme Zorclub* 5 p 31). Quand Fantasio est enlevé par Zorclub, il ne pense absolument pas à ce qui va arriver à Fantasio, il se demande pourquoi son protecteur de poche n'a pas fonctionné (*Z comme Zorclub* 9 p 32). La science passe avant tout. Les deux chercheurs se font la guerre par hommes et inventions interposés. D'un côté, Zorclub avec la zorglonde qu'utilisent les zorglhommes ; en face, le comte avec ses produits à base de champignons qu'utilise Spirou. Le héros de la série n'a plus aucun pouvoir : "Vite, Spirou !", lui ordonne le comte de Champignac, à deux reprises (*Z comme Zorclub* 5 et 6 p 30), comme s'il était devenu un simple instrument, un sbire, un exécuteur des basses œuvres. Désormais, seule la science peut combattre la science. Le vieux savant a beau dire que pour soulager l'humanité de quelques fléaux "le recours à la science n'est pas toujours indispensable" (*Z comme Zorclub* 5 à 7 p 16), il n'empêche qu'il est obligé de recourir au X1 pour éjecter Zorclub de son bureau (*Z comme Zorclub* 1 p 17), au X4 pour développer ses facultés mentales (*Z comme Zorclub* 2 et 3 p 24), à un gaz soporifique pour endormir la population survoltée (*Z comme Zorclub* 4 p 31), à un radar pour suivre la fusée de Zorclub (*Z comme Zorclub* p 41), à un médicament pour rendre Zorclub raisonnable (*Z comme Zorclub* 5 p 54), à une mixture concoctée en éprouvettes pour détruire Zorgland (*Z comme Zorclub* 3 à 6 p 56). Qu'elle soit du comte ou de Zorclub, la science a fait de l'homme un objet. Bien ou mal utilisée, elle soumet les esprits à sa loi : sur ce point, l'image du fonctionnaire palombien livrant au comte des photographies ultrasecrètes (*L'ombre du Z* p 54) est à mettre en parallèle avec l'image du fonctionnaire américain (*Z comme Zorclub* 1 p 55) ou soviétique (*Z comme Zorclub* 2 p 55) montrant à Zorclub des documents confidentiels. Une fois de plus, Fantasio a raison quand il déclare : "Après les zorglhommes, voici le champighomme" (*Z comme Zorclub* 9 p 54).

Peu importe les morts et les miséreux, en effet. Dans un de ses éclairs de lucidité, certes plus nombreux que ceux de Zorclub, le comte dit que les "pauvres gens" atteints par la zorglonde "ne sont pas responsables" (*Z comme Zorclub* 1 p 30) : par ce propos, il reconnaît que la science a retiré aux habitants de Champignac leur faculté de juger, leur indépendance. Comme

Zorgland (*Z comme Zorglub* 9 p 48), le village de Champignac touché par la zorglonde est un village de robots. Avec la science, les hommes sont manipulés dans un sens précis, soustraits à la faim, au froid, à la fatigue (*Z comme Zorglub* 11 p 48). Sans instinct, nourris "exclusivement de pilules alimentaires" (*L'ombre du Z* 5 p 13), ils n'existent plus que comme panneaux indicateurs (*L'ombre du Z* 4 et 5 p 4) ou comme porte-cendrier (*L'ombre du Z* 5 p 58). On leur indique comment ils doivent agir, on détermine leurs sentiments et leurs besoins : casser la maison de Champignac, acheter le maximum de savons et de tubes de dentifrice. On pense à leur place. Zorglub ne veut à Spirou "aucun mal, au contraire" (*Z comme Zorglub* 3 p 11) : on le croit, puisqu'il sait provoquer artificiellement un fou rire chez toute une population (*Z comme Zorglub* 6 p 49). Les héros eux-mêmes sont séduits. Grâce à la science, les formalités administratives sont rapidement expédiées (*L'ombre du Z* p 39), les gens colériques sont vite calmés (*L'ombre du Z* p 49). Fantasio en profite pour agrémenter son voyage en avion (*L'ombre du Z* 6 p 40). Les réalisations techniques de Zorglub ne laissent pas de marbre : "C'est un coup de génie", déclare Fantasio (*Z comme Zorglub* 4 p 59), "C'est intéressant tout de même", dit Spirou (*Z comme Zorglub* 3 p 51). Mais confier son âme à la science comporte des risques. D'abord, la machine n'est pas toujours fiable. Dès le premier contact avec Fantasio, la commande se bloque (*Z comme Zorglub* 6 p 6) et Zorglub ne contrôle plus la voiture téléguidée. Il faut revoir le dispositif de commande (*Z comme Zorglub* 2 p 8). Zorglub est désolé de ce "petit incident technique" (*Z comme Zorglub* 12 p 12), mais c'est un "petit incident technique" qui a failli coûter une vie ! Et un "petit incident technique" qui se reproduit plus tard, avec un zordonateur de poche (*Z comme Zorglub* 9 p 49) ! Ensuite, le problème est de savoir à qui confier son âme. Pour le comte, la science doit servir à soulager l'humanité de quelques fléaux, mais pour Zorglub, la science doit servir avant tout à Zorglub. A cause de la science, un personnage sans envergure peut du jour au lendemain s'avérer extrêmement dangereux. A l'origine étudiant raté et complexé, Zorglub est maintenant capable de devenir "le dictateur électronique de la Terre entière" (*Z comme Zorglub* 1 p 29). Son génie lui a donné réellement la puissance (*Z comme Zorglub* 2 p 16). Spirou et Fantasio en sont tout à fait conscients : "C'est peut-être un fou, mais il est très fort" (*Z comme Zorglub* 6 p 13), "On peut penser ce qu'on veut de Zorglub, mais comme bricoleur il ne craint personne" (*Z comme Zorglub* 2 p 40). Sans doute Zorglub n'est pas foncièrement méchant. Mais Zantafio ? Pour le rêveur mégalomane qu'est Zorglub, la science trouve sa fin en elle-même. Les secrets qu'il a dérobés dans les coffres-forts américains et soviétiques, les fortunes qu'il a amassées par ses ventes forcées de savons et de tubes de dentifrice, ne lui ont pas servi à acheter un château avec piscines et écuries sur la Côte d'Azur, mais à mettre au point la zorglumobile et le zorgléoptère, et des sondes spatiales, et à réaliser une publicité sur la Lune. Pour Zantafio, la science n'a pas du tout le même but. Seuls comptent le pouvoir et la richesse (*L'ombre du Z* 6 à 11 p 58). Dans la base secrète de Palombie, Zorglub travaille encore à ses grands projets devant sa table à dessin (*L'ombre du Z* 2 p 56), tandis que Zantafio fume une cigarette en s'écoutant parler (*L'ombre du Z* 8 à 10 p 58). Pour Zantafio, Zorglub est "stupide" (*L'ombre du Z* 6 p 58), comme les zorglhommes, qui ne sont pas des "résultats extraordinaires sur le plan scientifique", comme disait le comte de Champignac, mais des esclaves ("Ici, zorglhomme stupide !", *L'ombre du Z* 10 p 57). La zorglonde est une arme inoffensive si on oublie qu'elle contrôle la volonté : l'arme que Zantafio a demandé à Zorglub de réaliser est au contraire une arme de mort, et les mitraillettes braquées par les zorglhommes qui pillent les banques pour son compte ne sont pas non plus des jouets. Zorglub lui-même reconnaît - mais trop tard... - que Zantafio est un bandit (*L'ombre du Z* 6 p 60). L'image de Zorglub ayant enfin recouvré la raison, touché par sa propre arme (*L'ombre du Z* 9 p 60) témoigne de la toute-puissance de la science, qui finit toujours par se retourner contre les hommes, et parmi eux contre ses plus brillants artisans. De n'importe quelle façon, devenue maîtresse de la vie et de la mort, la machine a dépassé l'individu et commande le destin.

Dès lors, quelle place occupe encore le héros ? A quoi peuvent servir son courage, sa hardiesse, sa moralité, sa droiture ? Le héros positif n'a plus qu'un rôle de simple figurant. Les batailles se déroulent au-dessus de lui. Spirou a les mains dans les poches et laisse le comte travailler dans le calme, considérant qu'il est urgent de posséder un moyen de défense mécanique (*Z comme Zorglub* 4 p 19) : par là, il admet que sa vaillance n'est d'aucun secours contre la science de Zorglub. Le sort du monde ne repose plus sur les braves gens de son espèce, ayant le cœur dans la main. Il finit par énerver le comte : "Non, vous ne pouvez pas m'aider !" (*Z comme Zorglub* 4 p 25) ; et plus tard, quand il propose son assistance, on lui fait aimablement remarquer qu'il gêne le passage (*L'ombre du Z* 5 p 37). Réduit au silence, Spirou veille un moment devant le laboratoire, les mains dans le dos (*Z comme Zorglub* 4 p 34), avant d'aller se coucher en se répétant qu'il ne peut rien faire pour Fantasio (*Z comme Zorglub* 5 p 34). Sa réaction face à la population champignacienne déchaînée est vaine (il veut provoquer une panique, *Z comme Zorglub* 2 p 30). Il évite le ridicule d'intervenir dans une querelle violente entre les deux chercheurs (*L'ombre du Z* p 22) ; mais il n'échappe pas, tout valeureux Spirou qu'il est, aux effets tragi-comiques de la zorglonde (*L'ombre du Z* p 44 et 45). Bref, ou bien il doit retourner rapidement à l'école pour suivre des cours de physique et de chimie, ou bien il n'a plus qu'à hausser les épaules. Les valeurs qu'il défendait naguère par ses propos et par ses actes, si on considère qu'elle restent d'actualité, sont de toute façon subordonnés à des facteurs, à des conditions qu'il ne se révèle plus capable de saisir, de comprendre, ni même de concevoir.



## *QRN sur Bretzelburg*

Dans un monde dominé par la science, ou plus exactement par des savants qui se laissent déposséder de leurs inventions - Champignac de son X1, Zorglub de sa zorglonde -, y a-t-il encore une place pour le grand geste spontané ? *QRN sur Bretzelburg* soulève la question. Au Bretzelburg, on a remplacé les bus à essence par des bus à pédales. Les passagers sont désormais un unique "moteur" (3 p 32) - certains d'entre eux, parfaitement conditionnés, menacent de "tomber en panne" (4 p 32). Cette image de l'homme devenu machine, moulinant pour faire avancer un bus de l'Etat, résume très bien l'ampleur de la tâche qui attend le héros. La fougue seule peut-elle réussir à rétablir l'ordre de la vie, l'honneur, le bon sens ? Spirou pour sa part semble répondre par la négative. Il a définitivement renoncé à jouer l'aventurier, le sauveur, le philanthrope. Se pose alors le problème de son statut. Est-il toujours un héros ? Mérite-t-il toujours qu'on raconte ses voyages autour du monde, ses exploits sportifs ? Il faudra attendre pour connaître l'avis de Franquin. Pour l'heure, Spirou coule des jours tranquilles au mépris de milliers - de millions ? - de personnes contraintes de subir un joug implacable.

Premier groupe : la population bretzelbourgeoise, qui souffre. Naguère réputés pour la qualité de leurs bières, les cafés ne servent plus à présent que de l'eau de vaisselle (1 p 29) pour la bonne raison qu'ils n'ont plus les moyens de s'offrir de la bière (2 p 29) ; les rues surveillées par la police n'attirent plus les touristes (11 p 31), il n'y a plus par conséquent de contacts avec le monde extérieur. La survie dépend des cartes de rationnement (8 p 30) ; les ressources alimentaires sont maigres, au point qu'en voyant Spip, pourtant minuscule écureuil, un des habitants salive : "Il y a des mois que je n'ai vu une telle quantité de viande en une fois !" (2 p 33). Comme le dit si bien Switch, l'existence au quotidien est une "galère" (10 p 31). La principauté se ruine en achetant des armes (10 p 38). Aucun véhicule civil dans la cité : "l'essence est strictement réservée aux véhicules de l'armée" (1 p 32). Face à cette situation révoltante, quel comportement adopte Spirou ? La femme de ménage de Switch, quand elle apprend que son employeur est sain et sauf et que les services secrets bretzelbourgeois ont emporté Fantasio, pousse un soupir de soulagement : "Mon Dieu, quel bonheur !" (2 p 15) ; c'est-à-dire qu'elle se moque absolument de ce que va devenir Fantasio, son patron est libre, le reste importe peu. Eh bien ! Nous pourrions en dire autant de Spirou à propos de la population bretzelbourgeoise. Pendant que le pays agonise, pendant que des hommes, des femmes, des enfants souffrent de malnutrition, endurent la loi d'une police d'Etat sans pitié, l'ancien héros au grand cœur, sans peur et sans reproches, mène une vie paisible dans sa confortable propriété : il fait griller le pain, Marsupilami sur ses genoux, tandis que Fantasio apporte l'eau chaude pour le café (7 p 10). Et quand Switch raconte ses déboires de radio amateur, on a vraiment l'impression d'être en présence de deux enfants qui écoutent une belle histoire. "Et c'est loin, le Sprotchel ?", demande Spirou (1 p 11), exactement comme s'il posait la question : "Et c'est loin, le pays du Chat Botté ?". Il s'inquiète : "Il vous a rappelé ? Vous avez appris ce qui s'est passé ?" (4 p 11), de la même façon qu'un enfant s'intéresse au sort des princes de contes de fées : "Et après ? Qu'est-il arrivé au Chat Botté ?". Finalement, il se souvient : "J'en oubliais notre pauvre Marsupilami !" (5 p 11) ; une façon de dire : "Votre histoire est passionnante, mais nous devons vous laisser, vous nous raconterez la suite plus tard. Tout ça, c'est bien gentil, mais on a d'autres occupations plus urgentes. Les Bretzelbourgeois, hein ! Qu'ils se débrouillent, Marsupilami passe avant eux !". Le sort des malheureux l'indiffère au point qu'il ne parvient même pas à retenir le nom de leur Etat : "Le Sprotchel... chose" (1 p 11), "Le roi du Br... Brol" (9 p 15). Switch, qui pourtant prend régulièrement contact avec le monarque prisonnier, n'est guère plus louable. En voyant les files devant les magasins, il se rassure en pensant que "ce sont peut-être de joyeuses rondes folkloriques qui se forment" (1 p 30). En remarquant les haillons de certains citadins, il cherche à se convaincre qu'"il y a partout des gens qui ne prennent pas soin de leurs vêtements" (2 p 30). En découvrant les chaussures en carton d'un passant, il feint de croire que "le cuir n'a pas que des qualités, il faut le cirer, etc." (3 p 30). A côté de trois individus aux costumes taillés dans du papier journal, il prétend ne pas s'intéresser aux questions de mode (5 p 30). En résumé, Spirou peut compter sur lui pour entendre une belle histoire, mais certainement pas pour l'inciter à partir : "Ne vous occupez pas de ça !" (1 p 31). Pour Spirou comme pour Switch, les privations des Bretzelbourgeois restent l'affaire des Bretzelbourgeois.

Tout à fait à l'opposé de la population, les hautes autorités de la principauté vivent dans l'opulence. On piétine sur les trottoirs pour avoir un bout de pain, pendant ce temps la forteresse de Schnapsfürmich continue de bien s'approvisionner (10 p 39), le général Schmetterling se remplit la panse (10 p 44), et les agents secrets qui enlèvent Fantasio roulent en Mercedes. Pour asseoir son autorité, le général Schmetterling a su se concilier d'anciens aristocrates bien décidés à garder leurs commandements (9 p 60). Il a surtout mis sur pied une police "terriblement efficace" (10 p 15) composés d'éléments qui "ne

plaisantent pas" (10 p 16) et qui "ont la gâchette facile" (3 p 20). Il tient l'Etat dans sa poigne de fer grâce à un régime militaire très dur (8 p 16). Les services de défense intérieure multiplient les contrôles et la paperasse (4 p 20, 8 p 46, 5 p 49), ils surgissent de nulle part, à n'importe quel moment, pour réduire la moindre provocation à l'émeute (9 p 30). Etrange personnage, que ce général Schmetterling. Ses poses, ses gestes, ses mimiques, ses propos ne sont pas sans rappeler ceux des nazis : épaules droites, l'épée à la main, il pose son poing sur la table (7 p 17), il se dresse sur la pointe des pieds pour se grandir (10 p 17). Comme Hitler, son discours est marqué par de brusques changements de ton : il paraît très calme, conciliant, attentif ("So, so !", 9 p 17), et soudain il s'emporte, devient agressif, intransigeant, sourd à toute explication, insensible, bestial ("Sa Majesté se PAYE MA TETE, DONNERWETTER !?", 11 p 17). Il tourne autour de sa victime comme le loup avant de fondre sur sa proie (1 p 18). Devant la fenêtre il se tient raide (2 p 18), il dit des paroles qui n'appellent pas la contradiction, d'une voix parfaitement neutre ; il ne regarde même plus le roi, qu'il est sûr de posséder. On croit voir un gradé SS en uniforme impeccable dans un bureau de préfecture, menaçant sereinement des pires supplices un torturé en sang, derrière lui, ligoté sur une chaise. On croit voir Himmler à la fenêtre de son ministère délirant posément sur Auschwitz, ou Hitler à la fenêtre de la chancellerie rêvant au drapeau à croix gammée sur Moscou. Pareillement, le docteur Kilikil semble une réplique grotesque des médecins des camps de concentration nazis. Son vocabulaire est bien celui d'un docteur : il "examine" Fantasio (4 p 24), il veut "soigner" ses nerfs (7 p 24), il lui prescrit un "traitement" (8 p 24), il le qualifie de "patient" (12 p 25) ; mais il détourne le sens des mots. Il ne cherche pas la guérison de ses clients, il cherche au contraire à les faire souffrir. Autoritaires, manipulateurs et organisés, ces hauts dignitaires n'ont plus à craindre une intervention extérieure qui mettrait fin à leurs privilèges autant qu'à leurs noirs agissements : il savent jouer sur les termes et sur les sentiments, tirer le meilleur parti des situations les plus inextricables, et ils ont amassé une fortune considérable. Peu importe que les fusées soient des bidons soudés bout à bout (3 p 58), que les grenades soient des boîtes de conserve auxquelles on a vissé un manche en bois (p 51), que les chars amphibies antiatomiques soient des vieux surplus repeints et recouverts de tôles (6 p 53), que les canons à laser soient des 75 de la première Guerre Mondiale montés sur pneus et embellis avec un ventilateur sans pales (8 p 58) ; la force de Schmetterling n'est pas dans le degré de technicité ou l'importance de son matériel militaire, mais dans ses capacités à persuader son interlocuteur. Là aussi, face à cet intolérable état de fait, comment réagissent Spirou et Switch ? Spirou ne se montre pas plus préoccupé par la souffrance de la population que par les malversations de Schmetterling. Bien sûr il est révolté par le comportement de la police (1 p 31), mais il se raisonne très vite : "Avant tout, il faut voir le roi" (2 p 31), et il faut "voir le roi" non pas pour éliminer ses mauvais conseillers, mais pour libérer Fantasio. Schmetterling peut bien continuer son trafic. Si Spirou arrête finalement le tyran, cela n'est dû qu'à un concours de circonstance. On peut supposer que si la crevasse ne s'était pas effondrée, permettant ainsi de découvrir la rivière souterraine de Schmetterling (p 56 et 57), Spirou serait directement rentré à la maison ; et très certainement le général Schmetterling aurait pu encore s'enrichir. La remarque vaut également pour Switch. Celui-ci ne s'est intéressé à la réalité politique du Bretzelburg que grâce à un appel capté dans son poste-radio. L'emprisonnement du roi n'est qu'une curiosité : pour une fois, il ne s'agit pas d'un cibiste ordinaire qui entretient son appareil, mais d'un "message extraordinaire" (8 p 10) d'un souverain implorant du secours. Voilà qui permet d'alimenter la conversation. Mais pas question d'aller au Bretzelburg (7 à 11 p 16). Aujourd'hui comme hier, l'unique préoccupation de Switch reste qu'on ne mette bien qu'un seul sucre dans son café (8 p 10)...

Troisième composante de la communauté bretzelbourgeoise, après la population passive et le cercle des despotes : la résistance. L'opposition au pouvoir s'est structurée en une large organisation regroupant trois groupes d'individus. D'abord, les fonctionnaires : responsables du réseau ferroviaire national (p 23), employés au palais (le jardinier Hans, p 34). Ensuite, les particuliers, représentés par le barman qui recueille Spirou et Switch (p 28). Enfin, les clandestins qui vivent dans les bois et les grottes (4 p 55), représentés par Helmut et Trinitro. Utilisant secrètement un émetteur radio sous son bureau, le roi apparaît lui aussi comme un résistant - même si sa timidité et sa faiblesse ne le rendent pas très efficace. Face à cette catégorie sociale, Spirou ne témoigne pas non plus de qualités humaines remarquables. Ce n'est qu'après avoir obtenu ce qu'il voulait - en l'occurrence l'acte de libération de Fantasio -, qu'il renseigne le roi sur la détresse des Bretzelbourgeois (12 p 41). Et encore ! parce que le roi lui a demandé... Dès le départ, l'objectif était clair : "Fantasio a besoin d'aide, et vite" (12 p 19). La mission accomplie, les motivations ne varient pas d'un pouce. Ce n'est qu'à la planche 56 qu'il commence à réfléchir : "Si on pouvait rendre au roi son autorité...". Mais Switch le coupe aussitôt : "Tout ça ne nous regarde pas ! Ce qui nous intéresse, c'est sortir d'ici et retourner chez nous !" ; et Spirou de conclure : "Il a raison. Pourrions-nous sortir d'ici discrètement et quitter le pays ?" (1 et 2 p 56). A aucun moment n'est envisagé sérieusement un soutien à la résistance. La rencontre avec l'organisation ne relève d'ailleurs pas d'une intention délibérée. Sauvé par deux cheminots, Spirou ne cache pas sa surprise : "Pourquoi nous avez-vous aidés ?" (7 p 23), autrement dit : "Qui êtes-vous ?". Il n'a pas cherché davantage à entrer en contact avec Helmut et Trinitro : il tombe sur eux par hasard (8 p 54). Switch quant à lui juge le Bretzelburg un "pays de sauvages", reconnaît qu'il "faut une révolution" (7 p 32), mais refuse d'y participer. Son leitmotiv dans les rues de Krollstadt demeure : "Je voudrais rentrer chez moi" (5 p 34).

On suppose ce qu'a dû ressentir fatalement l'auteur des aventures de Spirou. *QRN sur Bretzelburg* met en scène un personnage peu glorieux : indifférent à la pauvreté des Bretzelbourgeois autant qu'aux honteux excès de Schmetterling, peu désireux d'offrir ses services aux opposants du régime, Spirou n'est décidément plus l'altruiste et courageux garçon de ses débuts. Il semble avoir démissionné de toutes ses fonctions de héros. Quel intérêt peut-il donc encore représenter ? Comme Hergé après *Tintin au Tibet*, Franquin se trouve dans un cul-de-sac. Que faire d'un "héros" dépassé par le monde qui l'entoure, et décidant pour cette raison de ne plus accorder la moindre importance, la moindre attention, aux injustices les plus criantes, et de se retirer dans sa paisible demeure ? Il n'y a plus qu'à choisir entre la stagnation et le suicide. Hergé, dans *Les bijoux de la Castafiore* où Tintin ne se dépense plus que pour assurer un bon séjour à la Castafiore, dans *Vol 714 pour Sydney* où Tintin perd lamentablement son temps à défendre des gentils pas si gentils que ça contre des méchants plus bêtes que vraiment méchants, dans *Tintin et les Picaros* où Tintin renverse un dictateur pour mettre à la place un autre dictateur, a opté pour la

seconde solution, mais en laissant à sa créature une part de noblesse - même si c'est une noblesse maladroite ou inutile. Dans *QRN sur Bretzelburg*, Franquin paraît avoir opté également pour la solution du suicide, mais, au contraire d'Hergé, sans le moindre égard pour ses personnages. La fin de l'album ne concerne plus le genre réaliste ou semi-réaliste, mais le genre burlesque. L'épisode du combat entre Marsupilami, Fantasio, Adolf et Kilikil doit se lire au second degré. Voilà un passage qu'on imagine très bien dans un film de Charlot. Marsupilami, complètement abruti par la viande et les œufs qu'il vient d'ingurgiter, assomme Adolf avec un jambon (10 p 45). Pendant ce temps, Fantasio en pyjama encaisse un coup de casserole (11 p 45) : le choc provoque un bruit de cloche ("BONG"), qui résonne (1 p 46). Ensuite, on dort (2 p 46). Et on remet ça : Adolf reçoit un bocal de cornichons sur le crâne (3 p 47). On voit Kilikil, avec sa toque de cuisinier, manier une brochette dans une pose qui rappelle les films de capes et d'épées ; de son côté, Fantasio se protège avec un dessus de plat et attaque avec une poêle à frire (4 p 47). La rixe vire alors au tournoi de tennis, avec une voix off qui commente : "Beau match de double, avec un Fantasio brillant à la volée" ; pour la balle, Kilikil se sert d'une boîte de conserve (5 p 47). Le combat s'achève à l'avantage de Fantasio, qui s'avance méchamment vers Kilikil, un gros couteau pointu à la main. Transposée au cinéma, cette scène serait appuyée par une musique dramatique, on entendrait la voix terrible du vainqueur : "Vous avez perdu, Kilikil ! J'attends ce moment depuis longtemps ! HA ! HA ! HAAAH !". Fantasio va-t-il tuer son adversaire (8 p 47) ? Pas du tout : il se précipite sur une planche à découper et se taille un morceau de rosbif (9 p 47). On atteint des sommets dans la loufoquerie : Fantasio s'installe, mange un coq au vin arrosé d'armagnac (1 et 2 p 48), puis s'évade, toujours en pyjama mais chaussé de bottes militaires, en n'oubliant pas d'emporter un saucisson "pour pique-niquer en chemin" (4 p 48). Un peu plus loin, les propos tenus dans le souterrain par les personnages principaux appartiennent au grand guignol. Poursuivis par l'armée, condamnés à une mort certaine, ceux-ci trouvent le moyen de plaisanter : "Plus on va, plus il fait noir !", se plaint Switch, "Désolé, je n'arrive pas à mettre la main sur l'interrupteur", répond Fantasio (8 p 52). Spiro a une remarque stupide : "Si on veut un jour organiser des visites guidées ici, il y aura quelques problèmes" (9 p 52) ; et quand on lui demande : "Où êtes-vous ?", il répond : "Au sous-sol !" (11 p 52). Fantasio rassure sur la question du ravitaillement : "J'ai encore le saucisson, il nous fera bien deux ou trois jours" (13 p 52). Spip aussi s'adonne aux calembours : "J'ai assisté à la naissance du saucicierge" (7 p 53), "Ce doit être un saucisson fumé" (8 p 53), "On va pouvoir faire un saucisson et lumière" (9 p 53). Franquin ne croit plus à ses personnages. Il les tourne en ridicule, leur impose des rôles de clowns pour lesquels ils n'ont pas été conçus. *Panade à Champignac* se profile à l'horizon : ce sera le coup de grâce pour un héros qui, déjà dans *QRN sur Bretzelburg*, paraît l'un des derniers survivants d'un temps révolu.

## *Panade à Champignac*

Le commentateur de *Panade à Champignac* ne peut que reprendre à son compte la conclusion de Fantasio face au berceau de Zorglub : "C'est délirant" (2 p 14). Délirant, oui, ce récit qui met en scène un Spirou rigolard et un Fantasio parfait garçon de bureau, des policiers peu inspirés, et deux savants dont l'un joue au bébé et l'autre au baby-sitter. La traditionnelle poursuite entre les gentils et les méchants prend ici la forme d'une course à pied derrière un landau. Comme pour achever de dérouter son public, l'auteur introduit une fausse fin (p 35) qui laisse définitivement zorglhomisée la population du village. On passe sur les calembours ("l'agent Bambois", 5 p 24 ; "Adhémar des Mares-en-Thrombes", 11 p 14) qui ne confèrent pas au résultat final - c'est le moins qu'on puisse dire - des allures de drame. On en vient à se demander, avec Spip : "Qu'est-ce qu'ils racontent ?" (10 p 12). Mais l'impression de surprise frustrée que procure la lecture a une cause parfaitement explicable.

D'emblée effectivement, l'accent est mis sur le caractère vain des personnages. Ancien esprit fantasque, joueur, enthousiaste, Fantasio paraît maintenant intégré au monde mécanique. Il n'existe plus que par sa fonction : "J'ai des travaux en retard" (9 p 3), "Et les contrats qui doivent être signés cette semaine" (4 et 5 p 4). Il se met en colère parce qu'on a saboté sa machine à écrire (1 p 2) et sa photocopieuse (3 p 2). Il refuse de prendre des vacances, et ça ne le rend pas plus heureux : il "ne tourne pas rond" (6 p 1), il devient "grincheux" (7 p 4). De son côté, Spirou semble avoir appris la futilité : il tire Fantasio pour l'emmener à la campagne (1 p 4), il fait des dérapages avec sa voiture (6 p 4), parfois il éclate franchement de rire (6 p 13), il pousse la chansonnette (3 p 16). Bref, il passe son temps à bien vivre, ou, pour utiliser le terme de Fantasio, à des "gamineries" (7 p 4). Fantasio "a besoin d'air" (9 p 3), mais parce qu'il est guidé par un Spirou devenu insouciant, léger, pour ne pas dire superficiel, son séjour à Champignac ne peut certainement pas se révéler riche en glorieux exploits. Dès les premières planches de l'album, le lecteur sait qu'il va lire une histoire au second degré : l'ancien héros Fantasio est maintenant trop sage, et l'ancien héros Spirou trop frivole, pour que l'aventure s'élève au-dessus du quotidien ; les codes vont être détournés de leurs sens, pour donner à l'ensemble une allure de grosse farce.

Les comportements des personnages sont grotesques. Le comte de Champignac s'amuse avec des bulles de savon (5 p 14). Comme Fantasio, il "ne tourne plus très rond" (8 p 5). A son sujet, on parle de folie (2 p 6, 5 p 9) : "il est fou à lier" (6 p 6), il "n'a plus sa raison" (4 p 9). Spirou trouve qu'il "n'a pas bonne mine" (6 p 7). Otto Paparapap quant à lui semble "cinglé" (6 p 20), "fou furieux" (9 p 21, 6 p 29). Fantasio a conscience d'appartenir à la catégorie des clowns (5 p 2). Et la police, parlons-en ! Que penser de Jules Bambois absolument pas perturbé de trouver un adulte dans un landau ? On comprend les interrogations du couple qui le voit crier : "Vos papiers ! Et sortez de là !" (5 p 25). Un des passants se frappe la tempe de l'index en l'entendant s'emporter : "On abuse du biberon, et puis on saute dans une voiture et on fait les quatre cents coups pour épater les petits copains, hmm ?" (7 p 25). Pas plus que l'îlotier, le personnel du commissariat ne paraît déstabilisé. La première réaction du gardien, en voyant arriver son collègue, n'est pas de se demander si ce dernier a perdu la tête, mais de supposer que le passager du landau est "un délinquant juvénile" (8 p 25) ; et plus tard, quand il voit approcher le dangereux Otto Paparapap, il menace de lui dresser une contravention au lieu de s'enfuir à toute vitesse, ou du moins de se protéger de la zorglonde : "Garer sous mon nez, à deux pas du panneau, devant le commissariat et à contresens, ça, ça va faire des étincelles !" (2 p 27). Le commissaire et ses inspecteurs, pas plus éveillés, interrogent le très jeune prévenu comme s'il était un voleur ou un assassin, ce qui donne lieu à un dialogue tout à fait surréaliste (p 26). Le déroulement de la chasse au landau n'est pas sans évoquer Tex Avery : on traverse un pré avec des cochons (p 22), on renverse un cycliste (p 23), on évite un train (p 24). Les propos tenus lors de la poursuite de la Mercedes appartiennent bien au genre policier : "Cette voiture est notre dernière chance !" (5 p 28), "Je le vois, il sort de la ville !", "Il a une fichue avance !" (8 p 29), "Nous allons encore le perdre de vue !" (1 p 30). On imagine sans problème ce type de dialogue dans un film d'action style James Bond. Mais ici le sérieux ne dure pas. Otto Paparapap n'est pas un Fangio du mal : "Il conduit comme un pied" (1 p 30). Et Spirou a oublié de remplir le réservoir de la voiture, il tombe en panne d'essence (1 p 31)... Comme le dit très bien le commissaire, *Panade à Champignac* est une histoire qui "ne tient pas debout" (4 p 26). Autour de "Zozo" (1 p 26) - alias Zorglub -, gravitent des personnages qui appartiennent en définitive à une unique famille : "tonton Spirou" (4 p 33), "tonton Fantasio" (10 p 12), "tonton commissaire" (6 p 25), et, bien que cela ne soit que sous-entendu, papy Pacôme.

Les situations sont également grotesques. Tout semble exagéré, depuis le rôl de Zorglub (8 p 9) qui fait tomber un cadre (9 p 9), jusqu'à son hurlement si puissant que toutes les feuilles (3 p 13) et tous les cheveux s'envolent (4 p 16), en

passant par le bruit de cloche (6 p 12, 1 p 19) que produit Otto Paparapap en se fracassant le crâne avec des jumelles (5 p 12) ou avec une branche (10 p 18). On pense de nouveau à Tex Avery quand on voit Zorglub prendre un coup sur la tête (4 p 21), revenir à la raison (5 et 6 p 21), avant de prendre un autre coup (7 p 21) et de retomber en enfance (8 p 21), à l'instar du conducteur de train qui ne se remet pas de l'accident évité de justesse (3 p 24). La superposition des cases 2 et 4 planche 23 a aussi un effet comique : dans la première, Duplumier croise le landau, qu'il prend pour une petite auto de sport (3 p 23), dans la deuxième il est renversé, écrasé, pulvérisé par la Mercedes, qui ne laisse intact que son chapeau jaune ; la rapidité de l'action le rend hagard, l'empêche de comprendre quoi que ce soit de ce qu'il vient de subir (5 p 23). On rit pareillement de la tête d'Otto Paparapap rattrapant un cochonnet (8 p 22). Quand Zorglub arrive en ville, on lit un panneau : "Pour les enfants, roulez prudemment" (4 p 24) ; or, le landau du grand enfant Zorglub manque de heurter un vieillard... Plusieurs propos témoignent du décalage entre l'univers absurde où se sont empêtrés les héros, et le monde réel. Par exemple, Spip ironise : "Et en avant pour la petite babarbe à bébé" (8 p 17). Et à un piéton qui s'inquiète, Fantasio dresse un bilan provisoire de l'aventure : "Un landau énorme qui roule tout seul. Dedans, un grand bébé, un mètre quatre-vingts, avec un collier de barbe et paraissant quarante-cinq, cinquante ans" (2 p 26). Devant le commissariat, nouvelle scène de dessin animé : le képi de l'agent touché par la zorglonde tourne comme une toupie, son doigt et le bout de sa matraque s'illuminent comme des décorations de Noël (3 p 27). La pose de Spirou est invraisemblable : il bondit les pieds en l'air, les deux index pointés dans une même direction, l'un devant lui, l'autre au-dessus de sa tête (7 p 27). En pleine poursuite automobile, le lecteur profite d'un intermède champêtre : les véhicules traversent un troupeau de vaches. Fantasio ne peut retenir sa joie, il s'exclame : "Vivent les vaches !" (5 p 30). Otto Paparapap en tenue ne parvient pas davantage à imposer à l'histoire un minimum de sérieux (9 p 31) : son uniforme moulant laisse deviner son obésité - son ventre repose sur sa ceinture -, et en plus les insectes en ont visiblement apprécié le tissu ("J'ai horreur d'être dérangé quand je mange !", dit une mouche).

Spirou et Fantasio sont à la vérité contaminés par un personnage apparu au début de l'album, en guise d'introduction : Gaston. Cet employé des établissements Dupuis est un anti-savant : la "recherche scientifique" (6 p 2) à laquelle il s'adonne en amateur n'a servi qu'à mettre au point un trombone à coulisse électrique qui régulièrement provoque l'implosion de tous les plombs de l'immeuble (2 p 2), et une "cire pour parquets qui brille sans glisser" (7 p 2), en réalité un produit qui finit par dissoudre le plancher (8 p 2). C'est aussi un anti-aventurier : il ne pense absolument pas à influencer en bien ou en mal le destin de la planète, au contraire il passe son temps à manger de la gelée de groseilles (1 p 2) et des sandwiches au gruyère (3 p 2). Or, en découvrant le bidon vide dans le coffre de la voiture, Fantasio se lamente : "Je ne fréquente que des gaffeurs !" (4 p 31), c'est-à-dire qu'il identifie Spirou à Gaston. Et dans la maison d'Otto Paparapap, à cause d'un regrettable tintamarre, Spirou juge à son tour Fantasio : "Pour les gaffes, tu fais ta part !" (6 p 32). Ainsi, Gaston semble avoir semé la contagion, être devenu le nouveau référent. La grande aventure de jadis n'est plus d'actualité. Décidément inutile dans le monde réel moderne, le héros altruiste et intrépide entame sa retraite. Désormais, la bande dessinée va mettre en scène des individus ordinaires et non plus des modèles. L'album *Panade à Champagnac* représente donc une évolution importante : il marque la mort définitive du héros positif, et la naissance d'une foule d'anti-héros, ou - pour reprendre le sobriquet dont on a affublé Gaston à ses débuts -, d'une foule de "héros sans emploi".

## *Gaston*

La planche 487 donne une idée de ce qu'aurait pu être un "héros" moderne. En parfait manager, Gaston tape à la machine en répondant au téléphone, demande qu'on lui apporte le courrier du jour, se plaint du service trop lent (case 4), court à l'imprimerie avec une pile de document (case 5), répare la chasse d'eau au passage (case 6) et la photocopieuse (case 7), déménage des montagnes de dossiers (case 8). Le lecteur a échappé au pire. Il n'aurait pas été impossible que, pour réactualiser un personnage positif dépassé par le gigantisme des fléaux à combattre, les dessinateurs s'occupassent à créer des jeunes gens dévoués aux nouvelles valeurs universelles de productivité planifiée ou de libre marché ; on aurait lu les "aventures" d'un individu convaincu, d'un "battant" à l'emploi du temps réglé, heureux de courir son jogging tous les matins, fier des gains enregistrés le mois précédent par son entreprise d'emballages de papiers tue-mouches. Heureusement, la venue de Gaston aux éditions Dupuis va changer la donne. Apparu un beau matin de février 1957, Gaston va très vite révéler sa maladresse (il a des accidents en vélo, il met le feu aux extincteurs). Quand on se décide à l'interroger, on lui demande : "Qu'est-ce que vous faites ici ?", il répond : "J'attends" ; autrement dit, contrairement à Spirou, qui fonce, son attitude est passive. Nonchalance et maladresse : deux traits de caractère qui ne pouvaient bien évidemment pas le conduire à une place d'importance auprès des anciens héros vaillants et droits. Une communication de Fantasio conclut : "Nous n'avons pas de place pour lui dans des séries existantes" (celles de Buck Danny, Valhardi, Johan, Timour). Qu'à cela ne tienne : Gaston aura sa propre série. Il sera le grain de sable, l'élément perturbateur dans la mécanique parfaitement huilée des conquérants qui n'ont rien à se reprocher. Peu dynamique, dilettante, et rejeté pour ces raisons, il sera la condamnation vivante des systèmes qui tournent à vide. Il sera une respiration, une bouffée d'air dans un milieu d'hommes-machines, une foi dans un monde où ne comptent plus que les exploits matériels.

Son rapport au sport ? Quand il saute à la corde, il reçoit le plafond sur sa tête (p 14). Quand il joue au golf, il frappe malencontreusement Fantasio avec son club (p 266). Quand il s'entraîne au judo avec un latex géant, il ne parvient qu'à s'étouffer lui-même (p 283). Quand il saute à la perche, il se fracasse le crâne (p 38). Quand il lance le javelot, il se perfore une oreille (p 364). Quand il tire à l'arc, il se blesse à l'endroit le plus charnu de son anatomie (p 179). Quand il s'essaie au karaté, il se casse le bras gauche (p 418). Quand il participe à un match de rugby, il est plaqué, étranglé, écrasé (p 716). Et il est si mauvais gardien de but au football que son équipe perd 15 à 1 (1 p 789). Le seul moyen pour lui d'être le meilleur, c'est de rêver qu'il est le meilleur (p 675). Une activité où il excelle, en revanche, c'est la sieste. Que ce soit dans un placard (p 114, p 237), dans un extenseur transformé en hamac (p 223), dans un fauteuil (1 p 370), dans un essuie-mains (6 p 370, p 754) ou dans une baignoire (p 734), Gaston reste imbattable. Il peut dormir au bureau (p 101, p 226), au zoo (p 745), dans un train (p 691), ou même en marchant (p 69, 4 p 865). Dans son cas, on peut vraiment parler de maladie. On lui propose un jeu "à dormir debout" ? Il s'endort debout (p 110). On met sa tête sous l'eau pour lui apprendre l'apnée ? Il s'endort dans le lavabo (p 239). On lui demande de changer une ampoule ? Il s'endort en haut de l'escalier (p 429). Il est capable de se laisser aller sur le clavier d'une machine à écrire (p 780) ou en jouant au yoyo (2 p 900). Et son abandon est si profond qu'il peut tomber dans l'escalier (p 536), qu'il peut s'écrouler quand son chat le caresse (p 694) ; il a le mal de mer, et il ne se rend pas compte que l'eau de son bain déborde et inonde l'immeuble (p 500). A la vérité, l'atmosphère du bureau lui a retiré toutes ses forces. Fantasio constate qu'il n'a gardé que "l'énergie d'un macaroni cuit" (1 p 92) ; les thérapies pour le guérir ont échoué. La méthode "Sportonus", consistant à soulever de minuscules haltères en forme de billes reliées par des baguettes, n'apporte aucun résultat (p 168). De même que le sirop qui redonne une santé de fer, protégé par un couvercle trop bien vissé (p 196). Gaston n'est de toute évidence pas né pour le métier de secrétaire. Est-il un parfait marginal ? Certes, une fois, il manifeste son allergie au mot "effort" (p 422) ; mais il est avant tout allergique à la vie fonctionnelle. Quand il dit : "Le travail, moi, j'en ai marre" (1 p 200), il a en tête, davantage que l'activité génératrice de quelque chose, la routine qui pousse chaque salarié à se lever tous les matins à sept heures, pour aller à l'usine ou au bureau de huit à dix-huit heures, avec une pause entre midi et quatorze heures, sans passion, sans joie, sans but. Voilà pourquoi il fait acheter une armoire-lit (p 215) : puisque la mentalité "dodo-méto-boulot" est solidement ancrée dans les mœurs, autant en profiter pour vivre confortablement tandis que d'autres se chargeront de répondre au courrier à sa place, il se réveillera plus tard quand le monde aura changé.

Contraint d'accepter un environnement qui ne lui convient pas, il végète. A l'origine, nous l'avons dit en introduction, il s'est présenté aux éditions Dupuis pour jouer un rôle dans les séries existantes, et aucune place ne lui a été trouvée. Dès lors,

tout va très vite. Au moment de sa toute première apparition, Gaston porte une veste bleue, un nœud papillon rouge, il se tient droit, il est convenablement coiffé. En moins d'un mois, il retrouve sa tenue de ville, son pull vert, ses espadrilles, il laisse pousser ses cheveux dans tous les sens, il s'avachit pour former un S, il fume. Et il se montrera ainsi par la suite, ne cherchant jamais à séduire. L'univers de Gaston est un univers de tous les jours. On le voit repasser son linge (p 131) et se laver (9 p 482). Son emploi du temps est celui d'un homme ordinaire : planche 243, il grille une cigarette (case 3) avant d'entamer un sandwich (case 5), il mange une sucette (case 8), il regarde un hélicoptère dans le ciel (case 7), puis un embouteillage dans la rue (case 9), il vide une bouteille de boisson gazeuse (case 10), et il va déjeuner (case 11). Parfois il joue au train électrique, à la balle, aux maquettes, ou aux jeux de construction (6 p 238), ou aux petites voitures (1 p 8). Il n'hésite pas à perdre deux semaines de son existence pour mettre au point un numéro de triple saut de trognon de pomme (p 838), ni à dépenser son argent pour réaliser une chaise en caoutchouc qui n'a pas d'autre fin que celle de faire rire (p 117). Au fond, il s'ennuie. Dès ses premières apparitions, on le surprenait à réparer une moto, à jouer au flipper ou au bilboquet, à édifier des châteaux de cartes, il remplissait ses journées avec des bulles de savons et des réussites. Plus tard, il s'essaie à la musique, au trombone à coulisse, au bombardon, à la guitare, au violon, il invente le gaffophone. Il aime aussi la cuisine imaginative : les œufs brouillés à la sauce anglaise cuits à la bière, le gruyère farci au pâté de foie et à l'abricot moutarde, la sardine chantilly (p 328), la morue aux fraises (8 p 788), il parvient même à commercialiser une nouvelle recette de soupe grâce à Mesmaeker (p 348). Mais rien ne parvient réellement à le distraire de sa vie morne d'employé administratif, qui fait de lui un légume : planche 476, il ne se réveille, après une longue sieste, que pour manger un "petit morceau". A ce milieu qui lui pèse, il tente bien d'intégrer des morceaux du dehors, des éléments de loisir, vers où va toute son attirance (c'est seulement pour la sortie et pour les soirées en ville qu'il dépense l'énergie emmagasinée pendant la journée, p 353) : case 2 planche 845, en vidant une armoire, on dresse l'"inventaire des dossiers [qu'il étudie] en ce moment : un pneu, un demi-bilboquet, une lampe à pétrole, un gant de boxe gauche". Mais en vain. Quand il s'entraîne à la pétanque, quand il s'intéresse à la chimie amusante, quand il joue du gaffophone, il est réprimandé (p 481). L'échec s'étend finalement aux deux parts : obligé pour pouvoir manger de se consacrer à un métier qui l'indiffère, il n'apporte que du désordre à son entourage, qui lui reconnaît, désespéré, à bout de forces, "trop d'imagination pour classer du courrier" (9 p 783).

Les relations de Gaston avec ses semblables sont effectivement complexes. Il ne cherche pas à nuire : "Le fond est bon chez ce garçon", déclare Fantasio (8 p 201). Ce dernier constate sa gentillesse à maintes reprises, quand il veut tailler ses crayons (p 62), quand il le prévient du gel (p 187), quand il lui offre une crème glacée (p 47), quand il pense à sa fête que tout le monde avait oubliée (p 83), quand il l'entend dire : "Je suis trop content de te rendre service !" (4 p 386). Prunelle lui trouve un cœur tendre (3 p 682). Même Mesmaeker a droit à des égards : Gaston repeint les murs et passe la cireuse avant sa venue (p 212), déroule un tapis rouge (p 562), lui offre un porte-clés en cadeau en espérant sincèrement qu'il sera content (3 p 445), lui sert le café (p 722), l'éclaire durant une panne (p 721). Mais si l'intention est bonne (4 p 66), son inadaptation à la vie de bureau, et plus généralement au monde du travail, rendent périlleuses ses initiatives. Créatif, il essaie d'apporter son talent à ses collègues. La réalisation d'une porte à ressorts, pour aller et venir avec les bras chargés (p 171), est une bonne idée - Fantasio avoue même : "Je commence à m'habituer, moi, à cette porte système Gaston" (1 p 185) - ; malheureusement il ne faut l'utiliser dans les deux sens, sinon on risque d'être piétiné. La porte à ouverture photoélectrique, née d'une bonne volonté similaire, est aussi dangereuse (p 705). La gastomobile est certainement idéale pour faire la course sur les trottoirs (4 p 160), mais dans les bureaux son emploi ne provoque que des désastres (p 148). Une table accrochée au plafond permet aux familiers de l'étage de ne pas tomber en buttant sur les pieds... mais pas aux familiers de l'étage du dessus (p 338) ! Un véhicule pour atteindre les livres en hauteur, voilà qui peut éviter bien des chutes d'échelle ; malheureusement l'invention n'est pas solide (p 495). En fin de compte, Gaston est complètement décalé par rapport à ceux qu'il cherche à aider. "Améliorer le quotidien", pour un garçon de bureau, cela signifie mettre au point des ordinateurs plus performants, acheter des armoires qui rendront le rangement des dossiers plus facile, mieux organiser les tâches de chacun. Mais pour Gaston, "améliorer le quotidien" équivaut à inventer la machine-à-ne-plus-entendre-ronfler pour ne plus gêner les voisins (p 146), à installer un poêle à charbon pour avoir plus chaud (p 100) ou un jet d'eau pour faire joli (2 p 29). Incapable de se fondre dans un moule, de trouver sa place dans la société de son temps, il se fait détester progressivement par tous ceux qui en acceptent la discipline - à commencer par l'agent Longtarin, qui ne vit que par et pour les parcmètres (il en rêve la nuit, p 861). Lui-même accepte de moins en moins qu'on contrarie sa nature ; ainsi, il devient farouchement antimilitariste : il bombarde Prunelle avec des vraies bombes pour lui rappeler "à quoi servent ces merveilles" (9 p 827), il regrette vivement que "tous les généraux et amiraux du monde [n'aient pas] un chat sur les genoux" (5 p 891), il montre avec dégoût un fusil, en disant : "Inventé par des trous du cul, voici l'appareil à faire des trous de balles" (2 p 893). Déçu par tous ceux qui n'existent que par leur fonction - par la police qui veut qu'on respecte les panneaux (1 p 602), par la femme de ménage qui veut qu'on respecte la propreté des lieux (3 p 602), par le chef du personnel qui veut qu'on respecte les horaires (4 p 602), par Prunelle qui veut qu'on respecte les cadences de réponse au courrier (6 p 602) -, il choisit de se réfugier dans le rêve (p 752, 799, 800, 804, 850, 882) et l'amour des animaux. Il se prend d'affection d'abord pour une vache, un perroquet, un hérisson (Kissifrot), un homard, un caméléon, un cheval (p 454), un lionceau (p 466), et bientôt son bureau deviendra une ménagerie, avec le chat, la mouette, les souris Cheese et Minimum, le hamster de Jules (p 473), la tortue Achille (p 598), le poisson Bubulle, il hébergera des merles (p 563) et des hirondelles (p 564), jouera au bras de fer avec un éléphant (p 713), élèvera des escargots (p 834), défendra les baleines avec l'organisation Greenpeace (p 890).

Bien évidemment, à long terme, un personnage comme Gaston ne peut pas apporter grand chose. Nécessaire à ses débuts comme contrepoint humain à Spirou - jamais on n'a vu Spirou en compagnie d'une Jeanne, ni ivre avec ses copains le week-end (p 822), ni sensible à la beauté des feuilles d'automne (p 689) -, il n'est pas pour autant capable d'apporter la moindre innovation ; sa nature de parasite l'en défend. Par ailleurs, anti-héros, il reste un héros quand même. Que faire ? Inventer un anti-anti-héros, susceptible de devenir à son tour le sujet d'une nouvelle collection ? Il a bien fallu un jour se pencher sur le problème. Tirailé entre sa sympathie pour sa créature, et la conscience que celle-ci ne résoudrait pas les

malheurs du monde, l'auteur s'était orienté peu à peu dans deux directions différentes : celle des bons jours où l'observation émerveillée de la nature et des hommes conduisait au rêve, et celle des mauvais jours remplis de cauchemars, de visions catastrophiques et de monstres. Cette double orientation trouvera un aboutissement dans le décor des dernières planches de la série, et dans la naissance des *Idées noires*. Elle condamnera Gaston à disparaître, sa mollesse et sa non-sociabilité n'étant plus utiles.



## Le décor dans les dernières planches de *Gaston*

Nous ne prendrons qu'un seul exemple, pour laisser au lecteur le plaisir de découvrir par lui-même la poésie de ces ultimes toiles de fond. Nous nous arrêterons sur la case 1 de la planche 876. L'intérêt du gag est secondaire. Nous sourions en voyant la tête de Longtarin devant ses chers parcmètres tordus (case 10), mais rien de plus. De même que bon nombre des cent ou deux cents dernières réalisations, l'humour est poussif, le discours n'apparaît plus que comme un prétexte. Puisque son personnage ne peut rien contre la montée des périls (surarmement, cataclysmes écologiques), l'auteur a résolu de ne plus se consacrer qu'à l'étude attendrie des campagnes toujours vierges, des vieux quartiers en attente de démolition, des figures pittoresques qui peuplent encore les marchés, des anonymes que le machinisme moderne n'a pas détruits. La scène a lieu le soir, dans le centre ville, à l'endroit où l'agitation d'une artère à grande circulation croise le calme d'une ruelle. Un cracheur de feu tout droit sorti d'une foire moyenâgeuse, s'expose au jugement des citadins d'aujourd'hui. Ceux-ci s'arrêtent un temps avant de retourner à leur train-train stérile de fin de journée, et d'aller se coucher.

Gaston est vêtu comme d'habitude : un pull vert trop court, à col roulé et à manches longues, qui s'effiloche aux poignets, un tee-shirt qui dépasse par-dessous, un jean bleu marine dont les deux extrémités sont relevées, retenu par une ceinture marron, des chaussettes rouges, des espadrilles bleu clair, à la pointe et au talon blanc. Désœuvré, il se promène avant de rentrer chez lui, il ne pense à rien : ce n'est qu'à la case 3 qu'il a soudain l'idée d'une farce pour Longtarin. Cette case ne présente donc, du point de vue du récit, qu'un intérêt très limité ; elle ne sert qu'à introduire en douceur un autre monstre de rue à la case 2. Le dessinateur aurait pu se contenter de montrer son personnage et le cracheur de feu, seuls, devant une bête palissade. Pas du tout. Il s'est amusé à remplir son décor de nombreux détails absolument gratuits.

Les deux personnages ne se trouvent pas sur le même plan. Gaston est au premier plan, sur la chaussée, et le saltimbanque au deuxième plan, sur le trottoir, peut-être cinq ou six mètres plus loin. Il est en train de cracher une flamme, éclairant le mur et les badauds. Dans sa main gauche tendue vers le sol, il tient la mèche qu'il vient de porter à sa bouche. Sa main droite levée, ses jambes écartées, son attitude cambrée lui donnent fière allure. Il porte un tricot de peau à manches longues, une courte cape, un pantalon bleu foncé attaché par une ceinture, des bottes. Sur l'asphalte, il a déplié un drap bleu ciel. Dans sa casquette retournée devant lui, on voit deux pièces. A son pied gauche, la bouteille d'essence, et un sac marron, fermé, qui doit contenir son matériel de foire. Coiffé en brosse, nez rond, jeune, il n'est pas laid. Sur sa gauche, adossé au mur de briques, un adolescent regarde la flamme. Il sourit, visiblement impressionné. Nez pointu, cheveux sur les oreilles, il a un blouson, un tee-shirt trop long, des baskets. Il doit stationner depuis un bon moment : il a les jambes croisées, les mains dans les poches. A contre-jour, un autre personnage apparemment plus vieux, épais, casquette, quelques mèches hirsutes, lui aussi les mains dans les poches de sa veste, lève la tête pour considérer la hauteur de la flamme. A l'opposé du bateleur, un jeune couple. La fille porte également un blouson et un jean bleu, ainsi qu'un sweat-shirt qui remonte en plis sur sa taille, et des bottines rouges. Elle a les cheveux longs, raides, un nez en trompette. Elle sourit largement : on ne sait pas si c'est parce qu'elle regarde la flamme... ou parce qu'elle regarde le cracheur de feu ! Elle n'est pas décidée à partir. D'un geste de sa main droite, elle semble répondre à son copain : "Oui, oui, je viens ! Mais attends encore un peu !". Le garçon qui l'accompagne, en revanche, est pressé de s'en aller. Habillé de la même façon que son amie d'un blouson et d'un jean outremer, il a la main droite et le pied gauche en retrait, et le pied droit en avant pour commencer à marcher. Il tire sa copine par le bras, d'un air de dire : "Allez, maintenant, on y va ! On rentre !". Le spectacle ne l'intéresse pas ? A-t-il froid ? Désire-t-il se retrouver en tête-à-tête avec elle ? Ou a-t-il l'impression qu'elle regarde le cracheur de feu avec un peu trop d'insistance ? La cause de son impatience vient peut-être de toutes ces raisons à la fois. Derrière eux, deux affiches. Celle de gauche est déchirée par le bas. Aucune fenêtre à proximité : il ne s'agit sans doute pas d'un mur de maison, mais d'un mur masquant un terrain vague. Le baladin exerce donc son art en ne gênant aucun habitant.

Au troisième plan, la ville. Sur le trottoir, un autre couple s'éloigne. Le garçon rit aux éclats en poussant, de sa main droite, son amie. Celle-ci dresse la tête, yeux fermés, d'un air de reproche. Mais elle sourit : son attitude de reproche n'est que pure bienséance. On devine que le jeune homme vient de dire une plaisanterie salace, que sa compagne hésite à trouver drôle. Pendant qu'il s'esclaffe, elle le reprend sans conviction : "Ah, c'est malin ! Tu es bête !". La circulation routière, malgré l'heure avancée, demeure dense. On voit une berline ; la lumière des magasins se reflète sur le pare-brise, mais ne parvient pas à éclairer le conducteur. Derrière, un motard dont on ne distingue que le casque. Derrière encore, une seconde voiture dont seul

apparaît le toit surmonté d'un insigne caractéristique : il s'agit d'un taxi ou d'une auto-école. Sur l'autre file, un bus bondé. Dans la première fenêtre en partant de la gauche, trois têtes : un homme à lunettes solidement installé, à sa droite un visage tourné vers la rue, peut-être d'enfant, au fond un homme debout, le nez en l'air. Dans la deuxième fenêtre, à nouveau trois têtes : un personnage avec un menton très prononcé, un autre écrasé par la foule, un autre debout, fier. Encore trois têtes dans la troisième fenêtre : un passager littéralement collé à la vitre et pas content, un autre assis à côté, un autre debout. Enfin, après la porte à battants, dans la quatrième fenêtre, on remarque deux individus regardant dans des directions opposées, le premier assis et le second debout. Enormément de pollution : la fumée s'échappe du pot d'échappement de la berline, s'élève au-dessus du bus. Sur le trottoir d'en face, on repère une pharmacie dont la croix verte clignote. A gauche de la pharmacie, trois panneaux lumineux avec des idéogrammes : peut-être un restaurant asiatique ? A droite de la pharmacie, un autre établissement dont on ne lit que le début du nom ("TO"). Plus loin, une enseigne dont la forme est celle de l'apéritif Marzano (cf. cases 6 p 325, 7 p 423, 6 p 525, ainsi que la case 5 planche 17 de *L'ombre du Z* et la publicité de la case 4 planche 10 de *Spirou et les hommes-bulles*) : très probablement un bar, ou un marchand de journaux (2 p 457, 1 p 764). Plus loin encore, trois lettres roses ("ZIP") : un magasin de vêtements ? Tout à fait à gauche, un gigantesque panneau sous quelques lampes puissantes : un cinéma ? Au-dessus, des lampadaires, inutiles puisque la rue est éclairée par les commerces toujours ouverts et les phares des voitures. Quatre fenêtres diffusent une lumière ténue, de même que la lucarne d'une mezzanine. Derrière les plus hautes maisons, un gratte-ciel brille dans la nuit noire.

Dans une telle débauche de précisions, quel rôle joue Gaston ? Il n'est qu'un banal passant. Le cancre des éditions Dupuis peut bien continuer à tourmenter l'agent Longtarin, participer à des manifestations pacifiques et dissenter sur le massacre des baleines, l'intérêt pour la série a changé d'objet. On sait que Jeanne s'extasiera indéfiniment sur son gaffeur préféré, on sait que Mesmaeker ne signera jamais ses contrats, on sait que Prunelle crierà, on sait que Lebrac n'arrivera pas à rendre ses dessins à temps à cause du chat et de la mouette, on sait que Boulrier continuera à se plaindre du personnel, que Jules participera à d'autres fêtes, que Labévue rechutera dans la déprime ; même si les moyens utilisés diffèrent, on connaît déjà toutes les données et toutes les finalités. L'attention se porte à présent sur les à-côtés, sur les arrière-plans, qui se suffisent à eux-mêmes. Dès lors, pour la première fois dans une série classique - une série conçue, à l'origine, comme une parodie des séries héroïques et obéissant pour cette raison à une forme narrative identique -, le fameux gaufrier est remis en cause. Le temps ne semble plus loin où la bande dessinée s'affranchira de son système d'exposition linéaire, permettant au personnage, ainsi libéré, de survivre dans cette autre dimension qu'est la profondeur.

## Le Moi dans les *Idées noires*

Le lien entre la série des *Gaston* et les *Idées noires* est une planche destinée à Amnesty International<sup>1</sup>, mettant en scène Gaston, qui s'endort en lisant le journal. Le cadre est familier : nous sommes au sixième étage des éditions Dupuis, le bureau disparaît toujours sous une pile d'objets plus ou moins insolites (un bidon d'huile, une canette) ; le chat se toilette, derrière son maître aussi avachi que d'habitude (case 1). Pour une fois, le rêve tourne au cauchemar. Avant, quand le personnage sommeillait, c'était la réalité qui l'interrompait dans ses voyages féeriques (*Gaston*, planches 752, 799, 800, 804, 850, 882) ; une différence existait entre le monde objectif, agréable, et le monde subjectif, désagréable. Maintenant, le monde objectif a envahi la conscience, et rend la vie impossible. Au récit des atrocités rapportées dans le périodique, Gaston ne peut plus dormir tranquille : il s' imagine frappé à coups de bottes dans le ventre (case 2), torturé à la gégène (case 3) ou aux produits chimiques (case 4), il assiste au viol de Jeanne sans pouvoir la défendre (case 5), il se voit en camp d'internement et en asile psychiatrique (case 6), et pendu pour l'exemple, afin que triomphe une idéologie obscure (case 7). Il se réveille en sursaut. Il a beau dire : "Ce n'était qu'un cauchemar" (case 8), ses visions ne sont pas nées de nulle part : elles trouvent leur origine dans le journal ; le cauchemar était "aussi la réalité en ce moment même" (case 9). Du coup, à quoi sert le "héros sans emploi" ? Cela valait-il la peine de voler la vedette au sauveur de l'humanité Spirou, s'il n'est pas plus capable que ce dernier de réduire à l'impuissance les politiciens véreux et les savants illuminés ? Cette planche révèle les interrogations de l'auteur : "Comment moi, Franquin, puis-je mettre à l'honneur un individu négligé et négligeant, pendant qu'un peu partout sur le globe des populations entières endurent la barbarie despotique de quelques fous ?". La couverture du tome I des *Idées noires* est un aveu. Le dessinateur s'est représenté lui-même, en train de broyer du noir. Tout ce qu'on va découvrir par la suite s'apparente donc à une thérapie. Débarrassé du héros vainqueur de maux universels, et de l'anti-héros inadapté à son milieu, le créateur va désormais parler en son nom.

Plusieurs domaines se partagent la domination planétaire. Le personnage Beuârck-Lemoche<sup>2</sup> condense à lui seul les tares de ces différents domaines. Il occupe sans doute un poste à responsabilités, qui lui apporte un salaire mensuel important, puisqu'il roule en grosse voiture et qu'il peut se payer un beau matériel de plongée sous-marine. Il est militariste : il élève son enfant selon des valeurs guerrières, en lui offrant une panoplie de soldat, des armes en plastique, une maquette de char (case 1). Il pense, en premier lieu, à son porte-monnaie : quand il écrase un lapin sur la route, c'est pour avoir un civet gratuit (case 3). Ses plaisirs ? Aucun, sinon celui de tuer (du gibier avec sa voiture, des poissons avec son harpon) et celui de massacrer la nature (il casse les stalactites, case 2 ; il coupe les arbres avec sa polluante tronçonneuse, case 4). Le pouvoir social, le pouvoir militaire, le pouvoir financier : il ne manque plus que le pouvoir scientifique, et le tableau est complet. Il faut dire que les imbrications entre ces quatre secteurs sont solides. Rejeté par tous comme un malade, le savant dans son atelier est parvenu à mettre au point une machine perfectionnée qui lui survit (p 58), et qui risque de se reproduire et de se répandre sur la surface de la Terre. Pas pris au sérieux, les chercheurs ont réussi, planche 60, à introduire des virus dans les bactéries (case 1). L'autorité politique est bien forcée de reconnaître son impuissance : elle tient un discours hypocrite ("Nous mettons tout en œuvre pour contrôler sans retard le germe infectieux inconnu", case 4), distribue des masques (case 2) et conseille de recourir à des produits peu efficaces (case 3) pour soulager la population, avant de commander des corbillards en grand nombre (case 8). Les découvertes sur le cœur de la matière ont offert un terrain d'entente. Incapables de s'opposer aux progrès de la science, les pouvoirs exécutif et législatif ont enfin choisi de la cautionner : le développement des centrales nucléaires s'inscrit dans le cadre de la politique énergétique (p 4). Parallèlement, les militaires réclament leur part. Le champignon atomique est devenu l'objet d'une vénération morbide, au point qu'on en édite des posters pour décorer les murs (11 p 15). Comme la bombe s'avère plus rentable que les armes conventionnelles, on s'est lancé dans une production démentielle. Planche 46, un homme "rêve" d'un monde de merde : envisager le réel sous cet angle devient plus réjouissant que le considérer selon son jour véritable ("Le cauchemar, c'est quand on s'éveille", case 10). L'image des généraux jouant à la pétanque avec des grenades, en prenant la Terre comme cochonnet (p 27), est à peine exagérée. En supplément, politiciens et militaires pourront toujours compter sur l'appui des chefs d'entreprises : tant qu'il y a des sous à gagner... On organise un Salon d'armement (p 15) comme on organise

<sup>1</sup> Cette planche est reproduite dans *Cauchemarrant* (note du traducteur).

<sup>2</sup> La planche mettant en scène ce personnage se trouve également dans *Cauchemarrant* (note du traducteur).

un Salon de peinture ou un Salon automobile. Des sommes considérables sont englouties dans ce commerce, et pendant ce temps on oublie d'équiper les hôpitaux (p 8). Perdus dans leur désir d'accumuler de l'argent, de vivre le plus confortablement possible, et de jouer à leur tour aux chercheurs géniaux, les puissants ont perdu toute notion d'humanité, tout contact avec le milieu naturel qui les a vu naître : pour avoir un beau manteau sur le dos et épater un petit cercle d'amis, on n'a plus de scrupules à massacrer une espèce animale entière (p 45) ; pour expérimenter un système de siège éjectable sur hélicoptère, on utilise un homme au lieu de procéder à des tests en laboratoire, avec des machines (p 61). Il y a bien deux univers qui vivent l'un sur l'autre : le premier composé d'hommes-robots dociles, résignés, impuissants, et le second composé d'une pseudo-élite qui ignore complètement les souffrances du premier (p 40).

La conséquence de cette division ? Une angoisse permanente. La réalité catastrophique du présent conditionne la vision apocalyptique du futur. Au bout de dix ans de service, l'employé d'un surgénérateur a donné naissance à des enfants déficients et difformes, tandis que lui-même est décomposé (p 31). A quand la prochaine explosion accidentelle (p 4) ? Dans des moments hallucinatoires, on entrevoit ce que pourrait être la vie post-nucléaire : les êtres humains seraient obligés de porter des combinaisons en permanence, de vivre dans des villages souterrains (2 p 54), avant de laisser la place à une civilisation de mouches (p 23). Le pétrole inquiète aussi : les supertankers échouent parfois, et provoquent des désastres écologiques (p 52). Sur qui ou sur quoi peut-on compter pour résoudre les problèmes ? Dieu ne répond plus : il laisse mourir ses fidèles, de retour de pèlerinage, dans un stupide accident d'autocar (p 26). Jésus, comme tout le monde, a les deux pieds dans la marée noire (page de garde du tome II). Pierrot aussi (p 17). Une autre vision : profitant du calme de la nuit, les grues qui défigurent un ancien quartier se mettent en mouvement et réinstaurent l'ère des grands prédateurs (6 p 33). Le personnage du quatrième plat de couverture du tome I ne peut même plus se réfugier dans le sommeil : son obsession des bombes est telle que celles-ci ont remplacé les moutons. La page de garde du même tome I demeure un symbole de l'aveuglement volontaire de la masse. La mort a beau être imminente ("On respire un peu moins facilement que tout à l'heure", "Il commence à faire frais"), on se rassure encore comme on peut : "Ils vont certainement organiser quelque chose". Qui, "ils" ? Les militaires ? Ils sont à l'abri dans leurs bunkers. Les chefs d'Etats, les financiers ? Ils se disent que la disparition de quelques milliards d'individus résoudra le chômage et les dettes publiques. Les scientifiques ? Ils songent déjà à la bombe à antimatière. Tintin, Spirou ? Ils se sont terrés à Moulinsart et à Champagnac, et n'ont de toute façon plus les moyens d'intervenir. En l'absence de miracle, il ne reste plus qu'à se réjouir de la survie du petit chien de mademoiselle Ramponneau (p 26). L'époque est égoïste, alors qu'elle devrait être à la solidarité : on se désintéresse des motivations d'un suicidé pour lui reprocher, post-mortem, son gaspillage de matière première (il s'est immolé avec un jerrycan d'essence, 8 p 34). Le mal qui s'est répandu partout n'a pas seulement un caractère physique, il est aussi moral. "Fuir... Mais où ? C'est mondial, cette saleté !", se dit un passant à propos de la propagation d'une épidémie (6 p 60) ; cette épidémie, cette "saleté", ce pourrait être l'esprit d'abandon obtenu des administrés par leurs dirigeants, grâce à toutes les séductions de confort matériel que proposent l'industrialisation à grande échelle, le développement technologique, l'opulence monétaire.

De ce regard sur l'actualité découle une conception pessimiste du monde. Intéressons-nous d'abord à la planche 48. Case 1, un groupe de joyeux drilles avance vers on ne sait où. Le lieu est neutre : pas une maison, pas un arbre, pas une rivière ; le sol est blanc, l'horizon est noir. On chante et on rit. Un premier musicien s'exerce au trombone à coulisse, un second à la trompette. Un couple participe activement à la fête : la femme, hilare, agite un foulard, tandis que l'homme, chapeau pointu sur la tête, souffle dans un turlùt. Un autre couple plus distingué les précède : l'homme porte un nœud papillon, la femme un haut chapeau fleuri. Un individu applaudit en marchant, un autre boit. Case 2, même lieu, mais une crevasse apparaît, vers laquelle se dirige la suite du groupe : un homme qui pointe l'index, un couple dont la femme stimule son partenaire en mettant une main dans son pantalon, une fille qui danse sur la mélodie d'un flûtiste. Case 3, on traverse la crevasse. Une femme, aidée par un personnage en queue de pie, coiffé d'un haut-de-forme d'où sort un petit diable monté sur ressort, trouve cela "amusant". Elle est suivie par un pierrot, par deux anonymes dont l'un porte sa compagne sur le dos et l'autre tient un ballon, par un cycliste. Case 4, nouvelle crevasse plus large. Un couple se laisse aller : l'homme a une érection en caressant la poitrine de son amie, qui apprécie. Un heureux énergumène avec un faux nez et un chapeau décoré d'une fleur, brandit une bouteille. Une sorte de bouffon franchit la crevasse. Il parvient sur un morceau de terre, qui précède encore une crevasse. Sur ce socle, les personnages ont moins de signes particuliers. Ils rient toujours. Case 5, un nouveau morceau de terre, puis un autre, puis un autre, de plus en plus étroits. La longue file devient masse compacte. Indifférenciés, les êtres glissent, s'emparent sur des pitons, tombent dans l'infini. Le noir a gagné sur le blanc. Chacun est enfin renseigné sur le but de sa marche insouciant. Case 4, on disait : "Avancez" ; case 5, on demande : "Poussez pas, derrière". Mais il est trop tard. L'échéance est parvenue à son terme : il est temps de mourir. Intéressons-nous maintenant à la planche 64. Un homme évolue dans un absolu qui n'est pas fait pour lui. A la fois froid (le roc de la case 1 brille comme une surface de glace) et chaud (un astéroïde flambe, case 6), mobile (une pierre tombe, case 3) et statique (des cailloux demeurent en suspension, case 4), lourd (la pesanteur fait chuter constamment le personnage) et léger (des éléments divers flottent comme en apesanteur), cet univers est composé d'objets étranges : une fusée (case 2), un satellite (case 3), un monstre hideux (case 4), une espèce de gros virus à extrémités tranchantes (case 5), un spermatozoïde, des petits cubes (case 7). Le fond noir est un néant. Inadapté à cet environnement, l'homme souffre : il chute (case 2), il a peur (case 4), il se rétablit comme il peut (case 5), il se brûle (case 6). Fatigué de ces épreuves, il décide de s'échouer sur un sol accueillant, la Terre, même s'il sait "que ça finira mal" (case 7), c'est-à-dire qu'il devra, un jour ou l'autre, chuter encore dans la mort. Les deux planches se répondent. Le solitaire de la planche 64, parfaitement lucide sur le sens de la vie, trouve son salut parmi les fêtards inconscients de la planche 48 ; et chacun des fêtards de la planche 48 finit par chuter dans l'absolu de la planche 64. Le monde est d'une absurdité sans borne : à l'optimisme de la naissance répond le pessimisme du trépas, au malheur de la vérité répond le bonheur de l'illusion. Le caractère cyclique et stérile de l'existence est résumé par l'image de la case 4 planche 51. La forme labyrinthique sous-entend une entrée et une sortie ; mais, dans le cas de l'existence,

le labyrinthe est une planète, et l'homme, un prisonnier isolé. Vivre ressemble à une condamnation, une "peine" (1 p 51) qu'on doit purger indéfiniment.

La bande dessinée ne sauve rien. L'exposé cru de la situation politico-militaro-scientifico-financière ne génère qu'un trouble vertigineux. Sans doute réussies sur le plan formel, les *Idées noires* sont un échec sur le plan fondamental, n'empêcheront pas l'auteur de sombrer dans la dépression. Elles auront au moins permis d'intégrer au genre une donnée autobiographique, et par-là ouvert la voie à un type de productions beaucoup plus attachées aux motivations organiques de leurs créateurs, et par conséquent beaucoup moins rigides d'aspect, que par le passé.

Maurice Tillieux

## La nuit dans *Les cargos du crépuscule*

Le panneau devant lequel s'arrête Gil Jourdan indique : "Le crépuscule, entrée interdite" (4 p 36). Dans le contexte, "Le crépuscule" désigne une entreprise de démolition de bateaux près de Quillebeuf. Mais si on oublie le contexte, le mot "crépuscule" désigne avant tout le moment qui précède la nuit. Selon cette seconde interprétation, "Le crépuscule, entrée interdite" est une mise en garde. La nuit est un domaine, une propriété privée. La propriété de qui ? Des monstres. La nuit est dangereuse car ses valeurs ne sont pas celles du jour. L'homme peut expliquer les événements diurnes, mais son rationalisme est impuissant à maîtriser les événements nocturnes. L'objet le plus banal, le décor le plus tranquille, profitent de la nuit pour se mettre en mouvement, pour changer de nature. Le haut de la couverture des *Cargos du crépuscule* synthétise l'aventure. De part et d'autre de l'énoncé "UNE ENQUETE DE GIL JOURDAN", on voit les deux adversaires : à gauche la lune, symbole du monde des ténèbres, à droite le détective. Gil Jourdan est un nouveau héros qui trouble les dieux souterrains ; sauf que les dieux souterrains, ici, ne sont pas des génies ou des diables, mais des réalités familières du lecteur.

La première séquence, l'évasion de Jo-la-seringue, peut se résumer en quatre cases. D'abord, case 1 planche 1. La scène a lieu le soir. Un couple en Deux-chevaux débouche d'une voie à sens unique. Devant un café ouvert, le *Liberty Bar*, deux hommes se saluent avant de rentrer chez eux. Un troisième individu, de dos, passe à côté d'un réverbère et s'éloigne. Le rideau de fer du magasin contigu au *Liberty Bar* est baissé. Le passage dans lequel l'agent 1313 s'engage porte un nom qui n'inspire guère confiance : "rue du Trou". L'image est savamment composée. Au premier plan, le trottoir de la rue du Trou, qu'emprunte le policier. Au deuxième plan, un quartier qui se vide. Au troisième plan, des arbres nus. Au quatrième plan, la pleine lune, qui trône au-dessus des êtres et des choses comme une divinité infernale, discrète et néanmoins toute-puissante, sur le point de perpétrer un mauvais coup. Ensuite, case 1 planche 8. Le danger se dirige dans une direction précise : Petit-Crépy est "sur la route de Paris". La composition est encore très étudiée. Au premier plan, une porte de grange et l'avant gauche d'un tracteur. Au deuxième plan, un véhicule de gendarmerie. Au troisième plan, le bâtiment de la gendarmerie, dont une fenêtre est éclairée. Ce détail a son importance : il est tard, la rue est déserte, tout le monde dort, alors pourquoi une lumière continue de briller dans cet établissement ? Il faut forcément qu'un événement inquiétant se soit produit. Au quatrième plan, une maison dont les occupants sont couchés - les derniers feux sont éteints -, des arbres nus. Au cinquième plan, on retrouve la pleine lune. La case 7 planche 9 manifeste un nouveau déplacement de la menace ; nous sommes maintenant dans un quartier aisé de Paris. L'image présente toujours un étagement élaboré. Au premier plan, la voiture de Gil Jourdan. Au deuxième plan, le mur d'enceinte de la propriété de l'avocat Samson Loucq. La grille est fermée : on craint des intrus. Au troisième plan, la maison. La porte du garage est close. Toutes les lumières sont éteintes, sauf une, comme à la gendarmerie de Petit-Crépy. Au quatrième plan, les maisons voisines et d'autres arbres nus. Au cinquième plan, la pleine lune, qui semble garantir l'imminence d'une catastrophe. Enfin, case 10 planche 13. Le mystère acquiert une apparence, une matérialité de "cauchemar", comme dit Libellule (9 p 13), celle d'un homme-sauterelle qui s'élance dans l'espace. L'image respecte le découpage des références précédentes. Au premier plan, un pont en bois peu solide. Au deuxième plan, un terrain vague avec des baraquements silencieux. Au troisième plan, les toits de la ville, et toujours des arbres nus. Au quatrième plan, à la place de la pleine lune, la silhouette d'homme-sauterelle qui disparaît dans la nuit. Les quatre cases forment une histoire, le résumé des treize premières planches de l'album : "quelque chose" est né à la prison de Morbœuf, a traversé la campagne en passant par Petit-Crépy, s'est infiltré en plein cœur de Paris, et s'est éloigné en semant ses poursuivants. Ce "quelque chose" est représenté par la lune. On ne la remarque pas dans la première case, ni dans la deuxième, ni dans la troisième, pourtant, dans la quatrième case, tous les regards vont vers le ciel qu'elle occupe désormais sous la forme d'un hybride sautillant à la face d'homme et aux jambes de sauterelle. Qu'apprend-on entre ces quatre cases ? Rien. Le veilleur de prison pointe l'index vers un collègue étendu sur le sol, inanimé (11 p 2) : la moitié de la case est occupée par son ombre qui s'allonge sur le mur. Plus loin (3 p 4), il désigne le haut de l'enceinte, la nuit d'encre, par où s'est enfui le prisonnier. Autrement dit, il ne montre que du vide. Le récit de la traversée de la campagne par l'évadé est dû à un ivrogne qui a sûrement confondu la réalité et les éléphants roses de son imagination, et au vieux père Matthieu dont le cerveau fatigue probablement (p 8 et 9). Et quand l'inspecteur Crouton entre dans le bureau de Samson Loucq, la fenêtre est ouverte, les meubles sont en place, seule une feuille de papier s'envole (1 p 13) : une fois de plus, on ne voit que du vide.

La deuxième séquence, l'échouage à la Sofraco, poursuit ce jeu de suggestion. L'entrée par effraction du héros dans la demeure de Samson Loucq, planche 16, pourrait être banale. Au contraire, le traitement confère à ce passage une résonance fantastique. Chaque geste est évoqué : il faut une case pour que Gil Jourdan escalade le mur (case 4), une case pour qu'il approche de la maison (case 5), une case pour qu'il ouvre la porte (case 6), une case pour qu'il monte l'escalier (case 7), une case pour qu'il se retourne (case 8), une case pour qu'il pénètre dans le bureau (case 9), une case pour qu'il fouille les tiroirs (case 10). Cet étirement du temps produit une tension, que renforce la pauvreté du monologue intérieur : le propos de la case 9 ("Le bois travaille aussi la nuit") témoigne de la peur qui étreint le détective, essayant de se rassurer comme il peut en se parlant à lui-même. L'environnement désert, le cadrage, contribuent à augmenter le suspense. Case 9, Gil Jourdan se trouve au beau milieu de la pièce. Face à lui, une porte fermée d'où peut surgir un agresseur. À côté de lui, la rampe d'un palier d'où peut surgir un agresseur. Un peu plus loin, un luxueux fauteuil contre le mur, formant une ombre d'où peut surgir un agresseur. Le plan est à hauteur d'homme, derrière le personnage, comme si le lecteur était lui-même un agresseur prêt à bondir. Même remarque pour la case 10. Derrière le personnage qui fouille les tiroirs : un siège, une armoire, des rideaux entrouverts qui sont autant de caches pour de possibles malfaiteurs. Au premier plan, un masque bariolé aux proportions effrayantes derrière lequel le lecteur observe la scène. Une silhouette apparaît, bras levé, case 12 planche 16. L'homme porte un imperméable jaune, une écharpe bleue, un pantalon vert, des gants. Il est un fantôme. Et il restera un fantôme. D'où vient-il ? De nulle part. Comment se nomme-t-il ? "Quelqu'un" (2 p 18). Où va-t-il ? "Quelque part" (4 p 18). Son véhicule n'est pas un véhicule ordinaire : c'est la barque de Charon. Le silence, l'obscurité, le néant de la nuit métamorphosent le voyage vers la banlieue en un voyage vers les Enfers : les dernières rues de la ville sont un adieu au monde (10 p 17), les masses noires des usines de la zone industrielle sont des gardiennes des ténèbres (11 p 17), les terrains vagues qu'on traverse sont le royaume de l'ennui (5 p 18). L'entrepôt de la Sofraco ressemble à un labyrinthe, avec ses passages (3 p 20) et ses impasses (6 p 20). L'allée de camions, case 1 planche 20, paraît une rangée de Minotaures assoupis. La case 4 planche 20 est saisissante : Gil Jourdan court devant un véhicule dont les deux phares le regardent. Parce qu'il a dérangé les monstres dans leur sommeil, le fugitif va devoir subir leur colère : guidé par le personnage fantôme à l'imperméable jaune, un bulldozer se met en branle, planche 21. Le héros parvient à échapper au puissant mastodonte, qui allume un feu, planche 22 ; il regagne le monde des humains en se glissant dans la géhenne des égouts, planche 23. Deux policiers le recueillent sur un quai, évanoui : "Voilà un gars qui va avoir une belle histoire à raconter quand il sortira de l'hôpital" (6 p 25). Et comment ! Un séjour aux Enfers de la Sofraco, ce n'est pas une affaire ordinaire... La case 1 planche 25 sert de conclusion : tandis que la Seine s'écoule paisiblement, entre les quais sombres, désertés par les citadins endormis, Gil Jourdan s'écroule sur un escalier de pierres après un périple dangereux au domaine de la Mort, sous l'œil incrédule de son assaillant fantôme ; le paysage est encore éclairé par la lumière blême de la pleine lune, indifférente, muette, impassible.

La troisième séquence, l'arrestation de Samson Loucq à Quillebeuf, introduit les personnages dans une autre réalité. L'endroit n'a rien d'exceptionnel : on se promène au bord de la Seine, sur un terrain appartenant à l'entreprise "Le crépuscule". Attendant d'être découpés au chalumeau, des vieux bateaux rouillent le long des quais. De jour, le décor ne suscite aucun sentiment ; de nuit, par contre, il est un prolongement des Enfers de la Sofraco. La péniche J33 n'est plus une péniche, mais une forme massive flottant sur l'eau, une créature de fer aux contours mal définis (5 p 37). Le cargo *Panama* voisin n'est plus un cargo, mais un imposant gardien de tôles et d'acier, veillant sur sa petite sœur J33 (6 p 37). À côté des deux navires, Gil Jourdan, Libellule et Crouton sont de minuscules points noirs (5 p 36). Par qui est retenu le détective, planche 39 ? Par un nouveau fantôme. Case 1, une plongée annonce l'immédiateté de l'attaque. Case 2, une silhouette se profile. Qui est-ce ? On ne sait pas. Le néant du visage est aussi absolu que le néant du buste. Même constatation cases 3 et 4. Case 5, l'inconnu tombe sur le dos : la faible lumière des lampadaires éclaire sa veste et son pantalon marrons, sa chemise blanche. Mais on ne sait toujours pas à qui on a affaire. Ce n'est qu'à la case 7, quand Gil Jourdan pointe sa lampe de poche, qu'on reconnaît enfin le docteur Francis Join. L'homme respectable menait une double vie : le jour chirurgien ordinaire agissant apparemment pour le bien de tous, la nuit esprit trompeur, combatif, criminel. L'image d'un inconnu filant vers l'autre rive, case 11 planche 39, est également terrifiante. On a l'impression de suivre un animal large et bossu, à la crinière bleue et à la gueule bouffie. Mais non : la bosse dorsale carrée est la valise contenant l'argent, la couleur bleue des cheveux est un effet de lumière, la rondeur du visage est due aux reflets mouvants de l'eau. Qui est le fuyard ? Jusqu'à la planche 43, il restera une chose indéterminée, une hypothèse. Echouant dans la vase, planche 42, il apparaît comme une sculpture non dégrossie, un Adam à l'état primitif, porteur de tous les possibles : l'aurore transforme l'être spectral en être d'argile. Le matin donnera à cet être d'argile une réalité solide, des chairs et des os, et un nom : Samson Loucq, loup réincarné en agneau (1 p 43).

Dans *Le Lotus Bleu*, la nuit était la nuit, c'est-à-dire simplement la période de la journée où le soleil n'est plus visible. Dans *Les cargos du crépuscule*, la nuit est le temps, ou le lieu, des mutations les plus insolites. Cette différence de nature implique une différence de représentation. *Le Lotus Bleu* considérerait la nuit de la même façon que le jour ; les hommes et les décors devenaient des idéogrammes, mais continuaient de suggérer des hommes et des décors. *Les cargos du crépuscule* considère la nuit autrement que le jour ; hommes et décors sont fondus dans un univers inédit aux dimensions multiples. D'où vient le changement ? *Le Lotus Bleu* prétendait offrir une image tangible de Shanghai vers 1935. *Les cargos du crépuscule* prouve qu'une petite ville comme Quillebeuf peut être beaucoup moins sereine et innocente que son apparence le laisse croire. *Le Lotus Bleu* n'est donc pas objectif. Le regard porté sur Shanghai n'est qu'un point de vue parmi tant d'autres. Pour un promeneur paisible, Quillebeuf est un coin tranquille en bordure de Seine ; pour Gil Jourdan, Quillebeuf est le repaire de Samson Loucq ; pour le lecteur, Quillebeuf est une entrée des Enfers. De même, les Japonais dans Shanghai sont une honte de la civilisation pour Tintin, une atteinte à l'intégrité chinoise pour Wang, et des têtes à couper pour Didi. Le principe de linéarité est dès lors remis en question. L'auteur du *Lotus Bleu*, convaincu de l'universalité de son rapport au monde, exposait les événements en songeant au récit et ensuite aux facteurs du récit, ce qui conférait à chaque case, à chaque planche, une importance égale. Au contraire, l'auteur des *Cargos du crépuscule* pense aux facteurs du récit, et ensuite au récit lui-même :



certains épisodes se détachent de l'ensemble, provoquant surprises, crispations, effrois, superposant les grilles de lecture, reléguant l'intrigue traditionnelle à la seconde place, libérant la bande dessinée du cadre étroit de ses vignettes académiques à la hauteur et à la largeur définies une fois pour toutes.

## *Surboum pour quatre roues*

*Surboum pour quatre roues* est fondé sur la technique de mise en abyme. Des bandits utilisent un chien noir pour effrayer un habitant de Savajols, Marc Rouleau ; le dessinateur utilise le même chien noir pour transcender un vulgaire récit de hold-up raté. Ainsi, deux histoires s'enchâssent : celle du chien noir, qui met le lecteur dans la même situation que Marc Rouleau, et celle du hold-up, qui rend le dessinateur complice des bandits. Analysons les deux points de vues, en tâchant de comprendre ce qu'apporte cette surprenante aventure de canidé mort-vivant aux données narratives habituelles.

Pour commencer, considérons l'épisode de Savajols en oubliant le vol de camionnette (planches 1 à 4) et les conséquences de l'inondation sur le Causse (planches 9 à 18). Qu'est-ce que cette histoire de chien noir ? Une légende régionale. L'ancien propriétaire de la demeure occupée à présent par Marc Rouleau était un original. Amoureux des bêtes, il voulait que sa maison devînt un asile pour chiens. Ses descendants n'ont pas respecté sa volonté. Conséquence : la malédiction s'accomplit, l'âme du défunt revient hanter les lieux sous l'apparence d'un chien noir (3 à 6 p 22). Cette croyance abracadabrante pourrait faire sourire. Comme dit Queue-de-cerise, "ça ressemble furieusement au début d'un scénario pour le grand-guignol" (6 p 7). Pourtant, elle est si bien exposée qu'on se laisse convaincre. D'abord, le chien noir n'est pas une fable : Marc Rouleau l'a vu dans la nuit du 12 au 13 avril, "aussi grand qu'un veau et noir comme du charbon" (10 p 22). Ensuite, tout se précipite au soir du 13 avril. Case 4 planche 24, il est vingt-deux heures, la nuit tombe. A l'arrière-plan, le village de Savajols dort déjà. La maison de Marc Rouleau disparaît presque dans la végétation touffue du parc, qui empêche de voir le sol. Que se passe-t-il sous les arbres ? On le saura bientôt. Pour le moment, tout est calme. Seule une lumière brille encore à l'étage : Gil Jourdan reste sceptique sur ce que lui a raconté son hôte ("Que penses-tu de tout ça ?", demande-t-il mollement à Libellule, 5 p 24). Mais le décor extérieur, à la case 7 planche 24 n'incite pas à plaisanter : le noir au-dessus de la végétation, derrière Libellule, est le même noir infernal d'où surgissait, dans le rêve de Tintin, l'Inca des *7 boules de cristal* étudié précédemment, c'est un coin de ténèbres qui peut générer dragons, sorcières ou fantômes, non pas le noir de la nuit. La case 9 planche 24 produit la peur parce que, paradoxalement, il ne s'y passe rien. Aucune bulle, aucun bruit. Seuls quatre petits traits au-dessus de la bouche de Libellule laissent supposer un léger ronflement. Apparemment personne derrière la porte, qui reste fermée. Apparemment personne au pied du lit, en bas à droite, qui s'apprêterait à agresser les deux héros. Apparemment personne sous les sommiers. Un silence absolu. Et dans ce silence, soudain, un ululement. Case 10 planche 24, grâce à l'onomatopée WOOOUUUUU, on voit d'où sort le cri, mais on ne voit pas qui l'a poussé. La maison et la végétation sont des ombres. Marc Rouleau réussit à tuer la bête au fusil. Mais le lecteur n'est toujours pas renseigné. Case 7 planche 25, on découvre le corps du mammifère, mais sa gueule reste cachée par un arbre. Gil Jourdan ne peut masquer sa surprise devant la taille du molosse - "SSS !", fait-il. Ce jeu entre le montré et le non-montré stimule l'imagination. Quelle tête a l'animal ? Est-ce réellement un chien, ou une mutation de chien ? Ces questions ne trouvent, dans l'immédiat, pas de réponse. Le dessinateur refuse de montrer davantage, en limitant les cadrages suivants à hauteur de la taille ou des cuisses des personnages (8 à 10 p 25, 1 à 3 p 26). Le noir épais derrière Marc Rouleau cases 9 et 10 planche 25, est encore le noir infernal de la case 7 planche 24, ce qui laisse supposer que tout danger n'est pas définitivement écarté. Le lendemain, pour essayer d'en savoir plus, et aussi pour se détendre après ses émotions nocturnes, Gil Jourdan va se promener dans le parc. Les plans des cases 7 et 8 planche 26 résument l'ambiance générale. Le détective avance lentement vers le bois, stoppe devant l'entrée de la grange. D'un œil soupçonneux, il observe l'employé de maison, qui a l'air bien trop discret pour être honnête. Une nouvelle fois, l'angoisse naît du silence. Aucune bulle, aucun bruit, sinon celui du foin retourné par le jardinier. Marc Rouleau, de son côté, astique son fusil (1 p 28) et fait les cent pas en attendant le soir (2 p 28). La planche 28, fondamentalement, n'apporte rien : son seul but est de créer un climat qui mettra mieux en valeur la case finale. Case 1, les personnages s'apprêtent à passer une nuit blanche. Case 2 et 3, ils s'échangent des regards et des propos nerveux. Case 4 et 5, Libellule se barricade à l'étage. Case 6, Marc Rouleau rumine à la fenêtre. Case 7, Gil Jourdan compte les minutes. La case 12 reprend le même angle que la case 10 planche 24, mais élargie aux deux arbres proches. La maison est toujours une ombre massive. Pas d'ululement derrière les arbres. En revanche, une vision surnaturelle : le trou où le molosse de la nuit précédente a été enterré, est vide. L'animal est-il ressuscité ? L'âme du défunt propriétaire est-elle revenue d'entre les morts ? On décide d'aller voir sur place. L'approche de la tombe s'étale à dessein sur trois cases (1 à 3 p 29), pour accroître encore la tension : case 1 on sort de la maison, case 2 on pénètre dans le parc, case 3 on constate effectivement que la carcasse du chien a disparu. L'apparition de la bête, case 5 planche 29, relève du

fantastique. On la voit derrière un buisson, agressive, prête à bondir, sortie de nulle part. Est-ce un chien ? Non, c'est un démon : ses yeux sont blancs comme ceux révoltés des morts, sa couleur est aussi noire que l'ombre qui le prolonge, ses crocs sont ceux du Diable, sa langue pendante et lubrique est celle du carnassier sadique qui salive en pensant à la souffrance qu'il va infliger à sa proie avant de la dévorer. On parvient à éloigner le monstre. Mais à nouveau le noir infernal derrière Gil Jourdan (5 p 30), où s'est réfugié le prédateur, sous-entend que l'épreuve de force n'est pas terminée. La dernière bande de la planche 30 renforce cette crainte. Case 9, la contre-plongée place le lecteur à hauteur du chien, comme s'il était caché derrière le tonneau du premier plan, prêt à attaquer encore les personnages qui se rapprochent. Case 10, on entre dans la maison qui n'est pas éclairée. Case 11, la gueule démoniaque réapparaît dans le noir infernal constaté quelques instants plus tôt derrière Gil Jourdan, et la veille derrière Marc Rouleau et Libellule : sans contours, le monstre semble fondu dans l'obscurité de la pièce, sur le point de bondir si les deux hommes ne réagissent pas assez vite, ou de s'évanouir une fois de plus dans les ténèbres si les circonstances ne tournent plus à son avantage. Et pourtant, toute cette histoire n'est qu'une gigantesque tromperie. Dès le 14 avril, Gil Jourdan découvre des abats de boucherie disséminés dans le parc, qui ont servi à faire circuler le chien (3 p 27) : voilà un fantôme qui manifeste des goûts culinaires bien terre... La tombe vide ? "Le bruit du vent dans les arbres camoufle parfaitement celui d'une bêche" (1 et 2 p 29). Pourquoi la bête a-t-elle survécu au double tir de carabine ? Tout simplement parce que quelqu'un a vidé les cartouches de leurs chevrotines (4 p 30). Qui est ce "quelqu'un" ? Le jardinier, qu'on surprend un peu plus tard au téléphone, discutant avec son commanditaire (1 à 3 p 37). Quant à la bête de la case 11 p 30, ce n'était qu'une fausse piste : il s'agissait tout bêtement d'une panthère empaillée déplacée par Libellule (p 31). Qui est le mystérieux commanditaire du jardinier ? Un promoteur immobilier qui veut récupérer la maison à bas prix ? Un illuminé persuadé que les murs renferment un trésor caché (8 p 21) ? Marc Rouleau a une mentalité de patriarche ("Je me suis toujours tiré d'affaire seul, j'ai l'intention de continuer !", 1 p 22), sa demeure est une propriété bourgeoise, protégée par une lourde grille (1 p 20), dissimulée par les arbres (2 p 20), avec un intérieur très traditionnel : des meubles en chêne, des crucifix au-dessus des portes, des photos militaires (11 p 20), des bibelots - un chandelier, un vase bleu à pois blancs, une statuette africaine, un cadre. Peut-être s'agit-il d'une banale histoire d'héritage, d'un différend entre cet aïeul trop rigide et ses enfants révoltés ? Mais ce n'est pas si simple.

Considérons en effet le même épisode en le replaçant dans son contexte. On peut s'étonner que des lettres destinées à une commune si éloignée aient été postées de Paris. Comment des Parisiens peuvent-ils connaître cette légende du chien noir ? Il faut obligatoirement que les responsables soient originaires de Lozère, ou qu'ils soient en contact avec des natifs de Lozère. L'envoi des lettres a commencé cinq mois plus tôt (5 p 21). Or, le jardinier, un "brave gars du pays", a été embauché "il y a six mois" (2 p 24). Le rapprochement des dates est troublant. Au cours de la conversation, Marc Rouleau révèle que l'ancien propriétaire, en plus de son amour pour les chiens, manifestait un amour pour les champignons, au point d'avoir réalisé une champignonnière en creusant cinq kilomètres de galeries sous les terrains environnants (6 à 8 p 32). Une de ces galeries est plus courte que les autres "parce qu'elle allait atteindre les fondations des premières maisons de la ville" (8 p 33). Pendant que le détective et son hôte explorent le souterrain, Libellule entre au village. La case 1 planche 32 montre les habitants dans leurs occupations matinales. Une grand-mère avec un chignon, assise sur un tabouret, vend des journaux à côté de son kiosque. Un homme avec un chapeau et un manteau marrons lit le quotidien qu'il vient d'acheter. Une femme maigre, un pain sous le bras, suit deux jeunes enfants en partance pour l'école. Un ouvrier passe avec son échelle. Au-delà, l'agglomération cède la place à une végétation dense. L'explication des événements nocturnes est là, éclatante. Mais ni Libellule ni le lecteur la remarquent, encore sous le choc - ainsi, paradoxalement, on peut dire que la nuit avec ses mystères a tellement aveuglé Libellule et le lecteur qu'elle obscurcit leur vision quand le jour se lève... Alors qu'il suffit de lire les enseignes : le kiosque à journaux de la grand-mère au chignon est situé à côté de la poste, qui est située à côté d'un armurier, qui est situé à côté d'une banque. Si "la première maison de la ville est une banque" (12 p 34), il devient évident que les auteurs des lettres anonymes cherchent à s'approprier la champignonnière pour commettre un hold-up. Grâce à la galerie qui jouxte les fondations de l'établissement public, il ne "faudrait pas plus d'une semaine pour atteindre la chambre forte" (7 p 35). Comme dit Gil Jourdan, "tout s'emboîte" (10 p 35). Mais un détail, anodin en apparence, intrigue le héros. Le chef du service des fonds, Henri Dufour, propose de mettre l'argent en sécurité, dans une autre banque : pour assurer le transport, il suggère d'utiliser une camionnette Renault (7 p 36). Or, quatre-vingt-dix camionnettes de ce type ont été volées à Paris et en province depuis deux mois (7 p 5). Une partie des camionnettes est retrouvée, par hasard, dans un dépôt de la Société Française d'Explosifs, la Sofrex, non loin de Savajols (6 p 16). L'installation de la Sofrex à cet endroit remonte à quatre ou cinq mois (7 p 19). Coïncidence étrange avec le début des menaçantes missives et l'embauche du jardinier... La maison mère de la Sofrex est à Paris (8 p 19), là où les lettres ont été postées : décidément, tout paraît tourner autour de la Sofrex. La planche 37 confirme cette supposition. Le jardinier est un complice, de même que le responsable financier Henri Dufour, joueur de poker qui a dû se compromettre dans cette machination pour payer ses dettes. Quel rapport y a-t-il entre les péripéties de Savajols et les vols de camionnettes ? Il suffit de se reporter à la planche 39 pour avoir la réponse : la Sofrex utilise des camionnettes pour expérimenter un explosif capable de renverser un véhicule sans le pulvériser. Dans quel but ? Pour commettre un hold-up, bien sûr ! La suite de l'enquête éclaire toute l'histoire. Francesco Canelli, directeur de la Sofrex, s'est assuré la soumission docile d'Henri Dufour en le ruinant au jeu. Apprenant l'existence de la champignonnière et la légende du chien noir, il a décidé de monter un plan pour s'emparer de la réserve de la banque où travaille Henri Dufour : il a terrorisé l'actuel propriétaire de la champignonnière grâce à la légende du chien noir, pour obliger la police à établir la relation entre la champignonnière et la banque, et l'inciter à déposer le fonds de Savajols dans une autre banque ("C'est bien ce que je voulais !", 12 p 36). Si Henri Dufour, propose que le transfert soit effectué dans une camionnette Renault, c'est parce que la Sofrex a spécialement étudié la résistance de ce modèle aux explosifs. La combine échoue de peu. Comme le reconnaît Gil Jourdan, s'il n'y avait pas eu le hasard d'une "inondation sur le Causse, ils réussissaient leur coup" (9 p 46). Seule cette inondation, en noyant la voiture du détective et en l'obligeant à demander du

secours au dépôt de la Sofrex tout proche, a permis de découvrir le lien entre la fantastique aventure du chien noir et la peu originale aventure de gangsters.

"Alors moi, je fais figure d'idiot dans cette histoire !", s'exclame Marc Rouleau (4 p 40). En effet. Et il n'est pas le seul : le lecteur a toutes les raisons d'être aussi vexé que lui. Toute la séquence du chien noir, durant laquelle les cœurs de Marc Rouleau et du lecteur ont palpité à l'unisson, n'était qu'une mise en scène. Les lettres anonymes n'avaient pas d'autre objectif que celui d'effrayer le propriétaire en retraite, de même que le dégagement de la tombe (p 28) et le recours à un second molosse pour faire croire à la résurrection du premier (p 29), ou le remplacement des cartouches à chevrotines par des cartouches à blanc pour faire croire au caractère surnaturel de l'animal (p 30). Le stratagème réussit au-delà de toutes les espérances : "A force de vouloir m'effrayer, on y a réussi" (8 p 30). Quand il se rend enfin compte que sa vie n'a jamais été en danger (5 p 40), le vieil homme tire une mauvaise tête (11 p 40) : avoir tremblé pour un scénario monté de toutes pièces, avoir été manipulé comme un jouet, quel camouflet pour ce patriarche qui s'imaginait inexpugnable, quelle honte pour cet ancien militaire hautain qui n'a jamais manqué une occasion d'évoquer ses trente ans de colonies (7 p 21, 9 p 27)... Le lecteur fait autant "figure d'idiot". Il a été autant manipulé par le dessinateur, que Marc Rouleau l'a été par la Sofrex. Il s'attendait à un récit sortant des sentiers battus, il s'est laissé prendre par les silences lourds, par la vision partielle du cadavre de chien sous les arbres noirs (7 p 25), par les contre-plongées inquiétantes (2 p 26, 12 p 28, 9 p 30), par les apparitions fantasmagoriques de la bête ressuscitée (5 p 29, 11 p 30), pour retomber finalement dans une fade confrontation entre gendarmes et voleurs. L'intérêt que suscite *Surboum pour quatre roues* est donc très particulier : le sommet de l'album, l'épisode du chien noir, s'insère encore dans un moule narratif - le hold-up de Francesco Canelli -, mais un moule qui ressemble de plus en plus à un remplissage. Le lecteur se souviendra longtemps du chien noir, il oubliera vite Francesco Canelli et ses comparses.

## *Les moines rouges*

*Les moines rouges*, comme *Surboum pour quatre roues*, comporte deux histoires : celle du fantôme blanc, et celle du fantôme rouge. L'album respecte l'unité de temps. La première énigme s'étend de la planche 4 à la planche 21, depuis l'arrivée de Gil Jourdan à la bourgade côtière de Labarre-Hilaire, en fin de l'après-midi (1 p 4), jusqu'à la discussion entre ce dernier et le maire, à deux heures du matin (12 p 19). La seconde énigme s'étend de la planche 22 à la planche 43, depuis le départ du détective pour l'abbaye, au moment où le soleil se lève, jusqu'à l'intervention salvatrice de l'inspecteur Crouton, trois heures après (9 p 24). Soit environ vingt-quatre heures. Ce découpage en deux parties d'égale longueur facilite la comparaison : le moins qu'on puisse dire est que la lecture des deux récits, fondés pourtant sur un scénario unique, ne procure pas le même émoi.

Penchons-nous sur le premier mystère, celui du fantôme blanc. Le maire, Hyacinthe Laplume, et son adjoint, Benoît Chassemouche, affirment que les ruines de l'abbaye surplombant le village sont hantées (p 5). Une aventure de revenants : voilà qui changera des rébarbatives poursuites de voitures et des fusillades entre représentants de la loi et malfaiteurs. Mais d'emblée, le lecteur a un doute sur l'authenticité de cette affirmation. Les deux élus sont bien trop benêts pour qu'on les prenne au sérieux. Ils se querellent comme des frères ennemis (8 p 2), avant de s'épauler à la manière de deux enfants qui ont provoqué une bêtise et qui s'imaginent que, l'union faisant la force, leur punition sera moins grande s'ils sont solidaires (7 et 10 p 5, 3 p 7). Ils sont hors de leur époque : l'installation téléphonique date d'avant-guerre (5 p 3), de même que le papier à en-tête de la mairie (3 p 2). Ils se désintéressent de la mode : Laplume porte une redingote, et conserve précieusement un chapeau hérité de son grand-père (12 p 6). Ignorants les récentes réglementations en matière d'hygiène, ils ne sont absolument pas gênés de laisser une vache entrer dans la maison par une fenêtre et répandre sa bave sur une table ("On vit en famille, ici !", remarque Libellule avec un sourire narquois, 3 p 6). La visite proposée par le maire ressemble à un itinéraire de guide touristique (2 et 3 p 7) : on croirait voir un employé du syndicat d'initiative de la forêt de Brocéliande désigner du doigt un gros rocher en s'adressant à des touristes japonais : "C'est précisément ici, Mesdames et Messieurs, sous ce chêne millénaire, que Merlin l'Enchanteur a transformé le roi Arthur en crapaud, pour permettre à Lancelot de découvrir le Saint Graal"... L'apparition du fantôme, planche 8, a tout d'un spectacle son et lumière. Pour que le public - en l'occurrence, Gil Jourdan, Libellule et le lecteur - ne manquent pas une miette de la représentation, Laplume se charge d'assurer les commentaires : "Ecoutez !" "NON, c'est lui !" "REGARDEZ !" (6 à 8 p 8). Il se penche derrière la végétation pour inciter ses auditeurs à faire de même (6 p 8), il se redresse pour susciter l'inquiétude (7 p 8), et soudain il pointe l'index (8 p 8) pour qu'on ne soit pas tenté de regarder dans une autre direction. Le lecteur a envie de se plaindre avec le détective : "Ne me bousculez pas, voulez-vous ? Je ne suis pas aveugle !", ou plus directement encore : "Laplume, tais-toi ! S'il y a un fantôme, je le verrai sans avoir besoin que tu me le dises ! Tu es vraiment lourd !". Le maire se figure qu'il s'adresse à un public enfantin, et qu'il doit exagérer, surenchérir, théâtraliser à outrance pour que la scène soit bien comprise. Et le fantôme ? Une farce. Avant même qu'il apparaisse, on sait qu'il ne nous effraiera pas. Son cri ("Hou... Hôuu", 6 p 8) est aussi peu crédible que celui d'un animateur dans une colonie de vacances, déguisé en Grand Méchant Loup, qui s'approche d'un autre animateur déguisé en Petit Chaperon Rouge, en répétant : "Miam ! Miam ! Je vais te manger toute crue !". De loin, le revenant annoncé peut faire illusion (9 p 8). Mais plus il s'approche, moins on y croit (1 p 9). Avec ses chaussures à lacets, ses chaussettes et son pantalon à bords cousus (3 p 9), il paraît bien humain... Généralement, les spectres s'amusent à tourmenter les vivants : celui-ci s'enfuit dès qu'il aperçoit Gil Jourdan et Libellule (5 p 9). Quelle lamentable comédie ! On a envie de se tourner vers le maire et de lui reprocher : "Ça, un fantôme ! C'est un homme avec un drap sur la tête, rien de plus ! Une pantalonnade à petit budget ! Et tu nous as amené ici sous la pluie pour ça ? Laplume, tu nous prends pour qui ? Remboursez !". Qui est l'homme sous le drap ? Laplume-Laurel est avec Gil Jourdan derrière le bouquet d'ajoncs : ce ne peut donc être que Chassemouche-Hardy. Quand on va le voir, l'adjoint a le nez bouché (p 15). Où a-t-il attrapé un microbe ? En soirée, il avait prévenu qu'il traitait sa vache avant de se coucher (3 p 8). Se serait-il enrhumé à l'étable ? Mais la vache n'était pas à l'étable : on la retrouve en liberté non loin de l'abbaye (p 13). Par ailleurs, le maire ne parvient pas à cacher son embarras. Pourquoi assure-t-il : "Valait mieux que je vienne... Je n'aurais pas pu dormir..." (5 p 8) ? Il a des insomnies parce que le souvenir de ses prétendues visions fantomatiques le tourmentent ? ou parce qu'il a honte d'obliger Gil Jourdan et Libellule à veiller tard pour une supercherie ? Il est heureux d'apprendre que le détective n'a pas rattrapé l'homme sous le drap (5 p 14), et que l'appareil photo est endommagé (4 p 16). Un signe ne trompe pas : il a

l'habitude de bafouiller quand il est sous le coup d'une forte émotion (1 p 15), quand il a peur, après avoir commis une action répréhensible. Or, il bégaye au téléphone (5 p 3), quand il explique les phénomènes observés à l'abbaye (2 p 5), quand il découvre l'évasion de la vache de Chassemouche - qui prive ce dernier d'un alibi (6 p 13) -, quand il revient au village ramener la vache à son propriétaire (10 p 14, 3 p 15). On peut par conséquent subodorer que cette fable de fantôme blanc a été montée de concert par Laplume et son adjoint. Pour quelle raison ? Une fouille nocturne dans le bureau de l'un (p 17) et dans l'étable de l'autre (p 18) résoudront l'affaire. Craignant la désertification du village, les deux responsables municipaux ont monté cette histoire de ruines hantées pour essayer d'attirer les touristes et d'inciter les derniers habitants à ne pas quitter le pays (1 à 6 p 21). Malheureusement, leur méconnaissance des rouages dramatiques et leur esprit pesant (ils n'ont aucun sens de l'humour, 4 à 7 p 12, 7 à 9 p 20) les ont empêché de prolonger indéfiniment leur entreprise.

Autrement plus angoissant est le second mystère, celui du fantôme rouge. La planche 10 fait partie de ce second ensemble. Elle est un épisode du fantôme rouge perdu dans l'épisode du fantôme blanc. Elle est une leçon de mise en scène d'Antoine Vernet - l'individu caché sous le froc rouge - pour Laplume et Chassemouche, et une leçon de mise en scène de Tillieux pour les mauvais dessinateurs. Quelle différence en effet avec la planche qui précède ! On reconnaissait nettement les jambes effilées et le crâne pointu de Chassemouche sous le drap blanc ; maintenant, aucun indice ne renseigne sur l'identité du fantôme rouge : son visage est caché par la capuche (9 p 10), la couture et les plis du vêtement empêchent de deviner sa silhouette réelle, ses chaussures marrons sont les mêmes que celles de Gil Jourdan (8 p 10). Timide, Chassemouche s'était enfui juste après s'être montré ; à présent, le fantôme rouge joue pleinement son rôle de fantôme : il surgit du néant pour attaquer (8 p 10) avant de disparaître (10 p 10). Pour tenter d'affoler son auditoire, le maire commentait les événements ; avec le fantôme rouge, les sous-titres ne sont plus nécessaires, la planche 10 est muette, ce qui rend le climat encore plus malsain. La restitution imagée de ces deux dramaturgies respecte la différence de gravité. Tous les plans de la planche 9 étaient réalisés à hauteur d'homme : la mise en scène médiocre de Chassemouche sous son drap ne méritait que des cadrages médiocres. Le fantôme rouge vaut davantage. La case 2 planche 10, en contre-plongée arrière, montre le héros face à un décor sinistre. Case 3, il est croqué de profil, en pied. Case 4, une plongée avant droite suggère que quelqu'un ou quelque chose est prêt à fondre sur lui. Case 5, plongée avant gauche. Case 6, il est vu de face, de loin. Case 7, il est vu de dos, en plan américain. On le voit sous toutes les coutures, comme si un esprit rôdait autour de lui, épiait ses gestes, attendant le meilleur moment pour s'élancer. Planche 9, la scène était sous la lumière éclatante des projecteurs : planche suivante, au contraire, la lune semble cachée derrière un nuage, la cour beige clair (8 p 9) est devenue violet foncé (2 p 10), le visage de Gil Jourdan est indistinct (6 p 10). Plus loin, la scène de brouillard confirme la supériorité du fantôme rouge en matière de dramatisation. Que se passe-t-il planche 27 ? Rien. Le détective parvient à la plage à la case 1, et ce n'est qu'à la case 9 que le maître des lieux daigne apparaître. Entre ces deux cases, Gil Jourdan a tout le temps d'attraper la frousse : il fait des ronds dans l'eau en se demandant où chercher (case 2), il monologue pour tenter d'oublier sa solitude (cases 5 à 7). De son côté, le dessinateur procure au lecteur la même hantise que le fantôme rouge au héros. La planche 27 est sans conteste la planche la moins détaillée de l'album. Quand le spectre se montre, case 9, la simplicité atteint des sommets : le portique du cloître se perd en petits coups de plume rapides, seules quelques croix du cimetière sont visibles. Le buste de Gil Jourdan, en plein milieu du cadre, est entouré par du vide. La silhouette du fantôme rouge, deux fois plus petite que le personnage principal - donc deux fois plus loin - est rendue par des traits fins. Gil Jourdan se retourne, case 1 planche 28. Que voit-on autour de lui ? A nouveau, rien. L'image accorde une place aussi importante au dessin et à l'absence de dessin. Le fantôme devient plus précis. Néanmoins, le noir de son visage (3 et 11 p 28) est aussi sombre que le noir du fond, celui de l'obscurité où il s'engouffre, et d'où il sort : l'habit monacal cache-t-il un homme, ou un esprit ? C'est un homme : son recours à une arme à feu (6 p 31) prouve que le soi-disant revenant craint pour sa vie. Mais son discours est incompréhensible. "Je suis le gardien du secret" (2 p 32) : le "secret" de quoi ? "J'ai le devoir sacré de vous mettre hors d'état de nuire" (3 p 32) : devoir "sacré" par qui ? Par ailleurs, si Laplume et Chassemouche ne se risquaient pas à dévier du chemin reliant l'entrée de l'abbaye à la poterne donnant sur la plage, le fantôme rouge en revanche semble connaître parfaitement l'endroit, au point de ne pas hésiter à s'engager, avec le héros, dans un souterrain étroit (p 33). On descend dans les ténèbres (9 p 34). Une contre-plongée et un demi-éclairage, case 10 planche 34, donnent à l'être mystérieux une allure terrifiante. Même constatation pour la contre-plongée de la case 2 planche 35, qui révèle un mégalomane en pleine crise : bras écartés, tête haute, sa pose évoque celle des chanteurs d'opéra lors d'une scène de dénouement. Case 5 planche 35, il pointe son doigt vers le lecteur pour le prendre à parti : éclatante démonstration du parallèle recherché par Tillieux entre lui-même et le moine rouge d'autre part, le lecteur et Gil Jourdan d'une part. Par quoi est guidé Antoine Vernet ? Par la folie. Le fait est établi quand, dans une caisse présumée remplie d'or et de bijoux (6 p 35), le détective ne trouve que des armes rouillées (5 à 7 p 38). Pourtant, jusqu'au dernier moment, Gil Jourdan et le lecteur ont suivi. Alors s'agit-il réellement de folie ?

Les deux histoires de *Surboum pour quatre roues* s'inscrivaient sur un plan synchronique : la mise en scène de la légende du chien noir, avait lieu en même temps que les essais d'explosifs de la Sofrex sur les camionnettes volées. Les deux histoires des *Moines rouges* s'inscrivent au contraire sur un plan diachronique : la mise en scène d'Hyacinthe Laplume et de Benoît Chassemouche précède la mise en scène d'Antoine Vernet, comme si le dessinateur voulait témoigner d'une évolution définitive, et non plus d'une hésitation. En quoi consiste cette évolution ? En un rejet de l'intrigue. Pour quelles raisons le couple d'élus a-t-il inventé la légende du fantôme blanc ? Pour l'argent (une abbaye hantée attire les touristes et la prospérité, 3 p 21), le pouvoir (Laplume ne veut pas "devenir un maire sans administrés", 2 p 21) et la gloire (on envisage la construction d'un gigantesque parking, d'un hôtel, d'une piscine, pour accueillir les visiteurs, 6 p 17). Les motifs ne sont pas tellement plus élevés que ceux de Francesco Canelli et de sa bande. Tout à l'opposé de ces considérations très matérielles, l'ascétique "gardien du secret" ne vise qu'à faire coïncider son rêve avec la réalité. Licencié en Lettres (7 p 43), il connaît tous les ressorts de l'écriture, il maîtrise les ficelles du langage, il sait comment construire un discours pour persuader son auditoire. Et il a suffisamment d'imagination pour voir un trésor dans une caisse de vieux fusils (2 p 44). Aucune motivation d'ordre financier

ou politique : la mise en scène du faux moine rouge trouve sa fin en elle-même. Alors Antoine Vernet, un fou ? Peut-être. Toujours est-il que son délire est contagieux. A posteriori, quand on prend conscience de la minceur de l'intrigue, Gil Jourdan a été aussi fou de "prendre cette histoire de fantôme au sérieux" (9 p 13), le lecteur a été aussi fou de trembler avec lui dans les ruines innocentes, et le dessinateur a été aussi fou de prendre parti pour un dangereux mythomane en accentuant, par le jeu des plans, des silences, des clairs-obscur, sa dramaturgie. Le mystère du fantôme rouge est une histoire de fous qui ont renoncé à la politique pragmatique du profit, préconisée par le maire et son adjoint, pour se laisser séduire par la beauté du style.

## *Le gant à trois doigts*

On se souvient de la case 5 planche 35 des *Moines rouges*, où Antoine Vernet, pointant l'index, demandait au lecteur son avis sur la valeur de l'or gisant dans les coffres de la crypte. Tillieux parlait par la bouche de ce personnage. Ces yeux hypnotiques, ce doigt levé voulaient dire : "Toi, lecteur, je t'assure qu'il y a de l'or dans ces coffres ! Regarde-moi : je vais tellement bien raconter mon histoire que bientôt tu seras aussi convaincu que moi ! Cette bande dessinée que tu tiens dans les mains, je vais m'en servir pour te terroriser, pour dompter tes sentiments ! Tu seras tellement pris par ta lecture que tu auras envie de tourner la page pour savoir comment tout cela va finir ! Et quand tu seras déçu d'apprendre, à la dernière page, que mon histoire reposait sur rien, j'aurai réussi mon pari : je t'aurai prouvé que celui qui maîtrise la Parole domine le monde !". Cette image se retrouve case 9 planche 8 du *Gant à trois doigts*. Aussi furieux que le fantôme rouge, l'émir Ben el Mehmed fixe le lecteur, qu'il montre de l'index, en disant : "On ne s'évade pas du Palais d'el Mehmed !". C'est encore Tillieux qui parle à travers sa créature : "Toi, lecteur, je vais te montrer que le pays du Gomen peut être très dangereux ! Quoi que tu sois venu faire dans mon domaine, je vais te retenir jusqu'à la fin ! Tu auras maintes occasions de craindre ta dernière heure arrivée, et de te plaindre de la longueur de la route menant à ta liberté ! De ton court séjour chez moi je ferai un interminable calvaire ! De mon minuscule émirat je ferai une prison immense ! Les épreuves que je t'imposerai seront si difficiles que la raison qui t'a amené ici te semblera finalement d'une vanité sans borne !". Comment le dessinateur s'y prend-il ? Approfondissant la voie ouverte avec *Les moines rouges*, il travaille maintenant essentiellement sur les contextes temporel et géographique.

Étudions d'abord le traitement du temps. Le début du récit se caractérise par plusieurs séquences répétitives. Planche 1, la case 7 reprend le cadrage de la case 6. L'espion de l'émir garde son poing droit dans sa main gauche, tandis qu'Ali, le chef de la Police, range son journal dans une poche intérieure de sa veste. Les propos échangés par les deux personnages auraient pu être compilés dans une seule image. Mais une seule image n'aurait pas produit le même effet statique que ces deux plans identiques. Même remarque pour les cases 8 à 10 planche 2. Sous un baraquement en tôle ondulée, Gil Jourdan, qui vient de descendre de l'avion, discute avec un douanier. Le premier reste debout, le second reste assis. Peu de gestes. Le dessinateur aurait pu se dispenser de réaliser au moins une vignette, les paroles des deux protagonistes n'apportant pas grand-chose de neuf à l'action. Mais alors, le lecteur ne se demanderait pas : "Pourquoi le douanier pose-t-il ces questions insistantes au détective ? Qu'a-t-il derrière la tête ? Quel sale coup lui prépare-t-il ?". Même conclusion encore pour les cases 1 à 3 planche 4. Derrière son comptoir, le responsable d'hôtel répond docilement à Ali, qui paraît décidé à commettre un acte peu orthodoxe. Ce jeu du chat et de la souris, qui s'étale sur une bande entière, produit une tension, que l'épisode qui suit va porter à son comble. Chaque moment de l'opération est relaté. Case 4 planche 4, Ali arrive sur le balcon intérieur de l'hôtel, face à la chambre du héros. Case 5, il prend position derrière un pilier. Case 6, il met une main dans sa poche. Case 7, il sort un revolver. Case 8, il arme le revolver d'une flèche. Case 9, en gros plan, il plante une capsule de soporifique sur la flèche. Case 10, il vise. Case 11, la flèche traverse le patio. Case 12, elle se cogne contre un mur de la chambre, libérant le soporifique. Case 1 planche 5, Gil Jourdan s'approche. Case 2, il est atteint par le gaz. Case 3, en focalisation interne, la pièce devient verte. Case 4, les murs se déplacent. Case 5, en plongée, le personnage tombe dans les pommes. Combien de temps a duré cet événement ? Dix, quinze secondes. Exactement le temps qu'il a fallu au lecteur pour lire toutes ces cases. La narration respecte la diégèse. Plus loin, le phénomène inverse se produit : le temps du récit est plus long que le temps de l'histoire. Case 7 planche 14, le camion conduit par Gil Jourdan se trouve à dix mètres environ du soldat. A la vitesse où il roule, le véhicule devrait normalement percuter le militaire à la case suivante. Pourtant, ce dernier a le temps de pointer son arme (case 9), de faire feu à deux reprises (case 10), et de s'enfuir (case 11). Ce n'est qu'à la planche 15, case 1, que la porte est enfoncée. Concrètement, une telle cascade est-elle possible ? Oui. A dix mètres de distance, un homme a parfaitement le temps de tirer deux fois et de se jeter sur le côté pour ne pas être écrasé. Mais avant l'objectivité, le dessinateur veut surtout respecter l'intensité du moment. Cases 9 et 10 planche 14, Gil Jourdan est vu de dos, comme si le lecteur était derrière lui, se confondait avec lui. Ainsi, mis en joue par le soldat, l'un et l'autre ressentent la même angoisse : "Vais-je m'en sortir ? Vais-je m'écraser sur la porte ? Et avant ça, vais-je prendre une balle dans la peau ?". La leçon de ce passage est simple : un instant très court peut parfois sembler durer une éternité. La décomposition des deux ou trois secondes nécessaires pour franchir les dix mètres de la cour jusqu'à l'entrée principale s'étendent sur cinq cases pour signifier que ces dix mètres sont, pour le héros, chargés d'interrogations. Cette insistance sur la psychologie plus que sur l'action se retrouve un peu plus loin, quand on arrive devant l'enceinte de la ville, planche 22 à 24. A



partir du moment où les militaires interviennent, tout va très vite : Gil Jourdan lance son véhicule contre le poste de garde et court se mettre à l'abri. Comme précédemment, chaque moment de la cascade est évoqué. Case 6 planche 22, un mur de balles interdit au détective de continuer sa route. Case 7, il change de direction. Case 8, il bloque le volant vers les tireurs embusqués. Case 9, il saute. Case 10, il tombe. Case 1 planche 23, il se relève tandis que son camion percute le bâtiment des sentinelles. Case 2, il se précipite vers la ville. Case 8, il se précipite encore vers la ville. Case 9, il se précipite toujours vers la ville. Case 3 planche 24, il s'empare d'une voiture-taxi. Case 4, il fait demi-tour. Case 5, il s'échappe enfin. Combien de temps a duré cette séquence ? Certainement moins de temps qu'il en faut pour la lire. Les cases 3 et 4 planche 22 donnent une idée des distances. Quand la mitrailleuse commence à cracher ses balles, le véhicule est à une quarantaine de mètres du poste de garde, qui lui-même est à peu près à la même distance du mur de la ville - ceci est confirmé par la case 8 planche 23, dans laquelle on voit le bâtiment en ruine à gauche et l'enceinte de la ville à droite. Mais tels qu'ils sont mis en scène, ces quatre-vingts mètres semblent des kilomètres. Sur le plan de l'histoire, il ne faut que quelques secondes au camion, lancé à bonne allure, pour atteindre son objectif, et il ne faut que quelques secondes à Gil Jourdan pour atteindre le taxi. Sur le plan du récit, la scène dure beaucoup plus longtemps. Quatre cases (8 à 10 p 22, 1 p 23) sont nécessaires pour que le véhicule parvienne jusqu'aux militaires. Quant à la fuite du détective, c'est un véritable marathon. La course commence case 2 p 23 pour finir case 3 planche 24 : onze cases pour parcourir quarante mètres ! Mais ces quatre-vingts mètres sont chargés d'angoisse : le personnage va-t-il sortir indemne de cette situation ? Pour faire durer le suspense, le dessinateur a choisi de se livrer à un fastidieux travail de montage. Narrativement, la scène produit une impression de vitesse, de confusion. Diégétiquement, au contraire, elle semble se dérouler au ralenti. Exactement comme l'accident de voiture de la planche 25 : six cases pour un tonneau qui ne dépasse pas cinq secondes ! Mais pendant ces six cases, on a largement le temps de s'inquiéter : "Gil Jourdan va-t-il se tuer au volant ? Cet accident va-t-il finir, oui ou non ?".

Étudions maintenant le traitement de l'espace. La géographie de l'album est très limitée. Gomenorhabad est la capitale de l'émirat du Gomen. Son étendue demeure inconnue pour le lecteur. Tout ce qu'on sait, c'est qu'elle est séparée du Palais de l'émir, situé sur une colline avoisinante (1 p 1). Case 11 planche 5, au premier plan, en haut à droite, on remarque une partie du mur d'enceinte de la cité. Plus loin, au deuxième plan, on distingue un petit bâtiment à droite, et une enseigne "GOIL" à gauche, probablement une station à essence. Une longue artère relie la ville à la colline, au troisième plan, et se prolonge en une route formant un Z ; pour que le repérage soit plus facile, appelons voie A la barre supérieure de ce Z, voie B la barre intermédiaire, et voie C la barre inférieure. Enfin, au quatrième plan, sur la colline, le Palais. Le Golfe Persique est proche. Case 1 planche 6, on arrive à hauteur du petit bâtiment remarqué dans la case précédente : derrière le mur d'enceinte à droite, on constate le bleu de la mer. Gil Jourdan s'évade. La route sinueuse qu'il emprunte (11 p 16) est celle que nous avons observée case 11 planche 5. Case 1 planche 17, il se trouve sur la voie A. Case 2, il est sur la voie B. Cases 3 et 4, il coupe par le bas-côté pour gagner la voie C, qu'il atteint case 5. Case 6, les motards descendent la voie B. Case 7, tandis qu'ils arrivent à la jointure des voies B et C, Gil Jourdan monte la voie C. Cases 3 et 8 planche 17, on distingue la mer, donc le dessinateur s'est placé dans la même direction que pour la case 1 planche 6. Après avoir remonté la voie B, le héros coupe à nouveau (4 p 20) pour rejoindre la voie C (5 p 20). Case 2 planche 22, il est sur la longue artère conduisant à la ville. Cette case est le pendant de la case 11 planche 5 : on reconnaît l'entrée de la cité, flanquée de la station à essence d'un côté, et du petit bâtiment de l'autre (3 p 22). Case 4 planche 22, on apprend que ce petit bâtiment cachait des militaires. Dans le cadre de la fenêtre, on reconnaît encore la longue artère, la colline, et un des murs fortifiés du Palais. La case 8 planche 23 reprend d'un peu plus loin l'angle de vue de la case 1 planche 6 : l'enceinte de la ville à droite, le petit bâtiment à gauche, la mer au fond. Combien de kilomètres parcourt Gil Jourdan depuis la planche 15 jusqu'à la planche 23 ? Très peu. Mais la multiplication des plans donne l'impression d'un espace gigantesque. Case 11 planche 16, on suit le détective à distance. Case 1 planche 17, on est dans la benne du camion. Case 2, on est sur le capot. Case 3, on est sur la route, au milieu de la voie B. Case 4, on est sur le bas-côté, entre les voies B et C. Case 5, on est sur la voie C. Case 6, on se retrouve au même endroit que dans la case 3, au milieu de la voie B. Case 7, on est au-dessus du camion, comme dans un hélicoptère en vol. Case 8, on est couché sur la voie C, face au véhicule qui fonce. Case 9, on est sous le véhicule, toujours couché par terre, mais dans l'autre sens, face aux motards. Case 1 planche 18, on est derrière le véhicule, à genoux. On suit le premier motard case 2, le deuxième motard case 3, le troisième motard case 4, la course de la moto cases 5 et 6. Et on revient sur la voie B case 7. Case 8, on est derrière la voiture qui débouche de la voie A. Case 1 planche 19, on est devant. Case 2, on est sur le côté gauche du camion. Case 3, on est sur le capot de la voiture. La chute finale est montrée depuis l'avant gauche (case 4), le côté droit (case 5), l'arrière droit (case 6), l'avant droit (case 7), l'arrière gauche (case 8). Plus tard, le découpage de l'épisode devant le petit bâtiment produira le même sentiment d'immensité spatiale. Nous avons déjà souligné que quatre-vingts mètres à peine séparent l'endroit où le véhicule de Gil Jourdan commence à subir le tir de mitrailleuse, et l'enceinte de la ville. Mais le jeu des plans de vue changeants éloigne les militaires du camion, et le détective, du taxi. Case 6 planche 22, on est à droite du véhicule. Case 7, on est en face. Case 8, on est derrière. Case 9, on est devant. Case 10, on est du côté gauche. Case 1 planche 23, on est trois-quarts arrière gauche. Case 2, Gil Jourdan est de côté, de même qu'à la case 8. Case 9, il est de dos, face à la calandre du taxi. Curieusement, le rétrécissement de la surface garantit l'élargissement du champ des possibles. La plus brillante réussite en la matière est le passage évoquant l'évasion du héros, planches 11 à 14. La scène a lieu dans la cour du Palais. Une petite cour. Quelques dizaines de mètres sur quelques dizaines de mètres. La case 4 planche 11 donne une idée générale. Admettons que l'escalier menant aux habitations au fond soit à l'est. D'un côté de l'escalier, une voiture. De l'autre, un camion (5 p 11). Au nord, une fontaine (6 p 11). Au sud, les garages, où sont rangées les motos (9 p 15), que surveillent deux soldats installés sur une plate-forme, armés d'une mitrailleuse. À l'ouest, l'entrée, qui est une tour (8 p 13, 1 p 15). Devant la porte, une Mercedes, et deux gardes - case 7 planche 14, le premier se réfugie dans le local de gauche, le second redresse son fusil. Cette cour est un lieu étroit et fermé. Mais les cadrages en font un lieu ouvert. Case 1 planche 12, on est au sol, à côté de Gil Jourdan. Case 2, plongée sur la Mercedes qui roule vers le sud. Case 3, plan en pied, face au sud-ouest. Case 4, plan américain, direction nord-

est, sur le côté droit de la Mercedes. Case 5, plongée sur la plate-forme des soldats. Case 7, plan américain, direction nord, face à la Mercedes. Case 8, contre-plongée sur un soldat qui saute sur la plate-forme. Case 9, contre-plongée qui ne montre que le ciel. Case 10, plongée sur la plate-forme au premier plan, et au second plan sur la Mercedes garée devant les garages. Case 11, plongée sur l'avant du camion. Case 12, reprise du plan américain de la case 9. Cases 5 à 7 planche 13, on est devant le camion et le mur de l'est. Case 8, on est à terre, derrière le camion ; au fond, la Mercedes devant les garages et la tour d'entrée de l'ouest. Case 9, même direction sud-ouest, plan américain. Case 10, direction est, plongée sur le toit de la Mercedes. Case 11, direction nord-ouest, la Mercedes est en trois-quarts avant gauche. Case 1 planche 14, plongée sur les deux véhicules qui se précipitent vers la tour d'entrée. Case 2, direction sud-ouest, derrière le camion, sur le côté droit de la Mercedes, face à la plate-forme au sud. Case 3, plan en pied, direction nord-ouest, derrière la Mercedes en ruine. Case 4, plan américain, direction plein est. Case 5, plan rapproché, direction nord-est. Case 7, direction plein est, face au camion qui s'engage sous la tour d'entrée, avec à gauche la Mercedes en ruine, à droite la plate-forme et les garages, au fond l'escalier et la seconde voiture. Cases 9 à 11, plan sur l'intérieur de la porte, vers laquelle fonce le camion. Case 1 planche 15, plan sur l'extérieur de la porte, qui vole en éclats. La scène ne mesure pas un demi-hectare. Pourtant, elle paraît s'étendre sur plusieurs kilomètres carrés.

*Le gant à trois doigts* est une histoire de bouts de chandelles. Peu de personnages : l'émir Ben el Mehmed est davantage un clown qu'un ennemi efficace, Libellule et Crouton surgissent comme des cheveux dans la soupe et se contenteront de faire de la figuration. Pas de temps mort : Gil Jourdan atterrit à Gomenorhabad un peu après sept heures (4 p 2), il est kidnappé à peine installé à l'hôtel (p 5), il s'évade et se réfugie en ville en milieu de journée, il s'enfuit en bateau jusqu'à un cargo échoué en fin d'après-midi, il profite de la nuit pour s'emparer d'une vedette de police, avec laquelle il regagne la capitale à l'aube (7 p 41) et libère le professeur Tanaro deux heures plus tard (10 p 43). Pas de digressions en forme de cartes postales : une cour de Palais, une route en zigzag, un petit bâtiment avec une mitrailleuse, un cargo échoué suffisent. Surtout, l'intrigue est insignifiante. Planches 1 à 8, Gil Jourdan est l'objet d'une surveillance et d'un kidnapping. Pourquoi ? Mystère. Planches 9 à 26, on lui tire dessus. Pourquoi ? Planche 27, on apprend qu'il travaille avec les services d'espionnage français (case 11). Dans quel but ? Mystère encore. Après un petit moment de flottement, la poursuite recommence, planches 31 à 37. Ce n'est qu'aux planches 38 et 39, à l'extrême fin de l'album, qu'on apprend enfin le motif de cette agitation. Et quel motif ! Louis Tanaro, savant atomiste, a été enlevé par l'émir Ben el Mehmed pour que le Gomen accède au statut de grande puissance (1 à 3 p 39). On ne peut pas imaginer argument plus nul... Le professeur Tanaro est un avatar tardif du Tournesol de *L'affaire Tournesol*, ou du Zorclub de *L'ombre du Z*, il est un énième savant qui se laisse déposséder de son invention. Le scénario du *Gant à trois doigts* a été lu mille fois. En revanche, la façon dont il est abordé diffère de tout ce qui existe déjà. Comme dans *Les moines rouges*, la parfaite maîtrise de la forme sublime la pauvreté du fond. Le personnage de Gil Jourdan a beau être intègre, solide, invincible, l'étirement du temps que produit la décomposition de l'action sur plusieurs cases, rend le récit plus nerveux, plus tendu, et fait croire au lecteur que le héros est constamment sur le point de mourir de trente balles dans la peau ou d'un accident de voiture. De même, le décor a beau se limiter à quelques lieux de dimensions restreintes, l'emploi de plans complémentaires permet à une colline de devenir montagne, à une porte de devenir arc triomphal, à une cour de devenir stade sportif. Ainsi, temps et espace ne sont plus des données absolues, préexistantes au récit, mais des nouveaux principes de réflexion. Les Anciens composaient leurs histoires sur la base d'un temps et d'un espace fatalement arbitraires : *Le gant à trois doigts* pense d'abord au temps et à l'espace avant de s'intéresser à l'histoire. En résumé, il n'y a pas de bon ou de mauvais scénario : tout dépend de la façon dont ce scénario est traité.

## *Le Chinois à deux roues*

Comment naît une œuvre ? L'auteur suit-il une logique, qu'il adapte en fonction des circonstances ? Ou les circonstances conditionnent-elles le devenir d'un matériau initial grossier ? *Le Chinois à deux roues* ne suit aucun de ces deux procédés. Dans cet album, il est bien évident que Tillieux a songé d'abord à des scènes d'accidents et à un paysage de montagnes sous une pluie continue, avant de se poser la question : "Quel prétexte pourrais-je trouver pour dessiner des accidents et un paysage de montagnes sous une pluie continue ?". *Le Chinois à deux roues* n'a pas d'intrigue. Du temps des *Cargos du crépuscule* et de *Surboum pour quatre roues*, il y avait encore une histoire d'argent. Avec *Les moines rouges*, il n'y avait plus qu'un fou échappé de l'asile. Dans *Le gant à trois doigts*, il avait fallu attendre trente-huit planches pour apprendre la raison de l'agressivité de l'émir Ben el Mehmed. Dans *Le Chinois à deux roues*, il n'y a plus aucun suspense. Dès les trois premières planches, toutes les interrogations sont dissipées. Avant, le détective avait toujours une énigme à résoudre, même minime, même tirée par les cheveux : il devait démasquer un meurtrier, empêcher un hold-up, attraper un aliéné en liberté, libérer un savant atomiste. Maintenant, il doit se contenter de prouver l'existence d'un trafic de scooters. On ne lui demande pas de quelle manière les trafiquants opèrent : on sait que les machines passent en fraude par la frontière indienne (2 p 1). On ne lui demande pas où se trouve le réseau : on sait que son centre se situe à Pankouk, dans le Si-Kiang (7 p 2). On ne lui demande pas de découvrir le traître : on sait planche 2 que le secrétaire Wu renseigne Mac Aulif, le chef de la bande, sur les faits et gestes de son patron. On ne lui demande même pas de courir les ambassades pour obtenir les visas nécessaires : son employeur lui garantit l'appui des autorités (1 p 2). Tout ce qu'on lui demande, c'est d'aller à Pankouk, ouvrir une caisse pour confirmer la présence de scooters clandestins, afin de permettre à la police locale d'intervenir. On lui demande de vérifier le fondement d'un soupçon qui a déjà toutes les raisons d'être fondé. *Le Chinois à deux roues*, par conséquent, ne repose plus sur : "Qui est le responsable du trafic et jusqu'où va-t-il entraîner Gil Jourdan ?", mais sur : "Quelles déconvenues va connaître Gil Jourdan avant de faire arrêter Mac Aulif à Pankouk ?". L'album se présente comme une succession d'exercices de style destinés à pallier cette absence d'intrigue.

Le premier épisode, celui du camion noyé dans la rivière, planches 3 à 14, cherche à produire une impression de lourdeur, de lenteur, de pénibilité. D'abord, les personnages tournent en rond. Quand Libellule constate que le pont a été saboté, on décide de rebrousser chemin (6 p 4). Mais un peu plus loin, un car disposé en travers de la route, explose, créant une crevasse infranchissable : on se résout à utiliser le pont (7 p 6). Au début, les poutres tiennent ("Ça va, ça va !", 5 p 7). Mais elles finissent par céder, et le véhicule tombe en plein milieu de la rivière (10 p 7). Quatre planches pour en arriver là ! Le premier demi-tour était évoqué en une case (7 p 4), le deuxième demi-tour s'étale sur trois cases (8 à 10 p 6), le franchissement de l'ouvrage nécessite la moitié d'une planche (4 à 9 p 7), suggérant que le temps s'étire au fur et à mesure que l'agacement et la fatigue gagnent. Ensuite, si le décor est très pauvre en hauteur - des marais, des reliefs montagneux -, il est très riche au niveau du sol. Le premier propos de Libellule, case 8 planche 3, oriente immédiatement le regard vers la terre ("L'erreur qu'on a commise, c'est d'acheter un camion à la place d'un canoë"). Le chemin est tellement gorgé d'eau que le véhicule s'enlise (7 et 10 p 3, 9 p 6), les pieds de Crouton et Libellule disparaissent dans la boue (7 p 9), un coup de maillet suffit pour enfoncer un pieu de moitié (10 p 9). Le climat pluvieux anéantit toute volonté. Quand un avion non immatriculé les prend pour cibles, les trois personnages ne bougent plus (11 p 11), ils sont devenus des légumes. Mieux : sur le toit du camion, Libellule se met debout pour aller ranger une caisse dans le coffre (2 et 3 p 12) : "Tire si tu veux", semble-t-il dire au chasseur, "je suis trop exténué pour me précipiter à l'abri". Et quand ils tombent à nouveau dans la rivière, ils y restent (5 p 13). Ils n'ont même plus la force de se réjouir de l'accident de leur agresseur causé par un allumage défectueux (4 p 14), probablement lié aussi à l'humidité.

Le deuxième épisode, la traversée du précipice, planches 16 à 20, cherche à produire la crispation, la tétanie. Il faut deux planches pour se décider à avancer, et une planche entière pour passer de l'autre côté de la chute d'eau. L'inspection de la vertigineuse construction dure six cases (3 à 8 p 17). Et quand on ne trouve rien, on essaie de rire en s'adressant des propos faussement décontractés ("Ça me déplairait d'avoir à penser que mes os pourraient blanchir au fond de ce trou, il y fait trop humide", "C'est un endroit où l'homme prévoyant meurt un parapluie à la main", 9 p 17). Les héros hésitent. Ils sont paralysés. Ils redoutent le mauvais pas. Un simple caillou percutant un détonateur à trembleur peut précipiter tout le monde dans l'abîme (4 p 18). On choisit de tenter l'aventure (6 p 18). Combien de temps pour parcourir la trentaine de mètres séparant les deux

rices ? Pas plus d'une minute. L'enchaînement des dialogues suggère la rapidité de l'action. Mais la dissémination des répliques sur trois planches laisse croire que cette minute dure des siècles. Gil Jourdan affirme, case 4 planche 18 : "Une bonne petite vibration, et tu prends un aller simple pour l'éternité". Ce n'est qu'à la case 4 planche 19 que Libellule répond : "Le ticket pour l'éternité, on l'a !", et à la case 5 planche 19 qu'il précise sa pensée : "On l'a ! Moi qui rêvais d'une mort glorieuse, je tombe de haut". Gil Jourdan rassure : "Si ce tas de bois de bois peut tenir encore dix secondes, on passe", contredit plus loin par Libellule, case 8 planche 19 : "On passe au travers du pont, ouais !". La conclusion s'étend sur trois cases : "Il va le faire !" (8 p 19), "Il le fait !" (1 p 20), "Il l'a fait !" (2 p 20). Entre chaque phrase, le lecteur se demande s'ils vont s'en sortir. Le détective est bloqué sur son siège, les mains cramponnées au volant. Encore une fois, les cadrages jouent leur rôle. Case 6 planche 19, gros plan sur l'accélérateur : le moteur va-t-il tomber en panne ? Case 7, gros plan sur la roue arrière : va-t-elle se détacher ? Case 8, plan de face sur le camion : le tablier du pont va-t-il tenir ? Case 9, plongée sur le camion : même si le tablier tient, la charpente sera-t-elle assez solide ? Le récit est aussi convulsif que les personnages en sursis.

Le troisième épisode, la poursuite du camion par la jeep d'Archie et Cochran, planches 22 à 26, veut produire la vitesse. Le jet d'eau derrière les pneus donne une idée de l'allure à laquelle sont lancés les deux véhicules (2, 7, 8 et 9 p 24). Trois cases quasi juxtaposées (5 et 7 p 24, 3 p 25) montrent la jeep du côté droit : d'une image à l'autre, le décor change. Echapper aux poursuivants est une question vitale : Archie tire sur Gil Jourdan sans état d'âme, et si une maladresse de conduite envoie ce dernier dans le ravin, on n'ouvrira pas une enquête pour démasquer le coupable. Le héros est seul. Case 8 planche 24, l'arrière de la tout-terrain s'éloigne du lecteur, semble sur le point de rattraper le camion. Case 1 planche 25, un écart est creusé. La scène a lieu sur un périmètre géographique très réduit : la route forme une boucle avant de continuer dans la montagne (5 p 25). Mais la rapidité de l'action fait croire que la cascade se déroule sur une ligne de plusieurs kilomètres. A partir de la case 10 planche 25, on va tellement vite que le décor disparaît. Bloquer le volant, sauter du camion, le laisser tomber sur la jeep, ne prend que quelques secondes. La lecture de la planche 26 ne prend également que quelques secondes, elle n'est perturbée par aucune bulle, aucune didascalie, aucun détail extérieur. Le temps que Cochran demande à Archie de freiner (case 2), le camion est déjà dévié de sa trajectoire (case 4). Combien de temps a duré la course ? Case 2 planche 24, on est au bord d'un précipice ; case 1 planche 25, on est sur un terrain plat ; et le carambolage a lieu dans la montagne. Donc, on se déplace, la chasse ne se termine pas en deux minutes. Pourtant, le passage au bord du précipice et en terrain plat ne couvre qu'un peu plus d'une planche, la suite - les planches 25 et 26 - n'étant consacrée qu'à l'accident : ce rétrécissement du temps par la narration suggère la rapidité, la panique qui s'est emparé des trois hommes traqués, l'excitation des malfaiteurs persuadés que leur proie ne leur échappera pas.

Le quatrième épisode, l'évasion du camp de Pankouk, planches 35 à 44, cherche à produire une impression de précipitation, d'urgence. La mission remplie, il faut partir. Comment ? Avec les moyens à disposition. L'improvisation est totale. On n'a pas le temps de réfléchir. Le chef de la bande, Mac Aulif, est pris en otage. Heureusement. Parce que deux coups de feu ont réveillé tout le monde. Le premier à se présenter est un lourdaud, Chang (9 p 37), que Gil Jourdan parvient difficilement à maîtriser (p 38). Il est suivi par Archie et Cochran, qui rameutent une compagnie d'hommes en armes (4 p 39). On s'agite beaucoup. Le détective court jusqu'à un premier avion qu'il attache à un baraquement (3 p 37), il court pour revenir (7 et 8 p 37), il court jusqu'à un second avion, un DC-3 (2 p 39), il court jusqu'au groupe électrogène (2 p 41), il court pour s'embarquer dans le DC-3 (6 p 41). De son côté, Archie court vers le projecteur en bout de piste (3 et 8 p 40), tandis que Charlie, un autre bandit, court vers le premier avion (4 p 43). Le bruit s'amplifie peu à peu : on entend d'abord deux coups de revolver (12 p 35, 2 p 36), puis les pas de Cochran et de ses complices qui approchent (4 p 39), puis les moteurs du DC-3 qui chauffent (6 p 40), puis le groupe électrogène qui explose (5 p 41), puis la fusillade (7 p 41), puis le DC-3 qui décolle (11 p 41), puis la chute du premier avion qui emporte le baraquement (1 p 44). La prudence du début ("Allons-y ! Et en silence !", 9 p 32) cède progressivement la place à des comportements instinctifs, inconsidérés ("Maintenant à la grâce de Dieu !", 11 p 41). Il faut décider vite. Si ça marche, tant mieux. Sinon, de toute façon, c'est la mort assurée. Chaque case évoque un moment de l'action ; la succession des bagarres, courses, explosions, fusillades crée un chaos, en rendant compte de la confusion régnante, d'où ne peuvent sortir que les participants les plus chanceux.

*Le Chinois à deux roues* continue d'avancer sur le chemin ouvert par les réalisations antérieures de la série, chemin emprunté également par Franquin à l'époque des derniers décors de *Gaston*. *Le Chinois à deux roues* n'est pas une aventure. Ou plus précisément, c'est un album où l'aventure compte moins que la manière dont elle est racontée. Dans un précédent article, nous avons déclaré que l'intérêt présenté par les ultimes planches de *Gaston* ne résidait plus dans le personnage de Gaston. Pareillement, l'intérêt de cette histoire de Gil Jourdan ne réside plus dans le personnage de Gil Jourdan, dont le lecteur a du mal à supposer qu'il pourrait mourir à la fin, rater son projet, laisser triompher les bandits. Dès la première case d'une bataille, on sait que le détective sortira vainqueur, exactement comme on sait que, dès que Gaston lance une boîte de conserve par la fenêtre, celle-ci atterrira sur le crâne de Mesmaeker venu une nouvelle fois signer les contrats. Ce que le lecteur réclame désormais, c'est un regard original. La leçon de Tillieux ne porte pas sur la finalité des entreprises, mais sur leurs modalités. Jusqu'alors, le personnage, épique ou romanesque, se définissait par rapport à un environnement immuable. Avec Tillieux, l'environnement se déforme. Une rangée de vulgaires engins de chantier à la Sofraco dans *Les cargos du crépuscule* devient un alignement de monstres endormis, une fosse sous un arbre à Savajols dans *Surboum pour quatre roues* devient une tombe de fantôme à l'apparence d'un chien noir, un littéraire illuminé revêtu d'un vieux froc rouge dans *Les moines rouges* devient une silhouette indistincte surgissant des ténèbres, une petite cour de Palais au Gomen dans *Le gant à trois doigts* devient un lieu à la géographie et à la temporalité non définie, l'évasion de Pankouk dans *Le Chinois à deux roues* devient un sauvetage apocalyptique réussi de justesse : tout dépend de la faculté de l'auteur à observer un paysage ou une action, et de sa capacité à transmettre son point de vue. Le monde ne se résume plus à une définition monolithique : il se démultiplie en fonction des regards qu'on porte sur lui.

## Tentatives parallèles

Le pays de Coquefredouille : *Les croquillards*, *Zizanion le terrible*,  
*La revanche d'Anthracite*, *Chlorophylle joue et gagne*, *Chlorophylle à la rescousse*

Coquefredouille est un royaume animal. Mitron XIII est une souris. Le duc Bihoreau de Bellerente est un oiseau. Le général Bidasse est un lapin. Le général Biquet est un bouc. Le général Kulasse est un chien. Beauminet est un chat. Kramik est un singe. Mais certains détails incitent à la réflexion. Dès le premier contact, l'horticulteur Réséda précise que l'évolution des Coquefredouillais "est comparable à celle de l'homme" (*Les croquillards* 10 p 6). Et pas n'importe quel homme : les Coquefredouillais ont des ancêtres latins (la devise du pays est : "Impossible non coquefredulianum est", *Les croquillards* 11 p 6). Le réseau ferroviaire se nomme "SNCFC", Service National du Chemin de Fer Coquefredouillais (*Les croquillards* 1 p 17). A l'armée, on chante *La Madelon* (*Les croquillards* 8 p 18) et *Vous n'aurez pas l'Alsace et la Lorraine* (*La revanche d'Anthracite* 11 p 3, *Chlorophylle à la rescousse* 8 p 27). De sorte que Coquefredouille semble un monde de papier trouvant sa source dans le monde réel. Les personnages ont beau être des animaux, les caractères n'ont rien d'animal. La société coquefredouillaise est organisée comme la société française des années 1930-1950, et les aventures relatées, certes inventées, puisent dans le matériau événementiel de cette époque. Trois pouvoirs dominent.

D'abord, le pouvoir politique. Le roi, Mitron XIII, est peu consistant. Il est fat : il considère ses sujets comme des "braves gens" (*Zizanion le terrible* 2 p 2). Il est trouillard : quand la bombe au bithure de zytron explose, sa première réaction est de crier : "Sauve qui peut !" (*La revanche d'Anthracite* 10 p 6). Il est défaitiste et faible : il se lamente sans agir ("Mon Dieu !", *La revanche d'Anthracite* 7 p 28 ; "Hélas !", *La revanche d'Anthracite* 10 p 28, 3 p 29 ; "Il n'y a pas d'issue", *La revanche d'Anthracite* 3 p 29). Son comportement face à Anthracite évoque celui des dirigeants occidentaux face à Hitler : il préfère louer Anthracite en espérant que tout ira mieux, provoquer l'abandon de Munich et la soumission de Montoire, plutôt que prendre le maquis (*La revanche d'Anthracite* p 26). Il est un roi d'opérette, parfaitement inconscient de ses responsabilités : on le voit plus souvent jouer au billard (*Zizanion le terrible* 1 et 2 p 29, *La revanche d'Anthracite* 7 et 8 p 7) et se plaindre qu'il n'y ait pas de cinémas, pas de bars, pas de boîtes à musique à Chantebrise, sa résidence d'été (*Zizanion le terrible* 2 p 12), qu'à gouverner. Le duc Bihoreau de Bellerente ne se trompe pas en affirmant : "Mitron est trop mondain pour accepter de vivre en reclus. Il lui faut bals, grands dîners, croisières, etc." (*Zizanion le terrible* 6 p 38). Il est un souverain dans les textes, non dans les actes. Les grandes décisions se prennent sans lui. Que des chercheurs mettent au point la bombe au bithure de zytron, il sera toujours assez naïf pour croire qu'elle est son cadeau d'anniversaire (*La revanche d'Anthracite* 6 p 7), et répéter avec les scientifiques qu'elle est une "bombe propre" (*La revanche d'Anthracite* 8 p 7). Autour de lui, la Cour et les parlementaires ne sont guère plus dignes. Le duc Bihoreau de Bellerente, l'héritier de la couronne, n'est autre que le traître déguisé Zizanion, un traître pitoyable : quand Anthracite lui ravit le titre de roi, il accepte de n'être plus qu'un ministre de la Police, il tremble de devoir signaler la disparition de deux résistants (*Chlorophylle joue et gagne* 6 p 14), il se fait éjecter comme un domestique (*Chlorophylle joue et gagne* 4 p 19). Les autres nobles n'hésitent pas à retourner leur veste pour conserver leurs privilèges. Ils chantent : "Gloire à toi, noble Anthracite !" (*Chlorophylle joue et gagne* 5 p 8). Ils assurent : "Nous nous permettons humblement de témoigner à votre Majesté [Anthracite] notre entier dévouement à sa noble cause". Ils déclarent : "Le roi est mort, vive le roi !" (*Chlorophylle joue et gagne* 4 p 8), c'est faux : Mitron est toujours vivant, mais en la circonstance ils ont plus à gagner en se comportant comme s'il était déjà enterré. Anthracite a raison de penser : "Ils sont encore plus moches que moi !" (*Chlorophylle joue et gagne* 7 p 8) ; condamner dix millions de personnes aux chambres à gaz pour instaurer un nouvel ordre mondial, c'est délirant, mais c'est toujours moins délirant que condamner dix millions de personnes pour garder sa place à l'Assemblée... Quant aux élus, ce ne sont que des parleurs : les débats sont conduits par un sénateur appelé Dédé Magogue (*Chlorophylle à la rescousse* 7 p 16). Une formule tente de résumer la situation : "Va-t-on se battre à cause d'une tarte ?". On ne sait pas si le mot "tarte" désigne le gâteau qu'a reçu Kramik, ou Kramik lui-même. "Faut-il mourir pour Dantzig ?" C'est mal poser le problème. La tarte n'est qu'une étape : si on laisse Kramik s'emparer d'une partie de Coquefredouille pour s'excuser de la tarte, Kramik se sentira en confiance, et saisira le moindre prétexte pour demander davantage ; si on laisse le III<sup>e</sup> Reich s'emparer de Dantzig pour s'excuser du traité de Versailles, Hitler profitera de l'occasion pour réclamer une partie du Danemark, des Pays-Bas, de la Belgique, et la restitution de l'Alsace-Lorraine. Qu'en est-il de la Police ? Les bandits savent qu'elle n'est pas dangereuse : "Tant que ce Bouclette sera chef de la Police, nous ne risquons rien" (*Zizanion le terrible* 12 p 25). Le roi le sait également : "Avec un chef de Police comme Bouclette, [Anthracite] a toutes les chances de réussir !" (*Chlorophylle à la rescousse* 6 p 23). Bouclette est très respectueux de la hiérarchie : il prend la défense

d'Anthracite simplement parce que celui-ci est directeur de la compagnie maritime ("Monsieur Anthracite", "ce grand patriote", *Les croquillards* 6 p 14), il lui garantit sa soumission totale ("Vous êtes trop bon", *La revanche d'Anthracite* 8 p 29). Il ne se complique pas la vie avec des expertises minutieuses : arrêter un innocent pour boucler une enquête plus rapidement ne le gêne pas ("Sacré tonnerre ! Sans cette carte de visite et ce tunnel, j'avais un coupable ! Tout est à recommencer !", *Zizanon le terrible* 3 p 4). Bref, inutile de compter sur lui pour donner plus de moralité à l'exécutif. A Chlorophylle qui le gronde - "Ton roi te regarde, Minimum, et il te juge !" -, Minimum répond : "Eh bien s'il continue, je deviens républicain !" (*Chlorophylle joue et gagne* 8 p 7). Mais une République ne rendrait pas le pays de Coquefredouille plus fréquentable. Le peuple est aussi couard que ses dirigeants. Pour fanfaronner à l'abri du danger, il y a toujours foule : "Les croquillards ? Eh bien je voudrais les rencontrer, moi ! Je leur dirais deux mots !" (*Les croquillards* 1 p 42). Mais dès qu'il faut passer à l'action, plus personne : on s'empresse d'obéir à l'ennemi et de le renseigner (*Les croquillards* 4 p 42), en se retranchant derrière des arguments bien commodes ("Bandits, canailles ! Ah ! Si seulement je n'étais pas marié et père de famille...", *Les croquillards* 5 p 42). L'envahisseur installé, on lui trouve toutes les qualités pour éviter les coups de crosse : "A sa place, je réclamerais dix millions !" (*La revanche d'Anthracite* 8 p 26), "Vive Anthracite !" (*Chlorophylle joue et gagne* 9 p 3). La Résistance est faible. Elle n'est composée que d'un général anonyme, le général Biquet, qui garde dans son cœur une certaine idée de Coquefredouille, d'un mécanicien ordinaire, Burette, prolétaire de base indifférent à Lénine ou Trotski, qui n'accepte pas que son pays ait perdu sa liberté, et du professeur Surboun, clone d'Einstein et d'Oppenheimer qui, après avoir contribué à réaliser la bombe au bithure de zytron, se mord les doigts de sa bêtise. Anthracite peut donc objectivement considérer Coquefredouille comme un pays de "sauvages" (*La revanche d'Anthracite* 13 p 8). Que la fouine et le furet, dans *Les croquillards*, dévorent les habitants, ils ne font qu'obéir à leur nature de carnivores. Mais que les habitants nuisent à d'autres habitants pour préserver leur confort matériel, en revanche, cela n'est plus dans l'ordre des choses. Le train-train de Coquefredouille a ramolli les enthousiasmes, a banni le courage, a détrôné l'honneur pour valoriser l'égoïsme, la bassesse, la mesquinerie.

Le pouvoir militaire, maintenant. Le parallèle avec 1940 est encore facile. L'armée coquefredouillaise est très nettement divisée en deux. En haut de l'échelle, les hauts gradés sont plus occupés à penser la guerre qu'à la faire. Le général Bidasse est un expert en belles formules ("Les vainqueurs de Salamine n'avaient que des glaives, commandant !", rétorque-t-il à son subordonné qui se plaint du manque de moyens, *Les croquillards* 5 p 33), il rêve à sa renommée avant même la fin du combat ("J'aurai mon monument : "Bidasse, le libérateur de Coquefredouille"", *Les croquillards* 6 p 33). Il se décharge de ses responsabilités : au roi qui lui ordonne : "Vous attaquerez !", il ne répond pas : "Nous attaquerons, Sire !", mais : "Ils attaqueront, Sire !" (*Les croquillards* 3 p 33). Ce "ils" est ambigu : désigne-t-il les soldats coquefredouillais... ou l'ennemi ? Peut-être les deux. En effet, alors qu'on sait que la confrontation est inévitable, on ne bouge pas. C'est la "drôle de guerre" : on laisse les fantassins jouer aux cartes (*Chlorophylle à la rescousse* 6 p 25), et les aviateurs apprendre à piloter avec un manuel de vulgarisation et un balai (*Chlorophylle à la rescousse* 7 p 25). Le général Kulasse est stupide : il prend les maladresses de Beauminet pour des acrobaties destinées à effrayer Anthracite ("Saluez, soldats ! C'est un héros qui passe !", *Chlorophylle à la rescousse* 9 p 36). La presse, outil de propagande, en rajoute : elle titre sur Beauminet (*Chlorophylle à la rescousse* 8 p 19), qui devient gloire nationale. Cette attitude de chauvinisme outrancier masque une impréparation totale. Les officiers sont lents à décider - il leur faut plus de deux jours pour prendre d'assaut le refuge des croquillards -, ils n'analysent pas sérieusement les données - ils encerclent le refuge des croquillards aussi consciencieusement que l'Etat Major français renforçait la ligne Maginot, et surveillent la ligne ferroviaire Faribole-Le Fourbi aussi bien que le général Gamelin surveillait les Ardennes -, ils ne voient pas les déséquilibres - cette "petite merveille" qu'est le nouveau char au moteur puissant, au blindage épais et à la faible consommation de carburant (*Les croquillards* 8 p 29) est conçu comme un matériel de soutien à une troupe lamentable composée d'une demi-douzaine de rats de caserne et une cuisine roulante (*Les croquillards* 8 p 18), et non comme le premier élément d'une future division cuirassée -, et leurs principes d'attaque sont hérités de l'ancienne école - on charge au son du clairon, baïonnettes en avant (*Les croquillards* 5 p 30), en répétant : "Nous les aurons" (*Les croquillards* 11 p 24) pour se persuader qu'"on vaincra parce qu'on est les plus forts". Le bas de l'échelle, les soldats, se décompose en deux sous-ensembles. D'un côté se trouve la catégorie des faux braves. L'aviateur Beauminet en est le représentant. Pour Minimum, il n'est qu'un pitre (*Chlorophylle à la rescousse* 7 p 32). Beauminet avoue que son intervention dans le conflit tourne au grotesque (*Chlorophylle à la rescousse* 8 p 42) : détestant voler (il devient vert et claque des dents chaque fois qu'il décolle, *Chlorophylle à la rescousse* 8 p 36, 3 p 37), sa chance lui a permis non seulement de ne pas s'écraser au sol, mais encore de remporter des batailles. Lucide sur son cas ("Je vous assure que je suis trop bête pour avoir pensé à cela !", *Chlorophylle à la rescousse* 4 p 43), il ne résiste pas aux séductions de la célébrité : quand Anthracite est sur le point d'être capturé, justement parce qu'il n'y a plus grand-chose à craindre, il se redresse ("A nous deux, traître !", *Chlorophylle à la rescousse* 5 p 44) uniquement pour que le général Kulasse puisse dire : "Bravo Beauminet ! Vous vous en êtes tiré haut la main ! Vous êtes un vivant exemple pour la jeunesse du pays !" (*Chlorophylle à la rescousse* 9 p 44). Il s'est engagé seulement pour porter une jolie casquette (*Chlorophylle à la rescousse* 1 p 41). La défense de la patrie ne l'intéresse pas. Idem pour le planton qui refuse lâchement de courir après Anthracite ("Je ne peux pas ! Je suis de garde ici jusqu'à deux heures !", *Chlorophylle à la rescousse* 2 p 34). Idem pour les gardiens de la bombe au bithure de zytron, qui se laissent facilement corrompre par les liasses de billets lancées par Anthracite (*La revanche d'Anthracite* p 23). De l'autre côté se trouve la catégorie des vrais braves. Tandis que le gradé sonne la retraite ("Au rocher, vite !", *Les croquillards* 1 p 36) et s'enfuit avec quelques poltrons, un soldat de seconde classe - en l'occurrence, Chlorophylle - jette des fumigènes (*Les croquillards* 4 p 36) et monte sur le char (*Les croquillards* 11 p 36). Minimum entre aussi dans cette catégorie. Mais la distinction établie, force est de constater que les faux braves restent beaucoup plus nombreux. L'armée coquefredouillaise n'est qu'une vanité. Les militaires dans leur grande majorité, à l'instar des politiques, songent à la victoire sur des ennemis imaginaires en refusant de s'investir dans la lutte contre des ennemis bien réels.

Le pouvoir financier, enfin. Le véritable pouvoir. Celui qui commande les Conseils et la rue : "A Coquefredouille, il faut de l'argent pour vivre" (*Les croquillards* 7 p 7). L'argent est le nouveau poison social. Moins visible que les malfaiteurs de naguère, insaisissable, il se moule dans le quotidien, pervertit les mentalités. Le directeur de la banque du Fourbi est avare : il estime que son caissier a trop bonne mine et envisage d'examiner ses comptes pour s'assurer que des fonds ne sont pas détournés (*Les croquillards* 9 à 11 p 42). Les deux chefs d'entreprises dans *Chlorophylle à la rescousse* s'empressent les poches en vendant des armes aux pays adversaires ("Après cette guerre, je serai riche comme Crésus !", *Chlorophylle à la rescousse* 9 p 25). Leur commerce est tout à fait légal. L'un d'eux s'appelle Panzer : une référence à la famille Krupp ? Anthracite a très bien compris le bénéfice à tirer : "De nos jours, le banditisme ne paie plus. On finit toujours par se faire prendre. J'ai donc décidé de devenir honnête" (*La revanche d'Anthracite* 10 p 25), c'est-à-dire qu'il reste un bandit, mais sous l'allure respectable d'un homme d'affaires. Dans *Les croquillards*, on le croise portant redingote, haut-de-forme, monocle, canne, col cassé, cravate. Le dehors est distingué, mais le dedans cache un négociateur redoutable et sans scrupules ("Vous devez choisir : le bateau pour vingt mille pistoles, ou bien [...] une perte de cinquante mille pistoles", *Les croquillards* 4 et 5 p 19). "C'est à vous dégoûter d'être honnête !", conclut avec raison Minimum (*Les croquillards* 5 p 18). L'argent entraîne les électeurs, les élus, les soldats, le roi, dans la spirale infernale de la convoitise, du besoin, de la dépendance, de l'abandon. Les déséquilibres monétaires provoquent des déséquilibres sociaux scandaleux : tandis que Chlorophylle et Minimum, chômeurs, doivent se rendre à pied au centre industriel de La Turbine pour trouver un emploi et gagner de quoi se remplir l'estomac (*Les croquillards* 9 et 10 p 7), le lâche banquier du Fourbi, qui vend son "caissier très gras" aux croquillards (*Les croquillards* 6 p 43), fume le cigare dans son fauteuil de style, assis devant son immense bureau (*Les croquillards* 11 p 42).

Alors, Coquefredouille, une comédie animale ? Comédie humaine, plutôt. Chaque album est un chapitre d'un gigantesque album qu'on pourrait intituler *Le pays de Coquefredouille*. Les chapitres sont lisibles dans le désordre. Leur lien est assuré par la réapparition des personnages. Les caractères sont fichés : Chlorophylle et Minimum sont les jeunes premiers qui débarquent dans la vie, Mitron XIII est le souverain qui pense à ses poches avant celles de ses sujets, Anthracite est l'ancien bagnard qui accède au sommet de l'Etat, le duc Bihoreau de Bellerente est l'aristocrate qui a perdu le sens du devoir. Ce catalogage psychologique trouve sa source dans le monde du dessinateur, qui est aussi le monde du lecteur. Dans un rare moment de clairvoyance, le roi constate : "Il y a quelque chose de pourri au royaume de Coquefredouille" (*La revanche d'Anthracite* 10 p 28). Certains Français se sont sans doute adressé la même remarque le 29 septembre 1938 ou le 24 octobre 1940. Coquefredouille est donc une entité à la fois matérielle et inventée : matérielle parce que les situations sont historiques, inventée parce que les hommes ont été remplacés par des animaux. Coquefredouille relève d'une démarche à la fois pragmatique et passionnée : pragmatique car les événements correspondent à ceux subis par le dessinateur, passionnée car le regard porté sur ces événements n'est naturellement pas neutre. Au-delà de ces inextricables problématiques, Coquefredouille est surtout le prototype de l'œuvre en réseau. Dans la forme, l'ensemble des albums ne constitue pas une compilation, mais une unité. Dans le fond, la construction éclatée, en permettant la simultanéité, les croisements, les contradictions, restitue la mouvance, la richesse d'une sensibilité particulière : celle d'un Français ordinaire entre 1930 et 1950.



Le pays de Rêverose : *Le château des quatre lunes, Le grand voyage en Absurdie,*  
*L'oiseau de par-ci, par-là, La trompette du silence*

Après avoir étudié les défauts de leur monde quotidien, les créateurs du personnage Olivier Rameau, Greg et Dany, ont essayé de matérialiser un monde idéal. Rêverose est ce monde idéal. Comme son nom l'indique, Rêverose est un fantasme, un développement sur le thème : "A quoi pourrait ressembler un pays où la vie serait débarrassée de ses pesanteurs d'ici-bas ?". Au premier abord, la réponse paraît facile : le Paradis est forcément peuplé de jeunes femmes ravissantes, de jolies maisons et de petites fleurs de toutes les couleurs, et ne connaît ni l'argent, ni la convoitise, ni la grisaille. Mais quand on approfondit, l'entreprise devient de moins en moins évidente. Si dans un premier temps la rupture avec l'extérieur s'avère agréable, à la longue elle conduit toujours à la claustrophobie. L'individu a naturellement besoin de rester en contact avec ses semblables. Or, la vie en communauté sous-entend un langage commun, des définitions communes. Comment concilier cette obéissance à des lois arbitraires pour que la communication avec l'Autre reste possible, avec la préservation de la liberté individuelle ? D'emblée, les deux auteurs écartent les solutions de fuite. Dans *La bulle de si-c'était-vrai*, Olivier Rameau croise un groupe de hippies, qui mettent des herbes sous son nez : le héros plane un instant, avant d'être victime d'un terrible mal de tête. Colombe Tiredaile, sa compagne, s'emporte et renverse les herbes en repoussant les hippies. Le message est clair : il n'y a pas de place à Rêverose pour les drogués. Rêverose est le domaine de gens lucides, qui assument pleinement leurs joies et leurs peines, non de gens qui se suicident lentement en se figurant que plus ils seront abêtis, plus la vie leur sera intelligible. A quelles règles obéissent ces gens lucides pour être plus heureux que les habitants du monde-où-l'on-s'ennuie, autrement dit du monde du lecteur ?

*Le château des quatre lunes* évoque l'arrivée à Rêverose de deux intrus, La Candeur et Fourbignol. Ces deux personnages, par des malversations, rendent la population cupide, aigre, malheureuse. Un seul endroit n'est pas touché par la contamination : le château des quatre lunes. Ce lieu paraît donc emblématique de Rêverose, il est le dernier bastion, le symbole de Rêverose comme Paris est le symbole de la France. Le maître du logis se nomme Ebouirffon. C'est un "pas sage", par opposition aux sages du monde-où-l'on-s'ennuie (*Le château des quatre lunes* 8 p 19). Ce qualificatif "pas sage" met en lumière un aspect du pays. Les châteaux du monde-où-l'on-s'ennuie ont des tours pointées vers le ciel ? Le château de Rêverose aura des tours pointées vers la terre, le poêle à charbon et la réserve à vins seront dans les nuages (*Le château des quatre lunes* 1 p 23). Les jardins du monde-où-l'on-s'ennuie sont à l'extérieur des demeures ? Le jardin de Rêverose sera à l'intérieur du château (*Le château des quatre lunes* 3 p 27). Dans le monde-où-l'on-s'ennuie, le mot "buste" désigne le haut du corps, les socles portent les statues, les maquettes de bateaux sont dans les bouteilles ? A Rêverose, le mot "buste" désignera le bas du corps - le pied -, les statues porteront les socles, les maquettes de bouteilles seront dans les bateaux (*Le château des quatre lunes* 4 p 31). Rêverose est-il un monde à l'envers ? Pas tout à fait. Certains usages perdurent. Par exemple, même si la montre n'a pas d'aiguilles (*Le château des quatre lunes* 6 p 21), les quatre lunes d'Ebouirffon respectent la décomposition des journées : quand le soleil apparaît, elles vont se coucher (*Le château des quatre lunes* 8 et 9 p 21). Si leur moyen de transport rapetisse (*Le château des quatre lunes* 4 p 23), les personnages tombent (*Le château des quatre lunes* 5 p 23). Et Monsieur Pertinent découvre qu'un coup de tête de réverbère, ou une gifle de fleur, ça fait mal (*Le château des quatre lunes* 1 p 28, 5 p 29). Le temps, la gravité et la douleur ont encore cours. Rêverose obéit à une logique : celle de la "fantaisie agissante" (*Le château des quatre lunes* 4 p 28). Tout est possible, dans la mesure où la finalité ne contredit pas l'ordre pratique du monde-où-l'on-s'ennuie. Une lunette sert à "rapprocher les choses" (*Le château des quatre lunes* 6 p 22) ? Par conséquent, on peut voyager en lunette. Un bol de lait permet de retrouver la légèreté de l'enfance ("Je ressuscite, mon cher Olivier !", *Le château des quatre lunes* 8 p 26) ? Par conséquent, l'âge n'est plus une donnée fixe, mais une donnée malléable, au point que vieillir n'est plus une fatalité ("Il est interdit de vieillir à Rêverose", *Le château des quatre lunes* 5 p 26). L'espace et le temps existent exactement de la même façon que dans le monde-où-l'on-s'ennuie, mais sont soumis à la toute-puissance de l'enthousiasme, de l'allégresse, de l'imagination. Physiquement, Monsieur Pertinent a bien l'âge de ses artères ; mais moralement, il est resté très jeune. S'il a l'impression de "ressusciter", ce n'est pas parce que son corps se régénère, mais parce que son esprit a oublié les tracas de l'existence. Ce type de raisonnement est déconcertant de perspicacité. Rêverose n'est pas un monde délirant, sorti d'un univers parallèle : il est le monde-où-l'on-s'ennuie débarrassé de la routine et des préjugés. Ainsi, si le lecteur considère que Rêverose est absurde, c'est parce qu'il est encore attaché à l'idée d'un temps et d'un espace intangibles, convaincu de sa soumission à ce soi-disant ordre inaltérable des choses.

Ce rejet des lois spatio-temporelles traditionnelles a un but : le bien-être - par opposition au "bien-avoir", c'est-à-dire au souci du monde-où-l'on-s'ennuie de ne vivre uniquement que dans le confort matériel. Le préambule du *Grand voyage en Absurdie* montre bien l'écart de largesse d'esprit : vaincu par la médiocrité ambiante, l'homme ordinaire acquiesce sans réfléchir. Être normal, c'est travailler à on ne sait quoi pour être récompensé par une enveloppe de billets (*Le grand voyage en Absurdie* 3 à 5 p 1). Être heureux, c'est s'avachir devant la télévision (*Le grand voyage en Absurdie* 8 p 1) et posséder une voiture (*Le grand voyage en Absurdie* 9 p 1). S'épanouir, c'est parvenir à imposer son point de vue à ses voisins (*Le grand voyage en Absurdie* 1 à 4 p 2). Aucune alternative n'est envisageable, il faut accepter la situation telle qu'elle est, tuer la contestation dans l'œuf, se satisfaire du peu à disposition pour se persuader qu'il n'y a pas d'autre issue. Ceux qui pensent autrement se trompent forcément, ce sont des fous, des irrationnels (*Le grand voyage en Absurdie* 6 p 2). Respecter l'axiome posant que tout ailleurs est chimérique, devient une question de vie ou de mort : qu'un imprévu perturbe son quotidien, et l'homme devient délateur (*Le grand voyage en Absurdie* 10 p 11), il verbalise (*Le grand voyage en Absurdie* 2 et 3 p 12), il agresse (*Le grand voyage en Absurdie* 7 p 16). Tout doit être prévisible, fiché, classé, rangé. Le cercle est vicieux : plus les hommes seront des machines inconscientes, plus leur monde rétrécira, plus ils voudront être davantage des machines inconscientes pour oublier qu'ils vivent dans un monde rétrécissant.

Et pourtant Rêverose n'est pas désordonné. Nous l'avons dit en introduction : il n'y a pas de place pour les drogués, la "fantaisie agissante" qui sert de loi suppose que l'individu conserve sa lucidité. Pour faire quoi ? *L'oiseau de par-ci, par-là* pose le problème. Un avion, à cause d'une violente tempête, échoue au pays. Parmi les passagers, on distingue le pilote, Honoré Pétanque, son second, Exupermoz, et un chef d'entreprise, Jules-Jules Bryan-Lastusse. L'irruption de ces trois personnages va menacer un temps le bonheur des Rêverosiens. Honoré Pétanque provoque une orgie, la reconstruction de la capitale Hallucinaville par Bryan-Lastusse transforme le paysage en un gigantesque chantier, l'esprit très discipliné d'Exupermoz divise la population en groupes fonctionnels. Sous-entendu : il n'y a pas plus de place à Rêverose pour les gastronomes, les architectes et les meneurs d'hommes, que pour les drogués. Or, les trois étrangers soulèvent des questions sérieuses. La dégustation de bouillabaisse vire à l'orgie non pas à cause de la bouillabaisse, mais à cause des bulles chimiques envoyées par Ebouriffon, qui rendent hystériques tous les convives (*L'oiseau de par-ci, par-là* p 33 à 41). Certes Bryan-Lastusse ne veut reconstruire Hallucinaville que pour gagner de l'argent. Il n'empêche que ses propos sont sensés, et que les réactions qu'il provoque sont aussi pertinentes : "C'est vrai que nos maisons se font vieilles", "Ce décor immuable, ça manque de poésie" (*L'oiseau de par-ci, par-là* 5 p 23). Il voit en Olivier Rameau un "partisan de l'insalubre", un "toqué du décombre habité", un "zozo du taudis sublimé" (*L'oiseau de par-ci, par-là* 4 p 23) : il n'a pas tort. Il a bien fallu qu'un jour disparaisse la colonne grecque pour que naissent les cathédrales gothiques ; et il a bien fallu que disparaisse le style gothique pour que naisse l'Art Nouveau. Enfin, on peut sourire des raisonnements martiaux d'Exupermoz : "Le personnel de ce chantier n'a visiblement jamais reçu de formation militaire un peu valable !" (*L'oiseau de par-ci, par-là* 3 p 29). Mais on ne construit pas une maison n'importe comment : pour coordonner les travaux, répartir les tâches entre les différentes équipes de spécialistes du bâtiment, un maître d'œuvre est nécessaire. On ne construit pas une maison en commençant par le toit (*L'oiseau de par-ci, par-là* 3 p 28) ou par l'escalier (*L'oiseau de par-ci, par-là* 1 p 29). Refuser systématiquement les menus plaisirs du monde-où-l'on-s'ennuie sous prétexte qu'ils entravent l'imagination (*L'oiseau de par-ci, par-là* 5 p 20), la nouveauté architecturale sous prétexte qu'il n'y aura jamais rien de poétique à tirer du ciment et de l'acier (*L'oiseau de par-ci, par-là* 6 p 23), et la hiérarchisation sociale sous prétexte que ça ne sert à rien, n'est qu'une forme particulière de dictature. Il n'y a "pas d'école, pas de bureau, pas d'embouteillage, pas d'argent, pas de pollution, et naturellement pas de travail" (*L'oiseau de par-ci, par-là* 8 p 27), résultat les Rêverosiens sont des esclaves de la naïveté, des loques, des objets, des machines à positiver. Incapables de comprendre que "le rêve et la poésie ne sont peut-être pas les mêmes pour tout le monde" (*L'oiseau de par-ci, par-là* 2 p 24), ils font de leur pays, sans s'en rendre compte, un goulag, un camp de rééducation ("Quand c'est la fête, tout le monde est content ! Compris ?", *L'oiseau de par-ci, par-là* 6 p 18). Mais Rêverose échappe à la tyrannie. Comment ? En adoptant un certain ordre hérité du monde-où-l'on-s'ennuie. Le pendant de *L'oiseau de par-ci, par-là* est *La trompette du silence*. Cet album commence de façon traditionnelle. Un personnage légendaire, Cocon-le-vilain, paralyse les habitants d'Hallucinaville chaque fois qu'il joue dans une trompette géante. Olivier Rameau décide de partir pour boucher l'instrument. L'aventure n'aurait aucun intérêt si elle n'allait pas de pair avec un soulèvement de la population, qui considère scandaleuse la survalorisation d'Olivier Rameau : "On passe son temps à montrer comme tout serait grave si la bande à Rameau n'était pas là pour nous sauver [...], on nous endort avec des problèmes sérieux pour nous distraire des fantaisies essentielles de l'existence" (*La trompette du silence* 3 et 4 p 15). Qui désigne ce "on" ? Les auteurs, Greg et Dany, confrontés au paradoxe de la survie d'une distinction sociale - "Rameau et sa bande", au-dessus de la masse des Rêverosiens - dans un monde où tout va pour le mieux : si tout va pour le mieux, pourquoi Olivier Rameau escalade-t-il les montagnes et court-il vers le danger ? La perfection suppose la fin de l'évolution, et donc l'impossibilité d'une histoire de quarante-six planches racontant une progression, quelle que soit sa nature, du moins vers le plus, ou du plus vers le moins. Si Rêverose est parfait, l'album *La trompette du silence* n'a aucune raison d'être. Quelle est la revendication des révoltés ? La même que dans *L'oiseau de par-ci, par-là*, poussée à son paroxysme : la métamorphose du pays en un gigantesque ghetto où tout le monde il sera beau, tout le monde il sera gentil. Le bonheur devient une loi totalitaire, le slogan d'un parti unique ("Faut rigoler ! Faut rigoler !", *La trompette du silence* 3 p 18), qui nie les singularités de chacun ("Rigolons ensemble !", *La trompette du silence* 5 p 20). C'est la pensée gauchiste menée jusqu'à son extrême limite : puisqu'un pouvoir quel qu'il soit est toujours néfaste, instituons la loi de la pagaille ("Luttons contre les raisonnables qui nous embêtent !", "Nommons de vrais irresponsables !", "Il faut établir une liste de tous les suspects de logique !", *La trompette du silence* 6 p 17). Mais de tels discours n'avancent à rien. Que les Hallucinaciens soient contre Olivier Rameau, cela ne résoudra pas le problème que pose Cocon-le-vilain. Quelqu'un doit bien se décider à mettre le trompettiste hors d'état de nuire. L'anarchie n'a jamais produit de miracle : ce n'est pas en faisant la révolution que la musique paralysante cessera. En d'autres termes, il y a ceux qui rêvent et ceux qui agissent. D'un côté les démagogues, qui gesticulent dans le vide, et de l'autre côté

ceux qui débloquent les crises. Pendant que les révoltés s'imaginent qu'en renversant le pouvoir en place tout rentrera dans l'ordre, Olivier Rameau étudie rationnellement la difficulté. Et quelle surprise à l'arrivée ! Cocon-le-vilain n'est pas le géant de la légende, mais un concertiste de très petite taille, qui lâche des "sanglots d'épouvante" (*La trompette du silence* 7 p 45) en apprenant les effets produits par sa musique. Un personnage aussi naïf que les Hallucinaciens ! Entre les deux parts, une méconnaissance absolue : il suffisait de demander à Cocon-le-vilain de changer d'instrument pour sortir de l'impasse, mais comment les candides Hallucinaciens pouvaient-ils concevoir qu'on peut parfois faire le mal en croyant faire le bien ? On en revient à la remarque de *L'oiseau de par-ci, par-là* : "le rêve et la poésie ne sont peut-être pas les mêmes pour tout le monde". Pour Cocon-le-vilain, le bonheur, c'est jouer de la musique pour son prochain. Tandis que pour les Hallucinaciens, le bonheur, c'est ne pas avoir les tympans crevés par la musique ; si quelqu'un s'amuse avec une trompette, ça ne peut être que dans une intention mauvaise, ce quelqu'un est obligatoirement issu du monde-où-l'on-s'ennuie. Mais non : Cocon-le-vilain ne vient pas du monde-où-l'on-s'ennuie, il est un Réverosien qui habite la montagne. De sorte que le grand mérite d'Olivier Rameau n'est pas d'avoir une nouvelle fois prouvé sa vaillance, mais d'avoir prouvé aux Réverosiens que la naïveté n'est pas toujours un gage de bonne entente entre les êtres, et que dans certains cas il est utile qu'un individu un peu moins naïf que les autres prenne en main le sort de la communauté pour éviter l'autodestruction.

L'expression "fantaisie agissante" implique donc, primo la privation volontaire de substances stimulantes - les drogues de toutes natures - qui ruinent les goûts réels de la personne, secundo le maintien de cette fantaisie dans un cadre privé. Réverose n'est pas le rêve de tous les humains : c'est le rêve de Greg et Dany. Pour ceux-ci, le monde idéal consiste en une jeune fille blonde à cheveux longs - Colombe Tiredaile -, un lion qui parle - Majestor - et un décor vaguement moyenâgeux. Le lecteur est libre de ne pas être du même avis : si le monde idéal, pour lui, signifie une jeune fille rousse à cheveux courts, un dauphin qui vole et un décor classique, Hallucinaville est un enfer. Réverose est un programme singulier, non un programme collectif. La relativité spatio-temporelle qui donne à Colombe Tiredaile l'impression ne n'être "plus une petite fille depuis plusieurs centaines d'années" (*Le grand voyage en Absurdie* 3 p 8), et à Ebouriffon l'impression que les vingt-deux planches parcourues par Olivier Rameau pour relier Hallucinaville à la montagne de Cocon-le-vilain (*La trompette du silence* p 13 à 35) représentent trois siècles de marche à pied et quelques heures de vol en dirigeable ("Vous y serez à temps pour le goûter", *La trompette du silence* 7 p 11), n'est pas gênante quand elle ne concerne que Colombe Tiredaile et Ebouriffon, elle est en revanche un handicap quand elle concerne la communauté entière : si chacun veut imposer son système de mesures à tous, Réverose risque de devenir rapidement un champ de bataille. Le monde-où-l'on-s'ennuie par conséquent n'est pas totalement blâmable : les bases qu'il impose sont sans doute contraignantes pour l'individu, mais elles sont indispensables pour communiquer. Réverose est un monde intérieur, une mise en forme des rêves de Greg et Dany, ou un monde situé à des années-lumière de la Terre ; en tous cas, ses caractéristiques sont telles que son application aux groupes humains, aux nations, aux organisations de toutes sortes - au monde-où-l'on-s'ennuie -, ne pourrait avoir que des prolongements catastrophiques.

## Orion : *La marine antique I, L’Egypte I, La Grèce I, Rome I*

Au premier abord, les albums de la série *Les voyages d’Orion* semblent des livres d’images. Cette apparence est trompeuse. Si on examine chaque section de façon microscopique, aucune continuité n’est décelable : Orion est un personnage dont on ignore les motivations, les expériences, les espoirs. Mais si on examine chaque section avec un minimum de recul, tout change : Orion n’est plus une silhouette vide, mais une projection du dessinateur, une image du passé non pas tel qu’il a été, mais tel que le dessinateur croit qu’il a été. Cette seconde manière de procéder permet de juger pareillement faits vérifiables et légendes, de fondre l’ensemble des titres dans une réalité décalée par rapport à la réalité historique, un tout cohérent qui n’est rien d’autre qu’une mémoire collective bien définie dans l’espace.

Orion suit un mouvement singulier. Minoen - on le voit opérer contre des pirates avec la police maritime (*La marine antique I* 2 p 22), commercer en Sardaigne (*La marine antique I* 2 p 23) -, il subit l’éruption volcanique de Santorin (*La marine antique I* p 24-25). Le ciel disparaît derrière des nuages de cendres brûlantes, qui dégagent de la vapeur en tombant dans l’eau. Le feu progresse sur les hauteurs. Les habitations les plus proches du volcan ont été évacuées. Celles en bordure de la falaise, en revanche, sont toujours occupées. Un homme tire une femme qui hésite à abandonner son logis. Une mère pousse son enfant. La foule se précipite vers le chemin en escalier qui descend vers l’enceinte fortifiée. Certains chutent. D’autres se tiennent la tête à deux mains. Passé le rempart, la seule règle est le chacun pour soi. Devant le portique, une femme assise tient sa cheville droite ; deux hommes l’entourent... pour l’aider ? ou pour l’achever ? Au premier plan, un jeune père retient sa compagne, craignant qu’elle reçoive un mauvais coup. On doit lutter pour accéder aux bateaux. A l’extrémité du premier débarcadère, deux fuyitifs se battent avec les poings. A trois mètres d’eux, un barbu utilise un couteau pointu. A la poupe du premier navire, deux marins, armés respectivement d’un gourdin et d’un long bâton, s’apprêtent à repousser deux malheureux qui tentent de se sauver. Orion est l’un des derniers à quitter l’île. Il court vers les embarcations en tenant un enfant dans les bras. Plus tard, réfugié sur le continent, il s’allie aux Argonautes. Il participe à l’expédition vers la Colchide. Certes, il ne rame pas (*La marine antique I* p 28-29) ; mais quand Jason atteint le terme de son voyage, il vainc avec Héraclès l’hydre gardienne de la Toison d’Or (*La marine antique I* 1 p 31). Devenu héros, il joue un rôle au siège de Troie (*La marine antique I* 1 p 22). Il suit Ulysse dans son long périple en Méditerranée (*La marine antique I* p 35 et 36-37). Peu à peu, il est gagné par l’apathie. Il s’adonne au tourisme. En Egypte, il est guidé par les grands prêtres. A Karnak, il pointe constamment l’index pour qu’on lui traduise des textes hiéroglyphiques (*L’Egypte I* 1 p 24), pour savoir comment les quatre obélisques de la cour d’Aménophis III ont été érigés (*L’Egypte I* 2 p 24), et qui sont les dieux représentés dans l’Oua djyt (*L’Egypte I* p 25). A Louxor, il est rabroué par un Egyptien parce qu’il a oublié de se mettre à genoux devant le pharaon (*L’Egypte I* p 44-45). Il se cache derrière un sphinx (*L’Egypte I* 1 p 50-51) et derrière une colonne (*L’Egypte I* 2 p 50-51) pour observer les différentes phases de la fête d’Opet. Il regarde à bonne distance le navire monumental de Ptolémée IV (*L’Egypte I* 1 p 52-53), il se fond dans la foule pour contempler la grande nef d’Amon (*L’Egypte I* 2 p 52, 2 p 53). En Grèce, c’est lui qui devient guide. Il est accompagné parfois d’un adolescent blond portant un pagne bleu. A Délos, Orion emmène ce garçon dans le temple d’Apollon pour assister à une cérémonie privée (*La Grèce I* 2 p 13) ; à Delphes, il lui montre des statues en face de l’ex-voto des Lacédémoniens, en bas de la Voie Sacrée (*La Grèce I* p 18), il le conduit jusqu’à la Pythie (*La Grèce I* 2 p 19) ; à Eleusis, il répond à ses questions au pied du Téléstérion (*La Grèce I* 1 et 2 p 24, p 25) ; à Pergame, il sourit en constatant son intérêt pour une jeune femme (*La Grèce I* 2 p 49). D’autres voyageurs apprécient ses services. Encore à Delphes, il indique le chemin à un vieillard (*La Grèce I* p 16-17) ; à Epidaure, il renseigne un homme en habit vert (*La Grèce I* p 28-29) et une femme tenant un récipient (*La Grèce I* p 30-31) ; à Olympie, il présente les curiosités architecturales à une musicienne (*La Grèce I* p 40-41, 2 p 42-43, 1 p 43) ; à Pergame, il explique le déroulement d’un office religieux à un soldat (*La Grèce I* p 46-47). Plus la société s’organise, moins il court l’aventure. Sa dernière entreprise d’importance sera sa coopération passive à l’exploration de la mer du Nord par Pythéas dans la seconde moitié du IV<sup>e</sup> siècle avant Jésus-Christ (*La marine antique I* p 46-47 et 48-49). A l’époque romaine, il devient un sujet docile et nonchalant de l’Empire. Lors d’un séjour à Rome, il se laisse conduire par les autochtones vers la basilique Ulpia (*Rome I* 1 p 34), vers la colonne Trajane (*Rome I* 3 p 34), vers le temple de Mars (*Rome I* p 35), vers la statue de Jupiter Férétrius (*Rome I* p 46-47), vers les thermes de Sévère (*Rome I* 2 p 50) ; il discute de la pluie et du beau temps sur le seuil de la basilique Aemilia (*Rome I* p 18-19), dos au Colisée (*Rome I* p 38-39), dans le jardin hippodrome de la Domus Augustana (*Rome I* p 52-53), devant le Septizonion (*Rome I* 2 p 54-55) ; en bon Romain intégré, il essaie de se distraire par une

naumachie (*Rome I* p 40-41) ; il joue avec un chien (*Rome I* 2 p 20), croise les bras, appuyé contre une rambarde, attendant on ne sait quoi (*Rome I* p 32-33), dépense son argent au marché de Trajan (*Rome I* 2 p 34), écoute de la musique dans un jardin du Palatin (*Rome I* p 44-45).

L'enrichissement des décors renforce cette idée de décadence. A l'époque de la conquête de la Toison d'Or, on ne s'intéressait qu'à l'Argo (*La marine antique I* p 28-29) ou à la caverne de l'hydre (*La marine antique I* 1 p 31) ; on ne s'attardait pas à détailler les rivages des Symplégades ou à enquêter sur les mœurs des habitants de Colchide. A l'époque de l'odyssée d'Ulysse, on mettait l'accent sur la colère de Polyphème (*La marine antique I* p 35) ou sur la tempête déclenchée par les vents contraires d'Eole (*La marine antique I* p 36-37), non sur la douceur climatique de la Campanie ou la mode vestimentaire des marins. Quand il aborde l'Égypte, Orion est séduit par la majesté des lieux ; le dessinateur et le lecteur aussi. Pour rendre sensible cette majesté, les points de vues sont multipliés. Karnak est le premier exemple d'une technique graphique promise à un bel avenir. D'abord, une topographie permet de repérer les principaux édifices (*L'Égypte I* p 10-11). Ensuite, une vue d'ensemble du site donne vie à la topographie (*L'Égypte I* p 14-15). Enfin, des plans partiels donnent vie à chaque partie du domaine. Concentrons-nous sur la vue d'ensemble. En bas à gauche, le bassin relié au Nil ; une barque quitte le quai, une seconde s'en rapproche. Entre le quai et le premier pylône en construction, l'allée des criosphinx. Derrière la chapelle d'Achôris, un haut dignitaire sur un char passe une troupe en revue. De l'autre côté de l'allée, une statue attend son déménagement. Les mâts qui orneront le pylône inachevé sont sur le point d'être rabotés. Peu de monde dans la cour bubastide. Un plan Sud-Est permet de juger de la hauteur des dix colonnes formant le kiosque de Taharqa (*L'Égypte I* p 18-19). Quelques individus se promènent sur les terrasses de la grande salle hypostyle. A l'intérieur, une procession avance au milieu des fûts innombrables (*L'Égypte I* p 20-21). Devant le temple de Ptah, des esclaves tirent un colosse assis. Près du trésor de Chabaka, deux obélisques sont couchés sur le sol. Face aux arbres bordant le lac sacré, des soldats se dressent au garde-à-vous. Orion a traversé la cour d'Aménophis III (*L'Égypte I* 2 p 24) pour gagner l'Ouadjet (*L'Égypte I* p 25). Le voilà grimpé sur le quatrième pylône (*L'Égypte I* p 34-35) : au loin, derrière le haut mur d'enceinte, on distingue l'allée menant au temple de Louxor et au Nil, fréquenté par de nombreuses embarcations. Pendant ce temps, les prêtres s'affairent autour de la barque d'Amon (*L'Égypte I* 1 p 26), et le pharaon dialogue avec le dieu dans le Saint des Saints (*L'Égypte I* 2 p 26). En contrebas, des navigateurs se livrent à des ablutions rituelles sur le lac sacré (*L'Égypte I* p 30-31). Le dernier grand périple d'Orion, vers les mers glacées du Nord, n'a plus rien à voir avec ses fougueuses équipées d'autrefois : le bateau reste immobilisé par les icebergs, les marins emmitoufflés dans des vêtements chauds tapent du pied pour ne pas geler (*La marine antique I* p 46-47). L'image du débarquement sur une plage de la Chersonèse Cimbrique (*La marine antique I* p 48-49) n'a plus qu'une valeur ethnographique, elle est une description minutieuse d'un mode de vie lointain davantage qu'un instant dramatique d'épopée. Le héros préfère désormais courtiser les jeunes filles en leur révélant les beautés de son beau pays. A Olympie, le dessinateur, caché derrière le Philippéion, le surprend en train d'aborder une instrumentiste (*La Grèce I* p 40-41). Les deux tourtereaux disparaissent dans le paysage (*La Grèce I* 1 p 42). On les croise au premier étage du temple de Zeus (*La Grèce I* 1 p 43). Quand l'Empire romain s'organise, le personnage est écrasé par la cité triomphante. L'univers se concentre dans une ville unique. Le Forum se s'étend que sur quelques centaines de mètres, mais Orion et le dessinateur sont tellement désireux de poser leurs pénates qu'ils sont prêts à voir dans les bimbeloteries disséminées ici et là, rappelant les grandeurs passées, un milieu suffisamment large dans lequel ils pourront oublier leur fatigue. La topographie indique la position centrale du Forum (*Rome I* p 9). La vue d'ensemble montre bien la petitesse de l'endroit (en haut, entre le Capitole et les Forums Impériaux, *Rome I* p 10-11) ; un plan rapproché ne change rien à cette impression première (*Rome I* 1 p 13). Au niveau du sol, par contre, on ne voit que statues, colonnes, barrières, escaliers, portes. Prenons l'enclos sacré et la statue équestre de César pour repères. Si on regarde vers le sud-ouest, l'enclos et la statue sont à gauche (*Rome I* p 18-19) ; vers le sud-est, ils sont à l'extrême droite (*Rome I* p 22-23) ; vers le nord, ils sont en plein milieu (*Rome I* 1 p 20-21). Restons vers le sud-est. Au centre de l'image, derrière le premier arc d'Auguste, on voit le bas d'un bâtiment rond : c'est le temple de Vesta (*Rome I* p 26). A gauche de l'image, si on passe sous le second arc d'Auguste, on remonte la voie sacrée jusqu'au temple de Vénus et de Rome, situé derrière le Colisée (*Rome I* 2 p 27). Les distances semblent gigantesques, alors qu'elles sont franchissables en quelques minutes.

Les invasions barbares et la désagrégation rapide de l'Empire ont été un apprentissage brutal de la pluralité des mondes. Le Forum était une place publique ni plus ni moins remarquable qu'une autre ; c'est pourtant sur cette place qu'on décidait du sort de tels et tels peuples aux confins de la Méditerranée. La cohésion avait été assurée par le pain et les jeux ; mais le pain et les jeux n'ont jamais résolu la question du sens. L'Histoire évoquée dans *Les voyages d'Orion* n'est pas universelle. Orion n'est pas n'importe quel Ancien. Il se promène sur les bords de l'Euphrate (*La marine antique I* 2 p 17), mais n'y habite pas (*La marine antique I* 2 p 16), et ne participe pas à l'expédition de Sennachérib (*La marine antique I* p 18-19). Il marchande avec les Phéniciens (*La marine antique I* 1 p 43), mais les abandonne quand ils s'opposent à Alexandre le Grand (*La marine antique I* p 40-41), ou quand ils partent en reconnaissance autour de l'Afrique (*La marine antique I* 1 p 42). Nous avons souligné sa connaissance des sites grecs, et son ignorance totale des usages égyptiens. Orion est Grec. Son acceptation du confort romain est une récompense qu'il s'accorde momentanément après ses exploits aux côtés de Jason, Achille et Ulysse. *Les voyages d'Orion* ne racontent pas l'Histoire du monde, mais l'Histoire d'un monde, celle de l'Europe occidentale, qui mélange des légendes - la Toison d'Or, la guerre de Troie - et des réalités - les jeux d'Olympie, les prophéties de la Pythie - propres à la seule Europe occidentale : les Japonais ne sont pas concernés par le chant des Sirènes, ni les Pygmées par les exploits d'Héraclès, ni les Mayas par la Toison d'Or. Le Grec Orion avait contribué, avec le Mésopotamien Sennachérib, avec les Égyptiens du Pount, avec le Phénicien Hannon, à repousser les limites du monde méditerranéen ; les héros s'étaient rassemblés à Rome, de gré ou de force, persuadés que rien n'existait au-delà des contrées qu'ils avaient découvertes. L'effondrement de l'Empire a réactualisé la question du sens. *Les voyages d'Orion*, œuvre d'un Européen occidental d'origine intellectuelle grecque, sont l'affirmation d'une foi qui n'est ni celle d'un Mésopotamien, ni celle d'un

Egyptien, ni celle d'un Phénicien, encore moins celle d'un Scandinave, d'un Slave ou d'un Chinois, mais celle d'un occidental attaché à son héritage grec, une foi de plus de trois mille ans que la parenthèse romaine n'aura pas réussi à effacer.

## Le Moi dans *Rhâa Lovely* : *La coulpe*, *Œdipus censorex*, *L'exorcisme*

Le lecteur de *Rhâa Lovely* peut se demander raisonnablement : "Où suis-je tombé ? Dans quelle constellation se trouve cette planète peuplée d'extraterrestres supersexués, irrespectueux de l'Eglise et des lois sociales les plus élémentaires ?". Aussi curieux que cela puisse paraître, ces extraterrestres ne proviennent pas d'Alpha du Centaure, mais du cerveau d'un homme appelé Gotlib. L'organisation spatiale des cases est instable, elle reflète les bouillonnements, les contradictions, les tiraillements d'une conscience obligée de concilier la réalité physique et les blessures d'un passé refoulé.

Dans *La coulpe*, le dessinateur retire ses déguisements. D'abord, les personnages. Avant, Gotlib s'exprimait à travers Gai Luron ou Newton. Se cacher derrière une figure de papier, c'était la meilleure façon de garder une apparence impeccable. Mais les créatures s'émancipent : Gai Luron copule avec Cellulite (*La coulpe* 3 et 4 p 3), trahissant une attirance tacite de l'auteur pour Bretecher, et Newton urine (*La coulpe* 5 et 6 p 7), suggérant que la journée n'est pas occupée seulement par la méditation transcendante. Ensuite, les vêtements et les attitudes mégalomanes. Planche 4, Gotlib porte une cape de souverain, bombe le torse comme Superman (case 2), se donne des airs de preux chevalier (case 3) ou de César (case 4) ; mais il reprend très vite son habit (case 5) et son comportement (case 6) de tous les jours. Même constatation planche 14, où il se dresse (cases 5 et 6) avant de retrouver son allure normale (cases 7 et 8). Honnête, il avoue son angoisse permanente et son manque de détermination. Il essaie de se convaincre qu'il est un rebelle en tirant la langue quand Dieu a le dos tourné (*La coulpe* 7 p 12), ou en se laissant pousser les cheveux (*La coulpe* 4 p 4) ; en réalité, il n'est qu'un rebelle de cour de récréation. Il déplace ses problèmes. Il préfère se "branler le cortex" (*La coulpe* 3 p 14) et pondre son petit caca quotidien (*La coulpe* p 10) plutôt que se regarder en face. Même quand il décide de se prendre en mains, il ne peut pas s'empêcher de "faire du cinéma" (*La coulpe* 3 p 13) : il déclame, crie, se lamente (*La coulpe* 1 p 12, 1 et 2 p 13). Il ne produit rien, sinon des répétitions qui reculent toujours le moment où il devra s'installer à sa table à dessin : case 1 planche 13, il prononce quatre fois le mot "créer", cinq fois le mot "seul", mais il ne tente rien pour mettre fin à son état. Pourquoi est-il angoissé ? Pourquoi hésite-t-il à avancer plus avant dans la connaissance de son Moi ? En premier lieu, parce qu'il craint la révélation de l'Œdipe. Dieu est systématiquement vu en contre-plongée (*La coulpe* p 1, 8, 11 et 12), comme un être terrible, autoritaire et menaçant. Or, quand Dieu parle, c'est pour inciter son fils à devenir un être responsable, un adulte qui ne se contente plus de se plaindre sans agir ("Laisse un peu tomber les parodies et les grimaces dans le dos du prof", *La coulpe* 6 p 12), non pour s'opposer à son épanouissement personnel. Quand le dessinateur appelle à l'aide (*La coulpe* 3 p 12), Dieu arrive sans réclamer quoi que ce soit (*La coulpe* 4 p 12) ; et après avoir donné un conseil, il se retire aussitôt (*La coulpe* 7 p 12). Il ne lui met pas un revolver sur la tempe en lui disant : "Tu es mon esclave, obéis bêtement à ce que je t'ordonne !", mais le laisse libre d'obéir ou de ne pas obéir. Le seul responsable du mal-être de Gotlib, ce n'est pas Dieu, mais l'image que Gotlib se fait de Dieu, autrement dit Gotlib lui-même. Son combat pour la sérénité n'a pas lieu entre lui et Dieu, mais entre lui et lui, entre sa peur du châtimement et son respect pour une figure paternelle toute-puissante. En second lieu, les apprentissages infantiles sont un fardeau lourd à porter. Sur le point de coucher avec une femme (*La coulpe* 5 p 8), l'homme se souvient du communiant qu'il a été (*La coulpe* 6 p 8) : le couple doit être béni auparavant par le maire et le curé (*La coulpe* 2 p 9). Pour quelle raison ? On ne sait pas. On a appris qu'il fallait se marier avant de copuler, donc on se marie avant de copuler. Sinon, qu'est-ce qu'on risque ? On ne sait pas non plus. Le dessinateur est resté un petit garçon qui fanfaronne dans de grandes cases en présence d'autrui (*La coulpe* 2 à 4 p 4, 5 et 6 p 14), mais qui se replie sur son propre malheur dans de petites cases lorsque autrui n'est plus là (*La coulpe* 5 et 6 p 4, 7 et 8 p 14). C'est un cercle infernal : plus sa crainte de la punition est forte, plus l'individu se ratatine, plus sa crainte de la punition se renforce. La fin de *La coulpe* révèle cependant une progression : le malade se met enfin au travail, pour dessiner *La coulpe* - la case 4 planche 15 reprend la case 1 planche 2 -, c'est-à-dire les épreuves qui l'ont poussé à se mettre au travail. Ce n'est qu'un début, mais l'important reste que l'auto-analyse est commencée : il faut à présent évacuer l'icône paternelle et les acquis contingents.

La résolution de l'Œdipe sera tentée dans *Œdipus censorex*. Pour accentuer l'impression de métamorphose, le dessinateur se représente sous les traits d'un censeur dont la tenue devient de plus en plus négligée. Au début, la mise en scène appuie fortement la pompe du personnage : les contours cassés de la case 2 planche 1 suggèrent l'indignation, les rayons de la case 4 planche 1 suggèrent le désir d'absolution, la contre-plongée de la case 5 planche 1 suggère l'implacabilité, le blanc en forme de larmes autour du visage de la case 3 planche 2 suggère l'abandon, les éclairs de la case 6 planche 2 suggèrent la détermination. On se souvient que Gotlib décelait une mère dans chaque amante ("Merde", répondait-il à celle qui lui disait :

"Tu es mon petit garçon", *La coulpe* p 11) : après avoir forniqué sur le papier avec sa mère (*Œdipus censurex* 5 p 7), on espère qu'il jugera les femmes pour ce qu'elles sont, non pour ce qu'il croit voir en elles. On se souvient pareillement qu'il redoutait la réprimande d'un Dieu démiurge et dur : après avoir trucidé son père sur le papier (*Œdipus censurex* 2 p 9), on espère qu'il n'aura plus peur d'être grondé. Dans cette introspection thérapeutique, le symbole joue un grand rôle. Le patient descend dans sa basse mémoire case 1 planche 3, il remonte guéri case 5 planche 10. Il parle énormément au commencement ("Je serai le vaillant paladin qui rapportera la moderne Excalibur ! J'irai conquérir ce nouveau Graal ! Dussé-je y perdre la vie !", *Œdipus censurex* 6 p 2 ; "Qui sait quelles horreurs fangeuses se terrent dans ces profondeurs", *Œdipus censurex* 1 p 3 ; "Je boirai le calice jusqu'à la lie, j'irai jusqu'au bout de l'ignominie", *Œdipus censurex* 6 p 5), et perd la parole à la fin (*Œdipus censurex* 1, 2, 8 et 9 p 10, 1 et 2 p 11). Il passe de l'ombre (fond noir, *Œdipus censurex* 1 à 5 p 6) à la lumière (fond noir et blanc, *Œdipus censurex* 6 p 7 ; fond blanc, *Œdipus censurex* 8 p 7). Surtout, la mère et le père qu'il rencontre ne sont pas ses parents réels, mais ses parents tels qu'il les appréhende ("Ni plus ni moins pure qu'une autre, je suis une femme", *Œdipus censurex* 6 p 6 ; "Tu n'as pas tué un homme, tu as tué ton père. L'homme, lui, est toujours là", *Œdipus censurex* 4 p 9).

La résolution des apprentissages traumatisants sera tentée dans *L'exorcisme*. Le personnage principal est un garçon qui rappelle fortement le jeune Gotlib observé dans *La coulpe* (*La coulpe* 6 p 8) ; Gotlib a d'ailleurs dessiné sa tête d'adulte, case 3 planche 14, sur le corps de l'enfant torturé. Par qui ou par quoi est possédé le garçon ? Le médecin, le prêtre et la mère se figurent que la cause est externe : soit il s'agit d'un microbe à évacuer avec des médicaments ou grâce à une intervention clinique ("Est-ce qu'il va bien à la selle ?", *L'exorcisme* 7 p 3, 7 p 9 ; "Je crains qu'il ne faille procéder à un examen du cerveau", *L'exorcisme* 8 p 3), soit il s'agit du Diable ("Tout porte à croire [...] à un cas de possession démoniaque", *L'exorcisme* 3 p 8). Ils se trompent. Si diarrhée il y a, elle n'est que verbale (*L'exorcisme* 8 p 3). Le cerveau est "parfaitement normal" (*L'exorcisme* 2 p 5). Et Satan en personne témoigne de son innocence ("Mais qu'est-ce que j'ai à voir dans tout ça, moi ? Ils me font chier", *L'exorcisme* 3 p 14 ; "Je tiens à préciser que je ne suis pour rien dans toutes ces salades", *L'exorcisme* 1 p 15). A la vérité, la cause est interne, elle se nomme : le catéchisme. L'hostie avalée (*L'exorcisme* 5 p 1) et rejetée (*L'exorcisme* 2 p 16) est une image. Par l'hostie, des esprits puritains ont amené le préadolescent à se culpabiliser, à juger mal ses envies naturelles de préadolescent - l'attraction pour le sexe opposé (*L'exorcisme* 3 p 1), la masturbation (*L'exorcisme* 4 p 1). L'effet obtenu a été exactement le contraire de celui attendu. L'institution d'une Vertu a toujours été un bon moteur au développement de la fascination pour l'interdit : l'enfant s'est transformé en obsédé du sexe, il s'exprime avec des mots orduriers (*L'exorcisme* 7 p 2) ; le contraste entre le caractère irrésistible de ses pulsions, et l'étendue des supplices expiatoires promis par la catéchèse s'il obéit à ces pulsions, l'écartèle ("Aidez-moi", *L'exorcisme* 2 à 5 p 13), comme le sous-entendent certaines planches à la mise en page tourmentée (*L'exorcisme* p 11, 12, 14 et 15).

Les conclusions d'*Œdipus censurex* et de *L'exorcisme* sont-elles définitives ? Dans *Œdipus censurex*, après avoir couché avec sa mère, le censeur soupire : "Je ne sais pas si je tiendrai jusqu'au bout" (*Œdipus censurex* 7 p 7). Autrement dit : "L'épreuve que je viens d'accomplir a été difficile, je n'arrive pas à m'empêcher de placer maman au-dessus des autres femmes". Après avoir poignardé son père, il se repent de son "acte sacrilège" (*Œdipus censurex* 3 p 9). Autrement dit : "Je viens de tuer mon père, mais je continue de craindre la punition de papa". A la fin de *L'exorcisme*, la mère qui n'a rien compris décide de renvoyer son fils à l'église consommer une autre hostie ("Demain, nous irons communier et remercier le Seigneur", *L'exorcisme* 7 p 17) : on suppose que toute l'histoire va recommencer. Un auteur ne choisit pas ses sujets par hasard : si Gotlib a réalisé *Œdipus censurex* et *L'exorcisme*, c'est parce qu'il avait des comptes à régler avec ses parents et avec son éducation. Dans la mesure où ni le personnage d'*Œdipus Rex* ni le personnage de *L'exorcisme* ne résolvent leurs dilemmes, on peut déclarer que le recours au dessin n'est pas plus efficace pour Gotlib que pour le Franquin des *Idées noires*. La série *Rhâa Lovely* expose les problèmes, mais ne leur trouve aucune solution. Pourtant, tandis que les *Idées noires* accusaient le monde en bloc, *Rhâa Lovely* démontre que l'issue passe nécessairement par une meilleure étude de soi. Avant de faire la révolution dans la rue, il faut d'abord faire la révolution dans sa tête, apprendre à relativiser les choses. Les souvenirs influencent la manière de voir les autres, de voir la société, de voir l'univers. Parce qu'ils sont incurables, les cerner et les accepter sont le meilleur moyen d'éviter les malentendus, les incompatibilités d'humeurs, les conflits, les souffrances, non seulement entre le Moi et Autrui, mais en premier lieu entre le Moi organique et le Moi intime.



## La Ligne Claire

## Franc-Jeux : *Gégène idole des jeunes*

Les dessinateurs du groupe Ligne Claire ont tous été de grands lecteurs classiques. Leurs premières réalisations ont souvent été des pastiches de leurs maîtres. L'album *Captivant*, réalisé par Yves Chaland et Luc Cornillon, est l'un de ces pastiches. Il s'agit d'un recueil de numéros d'un fanzine fictif, appelé CAPTIVANT, dont la présentation s'inspire des revues de bande dessinée des années 1950-1960. Au lieu de nous étendre sur la totalité et de risquer les redites, concentrons-nous sur un extrait. Restons sur un épisode de Franc-Jeux : *Gégène idole des jeunes*. Franc-Jeux est un détective privé qui associe la houppette de Tintin, des oreilles à la Franquin, et l'imperméable de Gil Jourdan. L'histoire ne dure que huit planches, mais ces huit planches accumulent tous les poncifs du genre.

L'intrigue n'est qu'une succession de clichés. Un vol a été commis dans une grande bijouterie. Le commissaire soupçonne Johnny-le-chauve d'en être l'auteur ; il appelle Franc-Jeux à l'aide car les recherches n'avancent pas (8 p 3). Ce commissaire est un autre Dupondt ou un autre Crouton : il a une moustache, le dessus de son crâne est dégarni. Le vocabulaire utilisé pour rendre compte de l'affaire est exagéré : Johnny-le-chauve est un "cerveau diabolique" (8 p 3), un "malfrat" (5 p 6), un "dangereux lascar" (1 p 8). Cette multiplication de superlatifs donne à penser que le vulgaire cambrioleur est beaucoup plus qu'un vulgaire cambrioleur ; en le démasquant, Franc-Jeux devient un sauveur de l'humanité. Les investigations sont menées sur la base d'un bout d'étoffe retrouvé sur le lieu du forfait. Le héros lui-même reconnaît que c'est un indice plutôt maigre (1 p 4). Mais parce qu'il est astucieux, il ne tarde pas à découvrir une piste. Son ami Gégène l'aide involontairement. Ce personnage secondaire est un fan du chanteur Johnny Marino. Franc-Jeux subodore que Johnny-le-chauve et Johnny Marino ne sont qu'un seul homme (4 p 4). Pourquoi ? On ne saura jamais. Le flair de Franc-Jeux est aussi efficace que le flair de Tintin qui devine sans raisons que le responsable des bris de verre est Tournesol (cf. *L'affaire Tournesol*), ou que le journal se trompe en disant que Tchang est mort (cf. *Tintin au Tibet*). Quelques temps auparavant, Gégène était parvenu à arracher un morceau de chemise à Johnny Marino qui passait dans le coin avant un concert (6 p 2). On place le morceau de chemise à côté du bout d'étoffe qui sert d'indice : les deux fragments ont la même provenance (7 p 5). Le chanteur vedette est bien Johnny-le-chauve déguisé (9 p 5). Par quel heureux hasard Gégène devient-il fan de Johnny Marino justement au moment où Franc-Jeux débute son enquête ? Par quel heureux hasard Gégène a-t-il arraché un bout de chemise à Johnny Marino juste avant que Franc-Jeux tienne en main un bout de chemise de Johnny-le-chauve ? Et par quel heureux hasard Johnny Marino donne-t-il un concert en ville, juste après que Franc-Jeux ait établi la double identité de Johnny-le-chauve ? Ces coïncidences irréalistes sont à rapprocher des événements de Champignac qui, comme par hasard, tombent juste au moment où Spirou est en vacances dans la région (cf. *Il y a un sorcier à Champignac*), ou du fait que Zorclub est, comme par hasard, un ancien camarade d'université du comte de Champignac (cf. *Z comme Zorclub*), ou des SOS du roi du Bretzelburg qui, comme par hasard, sont transmis par la radio miniature qu'a avalé le Marsupilami (cf. *QRN sur Bretzelburg*). Evidemment, le dévoilement de Johnny-le-chauve (5 et 6 p 6) précède une scène de poursuite. La leçon de Tillieux a été bien comprise. Planche 7 case 1, la voiture de Johnny-le-chauve est vue en trois-quarts arrière droit. Case 2, plan en pied : on est derrière Franc-Jeux, qui monte sur un scooter, tandis que la voiture s'éloigne. Case 3, contre-plongée avant droite sur le scooter qui s'élance. Case 4, plongée avant gauche sur Franc-Jeux qui tire. Case 5, gros plan sur le compteur de la voiture. Case 6, gros plan sur le pneu arrière gauche touché par une balle. Case 7, Johnny-le-chauve perd le contrôle de son véhicule, qui semble foncer sur le lecteur. Case 8, gros plan sur Johnny-le-chauve cramponné au volant. Case 9, trois-quarts avant droit sur la voiture qui percute un arbre. La course a duré une minute et n'a eu lieu que sur quelques centaines de mètres, mais le dynamisme des cadrages, comme dans *Le gant à trois doigts*, donne l'impression qu'elle dure des heures et qu'elle a lieu sur des dizaines de kilomètres. Les félicitations du commissaire, case 1 planche 8, sont les habituels remerciements de la communauté au vaillant chevalier qui a triomphé une fois de plus du vice et du crime.

Les caractères sont tout autant éculés. Outre sa tenue vestimentaire, Franc-Jeux a tous les attributs intellectuels des célèbres anciens boy-scouts. Il ne fume pas, ne boit pas, ne se drogue pas, il ne fréquente pas les prostituées, il ne joue pas à la roulette. On ne le voit ni manger ni dormir. Sa vie intime se limite à une robe de chambre orange et des pantoufles bleues (6 p 4). Et encore ! Même habillé de la sorte, il ne peut pas s'empêcher de penser à son enquête (2 p 4). Son rapport aux jeunes est tantôt celui d'un grand frère, tantôt celui d'un instituteur face à ses élèves. Il ne partage pas le sentiment de Gégène pour Johnny Marino (il est gêné quand Gégène devient hystérique, en pleine rue, devant le dernier microsillon du chanteur, 3 p 1). Il

ressent le besoin de lui faire systématiquement la morale : il le tance chez le vendeur ("Minute, un disque ça se paye !", 2 p 2), au moment où Johnny Marino passe en ville ("Dans quel état t'es-tu mis pour un lambeau de chemise !", 6 p 2), et il veut le remettre dans le droit chemin à la fin de l'aventure ("Le métier de musicien ne s'improvise pas", 3 p 8). Mais même s'il se montre souvent condescendant, il a suffisamment d'affection pour l'héberger sous son toit ; et c'est à un garçon de l'âge de Gégène qu'il s'adresse pour rattraper Johnny-le-chauve (2 p 7). Gégène est le faire-valoir de Franc-Jeux. Il vit dans le monde du lecteur : il lit HELLO LES AMIS (3 p 3) - une référence à SALUT LES COPAINS - et les articles de Phil Canœuvre dans TWIST AND ROCK (2 p 5) - une référence à Phil Manœuvre et à la revue ROCK ET FOLK -, et son admiration pour Johnny Marino n'est pas sans rappeler l'admiration de nombreux jeunes gens pour un autre Johnny, le très réel Halliday. Il est un intermédiaire entre le lecteur et Franc-Jeux ; il est un Haddock, un Fantasio, un Libellule qui, grâce à son imperfection, grandit le détective en le côtoyant. Le méchant Johnny-le-chauve cumule pareillement toutes les caractéristiques propres à son rôle. Il est un peu plus vieux que Franc-Jeux. Comme n'importe quel mauvais garçon, il est chauve, il a une cicatrice sur le crâne et le nez cassé. Et il recourt à des termes grossiers ou révélateurs de sa nature diabolique : les mots les plus vulgaires dans la bouche du héros sont : "Bigre !" (8 p 3) et : "Tonnerre !" (5 p 4), tandis que Johnny-le-chauve traite les adolescents de "crétins" (2 p 6) et s'exclame par deux fois : "Enfer !" (4 p 6, 7 p 7). Les policiers se contentent de se mettre au garde-à-vous pour saluer le défenseur de la loi (1 p 4), ou de froncer le sourcil en passant les menottes au cambrioleur (1 p 8). Les jeunes sont des braves enfants à éduquer : ils sont influençables (une crolle au-dessus de la tête d'une fille, 3 p 6, suggère un détachement complet de la réalité), excessifs (un soutien-gorge vole, 1 p 6), mais finalement plein de bon sens (un motocycliste aide Franc-Jeux à lutter contre le méchant Johnny Marino, p 7). Quant aux figurants, toujours comme dans les bandes dessinées des années TINTIN et SPIROU, ils ont chacun un signe distinctif : le disquaire est forcément rabougri dans sa blouse beige (3 p 1, 2 p 2), le grand-père a forcément vécu Verdun (7 p 3), l'imprésario laque forcément ses cheveux et porte forcément une veste rose (1 et 2 p 8).

*Gégène idole des jeunes* n'a aucune profondeur. Il s'agit d'un pur exercice de forme, qui rassemble toutes les techniques et tous les thèmes des auteurs passés. Et curieusement, les parallèles avec les anciennes séries sont très faciles à établir. Cela sous-entend-il que les vieux héros étaient aussi dérisoires que les personnages de *Gégène idole des jeunes* ? Sans doute la psychologie de Spirou était plus fouillée que celle de Franc-Jeux, celle de Fantasio plus fouillée que celle de Gégène, celle des Dupondt plus fouillée que celle du commissaire, celle de Rastapopoulos plus fouillée que celle de Johnny-le-chauve. Un peu. Pas tellement davantage. Où est né Tintin ? A quelle école le capitaine Haddock a-t-il appris son métier ? Le professeur Tournesol est-il un universitaire, ou un autodidacte ? Spirou a-t-il été réformé au service militaire ? Fantasio a-t-il obtenu un jour un permis de conduire ? Quelles relations Gil Jourdan entretenait-il enfant avec sa mère ? Libellule a-t-il une petite amie ? Queue-de-cerise aime-t-elle les tartelettes aux framboises ? L'ignorance du lecteur sur ces sujets demeure proportionnelle à son admiration pour les exploits policiers de ses modèles de papier, sublimés jusqu'à l'abstraction.

## Bob Fish : *Bob Fish I, Al Mémoire*, quatre versions de *Bob Fish II, Les cybers ne sont pas des hommes*

Le détective Bob Fish reprend à Franc-Jeux sa mèche sur le front, ses oreilles à la Franquin, et son imperméable à la Gil Jourdan. Au cours de ses aventures, le lecteur aura droit aux traditionnelles scènes de poursuite à pied sur les toits, ou en automobile dans les quartiers abandonnés de la ville, aux traditionnels interrogatoires, rebondissements spectaculaires, bagarres, dénouement, pot de l'amitié. Contrairement à Franc-Jeux, Bob Fish est conçu comme un individu à part entière, avec ses bons et ses mauvais côtés, non comme un personnage rigoureusement positif. Les quatre épisodes qui composent notre corpus se répartissent sur huit ans. *Bob Fish I* a vu le jour juste après *Captivant*, en 1980. *Les cybers ne sont pas des hommes* date de 1988. Y a-t-il une raison pour expliquer un temps de gestation aussi long ? L'étude chronologique de la série permet de dégager une tendance, et de répondre du même coup à cette question.

*Bob Fish I* s'ouvre sur une conférence du docteur Morant. Ce scientifique marginal a mis au point deux vaccins agissant sur le caractère : le W1 annihile les forces maléfiques de l'esprit (*Bob Fish I* 10 p 2), le W2 "peut rendre criminel le plus paisible des contribuables" (*Bob Fish I* 12 p 2). Une démonstration spectaculaire sur un détenu très dangereux, Jack le tueur, prouve l'efficacité des deux produits. L'invention soulève un débat aussi enflammé que celui sur les manipulations génétiques : le contrôle des pulsions humaines peut "mettre fin à la criminalité" et "abolir définitivement les ardeurs guerrières des peuples" (*Bob Fish I* 8 p 3), mais il est aussi une "grave atteinte au libre arbitre" (*Bob Fish I* 10 p 3). Qui a le pouvoir de décréter ce qui bon et ce qui est mauvais ? La découverte risque de conduire à de tragiques dérives. Le docteur Morant lui-même développe des idées contestables. De son point de vue, "certains peuples, comme les Chinois, sont des exemples incarnés du mal" (*Bob Fish I* 4 p 1). Il écrit un livre, *La spiritualité universelle*, dans lequel il expose ses théories fumeuses. L'ouvrage déclenche approbations et haines. Ses défenseurs se structurent en une organisation complexe, la secte des Morantins, composée autant d'illuminés ("J'étais absorbé dans la pensée de Dieu ! Que la paix vous remplisse [...] ! Vous avez un cœur pur, je le lis dans vos yeux !", *Bob Fish I* 5 et 6 p 5), que d'assassins (deux d'entre eux tirent sur Bob Fish, *Bob Fish I* 7 p 25, 4 p 29), qui reprennent l'aspect physique de leur maître à penser - lunettes noires et crâne rasé. Mais les passions sont trop fortes : le docteur Morant meurt électrocuté dans sa baignoire (*Bob Fish I* 14 p 3). On ne saura jamais s'il s'agit d'un suicide ou d'un crime. Douze années passent. Ce n'est qu'après ce prologue que commence vraiment, à la planche 5, l'aventure de Bob Fish. Le fils du riche Georges Abraham Swartenbroeckx est enlevé par deux tueurs à gages, les frères Piet et Toone (*Bob Fish I* p 7). Le père milliardaire s'adresse à Bob Fish pour le retrouver (*Bob Fish I* p 9). Piet et Toone éventrent l'enfant (*Bob Fish I* 4 p 20). Un clochard qui passait par là est accusé du meurtre (*Bob Fish I* 3 p 21). Mais Bob Fish ne croit pas à cette version ("Cette histoire ne tient pas debout !", *Bob Fish I* 4 p 22). Il découvre la responsabilité des deux frères, et les arrête (*Bob Fish I* 8 p 23). Ceux-ci ignorent le nom de leur commanditaire. De son côté, Bob Fish est la cible de deux Morantins, qui lui révèlent la cause des événements : le commanditaire de Piet et Toone est le propre père de l'enfant assassiné, Georges Abraham Swartenbroeckx, admirateur secret des Morantins, qui, pour entrer dans la secte, a dû accepter de prouver sa totale soumission en sacrifiant son propre fils, tel Abraham face à Yahvé (*Bob Fish I* 4 p 32). Pour ne pas être conduit devant les tribunaux, ce sombre personnage a maquillé son forfait en enlèvement, et a embauché un détective privé - Bob Fish - pour brouiller les pistes (*Bob Fish I* 5 p 32). Evoquée de cette manière, l'histoire ressemble tout à fait aux histoires de Tintin, de Spirou ou de Gil Jourdan. Bob Fish est le héros malin, sans peur et sans reproche, qui triomphe du mal grâce à son astuce et son courage. Mais ce n'est pas le cas. D'abord, on distingue très nettement le Bob Fish public et le Bob Fish privé, c'est-à-dire le héros tel qu'il apparaît dans les albums des années 1950-1960 soumis à la censure des publications pour la jeunesse, et le héros dans sa vie de tous les jours. Sur le plan professionnel, Bob Fish remplit bien son rôle de détective privé traditionnel : il s'oppose au commissaire qui accuse un innocent ("Sornettes et carabistouilles !", *Bob Fish I* 3 p 22), il poursuit un Morantin sur les toits (*Bob Fish I* p 26), il survit à un accident de voiture (*Bob Fish I* p 29), il roule en Turbotraction comme Spirou (*Bob Fish I* 7 p 33). Sur le plan intime, l'homme est beaucoup moins fréquentable. Il est accompagné d'une jeune femme, Linda, qui se promène presque toujours dévêtue (*Bob Fish I* 10 p 14, p 22, p 27 et 28) : imagine-t-on pareillement Gil Jourdan dans son appartement, avec Queue-de-cerise à ses côtés remettant une attache de son porte-jarretelles ? Planche 20, cases 2 et 3, on le surprend en travers du lit, s'excusant au téléphone de s'être enivré la veille et de n'avoir pas été en état de disserter sur la couleur du nouveau sac de son amie : imagine-t-on pareillement Gil Jourdan au lendemain d'une beuverie, s'excuser auprès de Queue-de-cerise d'avoir laissé traîner les chaussettes au salon et de ne pas avoir lavé la vaisselle ? Et comment obtient-il les

aveux du premier Morantin capturé ? Par la torture (il lui brûle le visage avec un fer à repasser, *Bob Fish I* p 27) ! Imagine-t-on pareillement Spirou arracher les ongles à Zorglub pour savoir où se trouve la dernière base contrôlée par la zorglonde ? La fin dépasse les bornes : après avoir extorqué un chèque de dix-sept millions à Swartenbroeckx (*Bob Fish I* 7 p 32), il le tue en faisant croire à un suicide pour que l'enquête soit close (*Bob Fish I* 10 et 11 p 32). Imagine-t-on pareillement Tintin soutirer un chèque de dix-sept millions à Rastapopoulos, avant de l'exécuter sans remords ? Ensuite, *Bob Fish I* recourt à la mise en abyme. L'aventure est précédée d'une planche muette (*Bob Fish I* p 4), qui est un pastiche des couvertures de revues de bande dessinée des années 1950-1960. Cette planche muette est reprise case 1 planche 5, en première page d'un fanzine, sur l'étal d'un marchand de presse, entre un exemplaire de l'hebdomadaire SPIROU et un album intitulé *Jen et Ric en fusée* - une version abâtardie d'*Objectif Lune* et d'*On a marché sur la Lune*. Au premier plan, Albert Mémoire, un lecteur. Albert Mémoire est un sale gamin : il ne s'excuse pas quand il percute des piétons (*Bob Fish I* 7 p 5, 1 p 6), il bastonne un camarade (*Bob Fish I* 8 p 17), il l'envoie avec un autre à la mort (*Bob Fish I* p 18 et 19). Quelle est la raison de sa méchanceté ? Sa lecture des aventures de Bob Fish. Aveuglé par les exploits de son héros tels qu'ils sont évoqués dans les journaux, il ne voit que les fins, sans se préoccuper des moyens. C'est pour imiter le détective qu'il ne déclare pas à la police ce qu'il a vu et entendu ("Occupe-toi tout seul de cette histoire, comme Bob Fish ! Tu deviendras toi aussi un héros, tu seras récompensé, admiré !", lui dicte sa conscience, *Bob Fish I* 6 p 7). Il fume dans les toilettes (*Bob Fish I* 3 p 11) comme Bob Fish se soûle, il bastonne son camarade comme Bob Fish torture le Morantin, il se moque autant de la mort de ses deux jeunes ex-collaborateurs évoquée par la radio (il est trop attiré par la Turbotraction : "Quelle chic voiture !", s'exclame-t-il, *Bob Fish I* 1 p 34) que Bob Fish de la mort de Swartenbroeckx. La confrontation des deux personnages remet donc sérieusement en cause l'affirmation selon laquelle les anciens héros étaient des bons exemples pour la jeunesse. En privant ces derniers d'une vie personnelle, les auteurs des générations précédentes ont contribué à former des milliers d'Albert Mémoire incapables d'émotions profondes, inconscients des véritables dangers encourus par le monde.

Nous avons parlé de mise en abyme. Il serait plus juste de dire : double mise en abyme. *Bob Fish I* peut effectivement se répartir sur trois niveaux. En bas, il y a Albert Mémoire, qui appartient au monde du lecteur. Au-dessus, il y a Bob Fish, le héros, qui vit une aventure pleine de rebondissements. Encore au-dessus, il y a l'Histoire. En la circonstance, l'Histoire, c'est l'imminence d'une troisième Guerre Mondiale avec la Chine. Le fait n'est évoqué que ponctuellement. Case 1 planche 1, on lit en bas d'un quotidien que "les relations entre la Chine et le reste du monde s'améliorent". Case 4 planche 1, le docteur Morant déclare que les Chinois sont "des exemples incarnés du mal", ce qui sous-entend que, contrairement à ce qu'affirment les médias, les rapports internationaux ne sont pas au beau fixe. Le chauffeur de taxi, case 11 planche 30, assure que "ça va finir par péter". Enfin case 5 planche 34, Bob Fish s'imagine que grâce à des garçons tels qu'Albert Mémoire, la nation devient plus saine et plus forte et "peut tenir tête au péril jaune". Mais que sait Bob Fish de la menace qui pèse ? Il est bien trop occupé à résoudre sa petite énigme du rapt du fils Swartenbroeckx pour s'intéresser au contexte politico-militaire du moment. Il est aussi ignorant de l'état du monde que Tintin l'était de la pauvreté des Sondonésiens et des Santhéodorosiens, ou Spirou de la pauvreté des Palombiens et des Bretzelburgeois. Il a démasqué l'auteur de l'infanticide ? Et alors ? Il perd son temps à confondre un assassin parmi tant d'autres, sans voir la barbarie qui se prépare. Naturellement, Albert est aussi aveugle que son héros, comme le prouve l'histoire suivante, *Al Mémoire*. Dans ce nouvel épisode, la Chine se prépare à attaquer. La case 1 planche 1 montre des monstrueux missiles pointés vers les nuages. Le NAMUR EXPRESS annonce la rupture des relations diplomatiques avec la Chine (*Al Mémoire* 2 p 2). Pendant ce temps, que fait Albert ? Il lit un roman alimentaire, *La vengeance de la chauve-souris*. Il continue de s'encombrer l'esprit avec des récits fantaisistes au lieu de s'inquiéter de la gravité des événements réels. Un soir, une chauve-souris géante apparaît dans le ciel (*Al Mémoire* 1 p 6). Albert décide de suivre l'animal avant de prévenir la police. Cette chauve-souris n'est autre que l'auteur du roman *La vengeance de la chauve-souris* (*Al Mémoire* 12 p 9), qui s'est déguisé pour terroriser son employeur et l'obliger à résilier un contraignant contrat. L'employeur tire, et tue l'écrivain. Mais Albert est trop gavé de sa lecture pour accepter de voir dans le fantastique animal un homme déguisé : quand la police arrive sur le lieu du crime, il raconte la scène telle qu'il l'a vue (*Al Mémoire* 4 et 5 p 10). Selon lui, la bête était vraiment une bête, et l'employeur en tirant deux coups de feu à bout portant a sauvé l'humanité... Et la police le croit ! Albert devient un Bob Fish que "la Belgique tout entière" remercie (*Al Mémoire* 6 p 10). Non loin de là, un inconnu qui prétend que les Chinois sont sur le point de déclencher la guerre (*Al Mémoire* 5 p 7), est embarqué dans une ambulance ; son propos est fondé, puisqu'il arrive directement de la base secrète de Tangra-Tso dans l'Himalaya (*Al Mémoire* 2 à 4 p 1), mais les psychiatres le prennent pour un fou. L'homme de la rue, comme Albert, préfère s'intéresser aux faits divers plutôt qu'aux gros titres. Dans Albert, dans chacun des policiers, dans chacun des psychiatres, il y a une part du lecteur des années 1960, qui préfère se distraire en lisant *Vol 714 pour Sydney* ou *Z comme Zorglub* plutôt qu'œuvrer contre la course aux armements, contre l'édification du Mur de Berlin, contre la crise de Cuba. En conséquence, quand la guerre commence, planche 11, la surprise est totale. Bruxelles subit un tir de missiles sans avoir le temps de réagir (*Al Mémoire* 4 p 11). Le nouveau héros Albert va-t-il enfin poser les pieds sur terre ? Non. Même entouré de ruines et de la population qui fuit, il ne comprend pas pourquoi le journal reste muet sur son histoire de chauve-souris géante (*Al Mémoire* 5 p 11) : il est le Français du 10 mai 1940 à Sedan s'étonnant que la radio ne parle pas de son récent succès à un concours de pétanque, ou le fabriquant de confitures du 24 octobre 1929 se plaignant du silence de la presse sur son récent rachat d'une société de fabrication de compotes.

La suite n'a jamais été achevée. Nous devons nous contenter de quatre synopsis plus ou moins travaillés. Leur point commun est un prologue de trois planches résumant la troisième Guerre Mondiale. Le conflit a duré dix ans (*Bob Fish II* 1 p 1). La victoire de la Chine a été écrasante dans un premier temps (*Bob Fish II* 2 p 1), mais très vite la Résistance s'est organisée (*Bob Fish II* 5 p 1). Tandis que le roi de Belgique Léopold V a collaboré avec l'occupant (*Bob Fish II* 5 p 3), son fils le prince Albert a levé des légions en Afrique (*Bob Fish II* 8 p 1). Est venu le temps de la reconquête (*Bob Fish II* 1 p 2). Bientôt Bruxelles a été libérée (*Bob Fish II* 4 p 2), et la Chine, vaincue (*Bob Fish II* 1 à 3 p 3). Se pose à présent le problème de l'après-guerre : soutenu par les Morantins, Léopold V veut conserver son trône (*Bob Fish II* 4 p 3), tandis que le prince Albert,

fort de son action déterminante dans la Résistance, réclame le départ de son père (*Bob Fish II* 6 p 3). Pour achever de déstabiliser le régime, un député communiste, Jules Bahaus, demande l'instauration de la République (*Bob Fish II* 7 p 3). Divisée à sa tête, la Belgique est également divisée à sa base. Une didascalie admet : "Dans ces glorieux combats, des hommes s'illustrent par leur bravoure, d'autres, indécis, cherchent une vérité dans le monstrueux chaos" ; de part et d'autre, on voit un portrait de Bob Fish en uniforme, et un portrait d'Albert Memory, le regard vague (*Bob Fish II* 2 et 3 p 2). Si on considère que Bob Fish en uniforme représente les hommes braves, doit-on en conclure qu'Albert représente les indécis perdus dans le chaos ? Nous ne connaissons jamais la réponse. Restent quatre développements possibles, qui permettent de mesurer à quel point la poursuite de la série aurait été délicate. Pour essayer d'y voir plus clair, étudions l'un après l'autre ces brouillons, et tâchons de découvrir leurs différentes orientations.

La première version de *Bob Fish II* a été réalisée dans la foulée d'*Al Memory*, en 1982. Elle consiste en une amorce de récit de quatre planches et demi. La première planche, qui est en fait la planche 4 - puisqu'elle suit les trois planches du prologue -, montre Albert Memory en compagnie d'une femme, Laura, après la guerre. Le garçon de *Bob Fish I* et d'*Al Memory* est devenu un jeune homme traqué, du fait de son comportement sous l'Occupation. Case 5 planche 5, le concierge dit qu'il n'a pas les mains propres. Laura se rappelle avec tendresse son luxueux meublé rempli de toiles de maîtres donné par l'envahisseur (case 2). On sonne à la porte (case 6) : ce sont deux Morantins qui viennent arrêter Albert (case 9). Planche 6, en prison, Albert est placé dans la même cellule qu'un résistant de la première heure, qui a le tort d'avoir combattu au côté du prince royal (case 2). Le résistant est exécuté (case 11). Planche 7, c'est le procès. Albert est condamné à mort (case 2). Mais le tribunal, conduit par des Morantins, lui propose un marché : il sera libéré à condition qu'il tue un leader communiste (case 5). Albert accepte évidemment (case 6). Il est relâché le soir même (case 8). Planche 8, il rentre chez lui. Laura n'est pas là pour l'accueillir. Pourquoi Chaland n'a-t-il pas été plus loin ? Sans doute parce que le personnage ainsi présenté était beaucoup trop ignoble : comment faire cohabiter un tel individu avec le positif Bob Fish ? Un Albert aussi misogyne ("Occupe-toi de tes fesses et tais-toi !", ordonne-t-il à Laura, *Bob Fish II/1* 5 p 4), aussi fier de sa bêtise ("[L'Occupation], c'était une autre époque !", *Bob Fish II/1* 2 p 5), aurait certainement été très apprécié par les lecteurs néo-nazis, mais pas par les comités de contrôle des publications pour la jeunesse. Il fallait l'adoucir pour éviter de hâter sa disparition.

La deuxième version date de 1983. Elle est un ensemble achevé, de cinquante-cinq planches - ce qui donne, avec le prologue, un total de cinquante-huit planches. Bob Fish occupe à nouveau un rôle de premier plan. Albert Memory n'apparaît qu'à la planche 51, et n'ouvre qu'une fois la bouche jusqu'à la fin de l'album (*Bob Fish II/2* 13 p 57) ; aucune certitude quant à son attitude pendant l'Occupation. Bob Fish est opposé à un jeune inspecteur, Herbert Delataille de Pierre, qui l'admire : case 9 planche 7, quand ce dernier apprend que son interlocuteur est Bob Fish, il sue à grosses gouttes, et quand Bob Fish est malmené par la foule, il se précipite pour le défendre ("Tenez bon, Bob Fish ! J'arrive !", *Bob Fish II/2* 5 p 56). Mais sa démarche est différente de celle de son idole. Autant Bob Fish représente l'ancienne génération, aux méthodes d'investigation spontanées, autant Herbert représente la nouvelle génération, aux méthodes d'investigation réfléchies, fondées sur la science. Bob Fish fonce, au risque de commettre des erreurs ("Tout est question d'intuition, de flair", *Bob Fish II/2* 1 p 5), tandis qu'Herbert étudie méticuleusement les indices avant de se prononcer ("Le détective doit procéder à un relevé méticuleux puis passer à l'interprétation en laboratoire", *Bob Fish II/2* 3 p 7). Le député communiste Monthus a été assassiné. Les deux hommes sont chargés de l'enquête. Première constatation : si la technique réaliste d'Herbert n'est pas très efficace, la technique entreprenante de Bob Fish n'est pas très efficace non plus. Bien sûr, Bob Fish, héros baroudeur des années 1950-1960 qui a beaucoup voyagé, remarque que le meurtrier a opéré comme la tribu africaine des Bango-Bangos, en arrachant le cœur de sa victime (*Bob Fish II/2* 6 p 7). Naturellement chanceux, il tombe sur un bouton de vareuse provenant d'un uniforme des légions africaines qui ont libéré la Belgique (*Bob Fish II/2* 4 p 5). L'auteur du crime est forcément un militaire issu de la tribu des Bango-Bangos : une rapide vérification des états de service confirme la disparition récente d'un légionnaire déserteur, Wango, effectivement originaire de la tribu des Bango-Bangos (*Bob Fish II/2* 9 p 8). Bob Fish découvre que le dénommé Wango se cache dans la plaine du Heysel contrôlée par un groupuscule de fanatiques, les hommes-léopards (*Bob Fish II/2* 6 p 19). Il bouscule les hommes-léopards (*Bob Fish II/2* p 29), parvient à l'Atonium (*Bob Fish II/2* p 30) et surprend Wango, qu'il rattrape (*Bob Fish II/2* p 31). Mais Wango chute du haut de l'Atonium et meurt (*Bob Fish II/2* p 32). L'ancien légionnaire a-t-il vraiment tué le député Monthus ? Pour la presse, la réponse est oui : "Bob Fish triomphe du crime", titre LE CREPUSCULE (*Bob Fish II/2* 9 p 33). Et le roi et son gouvernement morantin répondent oui aussi (Bob Fish est même décoré de l'Ordre de la Couronne pour son bon et loyal service, *Bob Fish II/2* 1 p 36). Pour le détective au contraire, le mystère n'est pas résolu : "Un pauvre nègre même imbibé d'alcool n'avait aucune raison d'assassiner le leader du parti communiste" (*Bob Fish II/2* 2 p 35) ; d'ailleurs, Wango ne portait pas sur lui le revolver 6-35 ayant servi au forfait (*Bob Fish II/2* 10 p 30). Mais il ne conclura jamais l'affaire. La solution est l'œuvre d'Herbert, qui est abordé un beau matin par un délateur (*Bob Fish II/2* 2 et 3 p 12). Herbert se rend au domicile de ce personnage : c'est un concierge d'immeuble, qui surveille un de ses locataires depuis l'Occupation. Le locataire est "un type peu recommandable, pendant la guerre il faisait du marché noir et des trafics en tous genres" (*Bob Fish II/2* 6 p 16). Après le départ des Chinois, "il a reçu des visites de Morantins" ; le soir du crime, "il était en sang" ; le lendemain il est sorti, "et depuis il n'est pas rentré" (*Bob Fish II/2* 7 p 16). Herbert visite le logement vide, et remarque des taches de sang dans le siphon du lavabo (*Bob Fish II/2* 4 p 17). L'analyse démontre que ce sang est celui du député Monthus (*Bob Fish II/2* 9 p 18). Donc le locataire est l'assassin. Qui est le locataire ? Albert Memory (*Bob Fish II/2* 12 p 51). L'arme du crime, le 6-35 de Wango, est découverte un peu plus tard dans un coin caché de l'appartement (*Bob Fish II/2* 4 p 55). On revient ainsi à la première version, celle d'un Albert Memory collaborateur, contraint de choisir entre la condamnation à mort et le meurtre d'un leader communiste pour le compte des Morantins. Dans cette deuxième version, l'intérêt de l'album se déplace vers la rivalité Bob Fish-Herbert. Pour autant, le héros Bob Fish ne retrouve pas son aura d'avant-guerre. Il s'est laissé doubler par un jeune premier qui certes a eu besoin d'un délateur pour découvrir le coupable, mais dont le soin dans l'étude des indices a permis d'établir l'innocence de l'accusé Wango. Deuxième constatation : le Bob

Fish privé de cette histoire n'est pas plus honorable que celui de *Bob Fish I*. Sa compagne Linda a vieilli et est devenue excessivement jalouse. Quand une jeune journaliste arriviste, Patricia Zeeland, séduit le détective pour s'assurer l'exclusivité de l'enquête, Linda surgit, ivre, et fait un scandale (*Bob Fish II/2* p 9). Bob Fish subit la scène de ménage sans pouvoir placer un mot. Patricia Zeeland se révèle sous son vrai jour : très influente dans le milieu médiatique, elle le menace de casser son mythe s'il ne boucle pas l'enquête au plus vite (*Bob Fish II/2* p 27). Il est pris entre deux feux : d'un côté la jeune Patricia Zeeland qui le traite comme un objet ("Si dans vingt-quatre heures vous n'avez pas conclu cette affaire, j'emploierai alors toute mon énergie à vous écraser !", *Bob Fish II/2* 8 p 27), d'un autre côté sa contemporaine Linda qui veut faire de lui un parfait homme au foyer ("Je vais te soigner. Je prendrai soin de toi. Nous vieillissons, Bob. Il faut que tu prennes conscience de cela. A quoi bon courir après de vaines aventures ?", *Bob Fish II/2* 7 p 28). Craignant de perdre sa réputation, il choisit d'obéir à Patricia Zeeland. En conséquence, non seulement il ne sera jamais récompensé par celle-ci, mais encore Linda le quitte (*Bob Fish II/2* p 37). Mieux : Linda tombe dans les bras d'Herbert (*Bob Fish II/2* p 42) - qui, entre parenthèses, la délaissera bien vite (*Bob Fish II/2* p 47). Le héros fatigué reste seul avec ses souvenirs. Il boit devant un double portrait de lui et Linda à l'époque de leur rencontre (*Bob Fish II/2* 5 p 43), devant la couverture de *Bob Fish I* du temps de sa jeunesse glorieuse (*Bob Fish II/2* 7 p 43), et surtout devant la photo de la Turbotraction occupée par lui et Albert Mémoire dont il n'a plus de nouvelles depuis la guerre (*Bob Fish II/2* 11 p 43). Il fréquente les bars pour oublier Linda... qu'il retrouve par hasard accompagnée d'Herbert (*Bob Fish II/2* 6 p 45). Il essaie de se divertir dans des soirées mondaines, sans conviction ("Qu'est-ce que je fais ici ? L'habitude sans doute, l'ennui sûrement. Probablement finirai-je dans la peau d'une ordure bedonnante...", *Bob Fish II/2* 2 p 50). Parallèlement, il se rend compte qu'il n'est plus aussi vert : il s'écroule en pleine rue (*Bob Fish II/2* 10 p 27), victime d'une angine cardiaque qui le cloue au lit (*Bob Fish II/2* 2 p 28), il s'inquiète de sa tension artérielle après sa course dans l'Atonium ("Cent quatre-vingt pulsations... [...] Ces gamineries ne sont plus de mon âge", *Bob Fish II/2* 11 p 32). A force de boire du café en quantité trop importante, il s'est accoutumé à la caféine au point de devoir entretenir sa dépendance avec des comprimés, sous peine de graves problèmes de santé (*Bob Fish II/2* 3 p 28). Troisième constatation : les événements du monde ne le touchent pas plus qu'avant-guerre. En bon héros traditionnel, il continue à s'imaginer que sa petite enquête a plus d'importance que les troubles sociaux qui éclatent partout en Belgique. L'opposition entre les partisans du prince et les partisans du roi finit par déclencher des mouvements de foules considérables. Planche 48, un petit noyau de souteneurs du prince s'organise (case 4), les forces de l'ordre interviennent (case 6), les meneurs sont arrêtés et exécutés (case 9), ce qui exacerbe la contestation ("Une sourde rumeur monte dans l'air orageux", *Bob Fish II/2* 10 p 48). Bob Fish est pris dans la tourmente sans comprendre ("Je n'ai que faire du prince !", *Bob Fish II/2* 7 p 55 ; "Vos histoires ne m'intéressent pas !", *Bob Fish II/2* 8 p 55 ; "Je suis Bob Fish ! Laissez-moi passer !", *Bob Fish II/2* 9 p 55). Mais "la marrée humaine déferle, piétine, écrase" (*Bob Fish II/2* 12 p 56). C'est certainement l'originalité la plus spectaculaire de cette deuxième version : emporté par la masse, Bob Fish est victime d'une lésion interne (*Bob Fish II/2* 5 p 57) et décède (*Bob Fish II/2* 1 p 58). A Albert Mémoire qu'il vient juste de retrouver, il demande de dire la vérité : "Tu n'as pas tué ce communiste, non ?" (*Bob Fish II/2* 11 p 57). Albert garde le silence quelques secondes (*Bob Fish II/2* 12 p 57), avant de répondre : "Tué ce communiste ?... Non, bien sûr... Non, quelle idée ridicule..." (*Bob Fish II/2* 13 p 57). L'hésitation donne à penser qu'Albert ment, qu'il est bien l'auteur du crime, et que tous les soupçons collaborationnistes pesant sur lui sont fondés. Le détective meurt, malade, cocu, oublié du public, avant d'avoir eu le temps de démasquer le coupable qui n'est autre que son plus grand admirateur d'antan. Résumons. Imagine-t-on Gil Jourdan se laisser doubler par un blanc-bec voulant lui apprendre le métier, ou Gil Jourdan se tenir le cœur, essoufflé après une course au malfaiteur, ou Gil Jourdan se faire piétiner par des pacifistes défilant contre la guerre du Viêt-nam en pleine enquête de *Surboum pour quatre roues* ? Imagine-t-on Spirou marié à une Seccotine étouffante, manipulé par une journaliste en âge d'être sa fille qui lui promet une nuit d'amour - qu'elle ne donnera jamais - en échange de la formule de la zorglonde ? Imagine-t-on Tintin dopé à la caféine, sujet à une angine pulmonaire, obligé de se soûler pour noyer le souvenir du capitaine Haddock disparu dans des circonstances troubles au moment de l'épuration après la guerre ? Avec *Bob Fish I*, le dessinateur s'était rendu compte à quel point un héros sans intériorité est néfaste pour un jeune lecteur. Voilà pourquoi il cherche à donner une intimité à son personnage dans *Bob Fish II*. Mais il s'avère que la vie de couple, le désir, la peur de la vieillesse, la maladie, le face-à-face avec le passé, sont aussi difficiles à gérer que le maintien de l'ordre universel. Bob Fish est sans doute un héros dans les médias ; en tous cas, au quotidien, il est un enfant perdu.

La troisième version, réalisée en 1984, compte - si on inclut le prologue - cinquante et une planches. L'histoire est la même que celle de la deuxième version. Seuls quelques détails changent. Conscient que le Bob Fish de la deuxième version était beaucoup trop faible, gauche, ridicule, pour mériter encore le titre de "héros", le dessinateur a modifié plusieurs situations pour tenter de lui redonner du panache. Mais le remède a souvent des conséquences plus terribles que le mal. Puisque dans la deuxième version, l'opposition entre Bob Fish et l'inspecteur Herbert avait abaissé Bob Fish au niveau du commun des mortels, la troisième version transforme Herbert en un admirateur benêt : le jeune homme s'étrangle en voyant son idole ("Excusez-moi, c'est l'émotion. Je rêve depuis si longtemps de vous serrer la main. Vous ne pouvez pas savoir ce que j'éprouve", *Bob Fish II/3* 4 et 5 p 5), veut se suicider après lui avoir déplu (*Bob Fish II/3* p 22), et se précipite toujours à la fin pour le sauver de la colère de la foule (*Bob Fish II/3* p 47). Résultat, Bob Fish devient un dieu despotique, un souverain imbu de lui-même, dont les actes trahissent un manque total d'empathie pour son prochain : "Dorénavant je m'occuperai seul de cette histoire, et si vous voulez mon avis, démissionnez, vous n'êtes pas fait pour ça !" (*Bob Fish II/3* 8 p 18), assène-t-il à Herbert venu lui présenter le rapport d'enquête - sous-entendu : "Je suis tellement immense, moi Bob Fish, et vous êtes tellement petit, vous Herbert, que vous ne m'arriverez jamais au-dessus de la cheville !". Puisqu'il est impensable qu'un héros se laisse séduire par une mijaurée, et se laisse quitter et cocufier par sa compagne, la troisième version met de côté la jeune journaliste arriviste ; Linda n'a plus de raison de partir, et Bob Fish n'est plus abandonné. Résultat, Linda devient une potiche - elle s'excuse d'une scène de jalousie dont elle n'est pourtant pas la cause (*Bob Fish II/3* 8 p 19), elle n'arrive pas à oublier sa vie passée ("Mais vous aimez toujours Bob Fish !", constate Herbert, *Bob Fish II/3* 7 p 37) -, et Bob Fish devient un mufler - quand Linda lui offre une cravate, il ne dit

aucun mot de remerciement, au contraire il se moque, pour bien montrer qu'il est le mâle tout-puissant et que les femmes sont trop vides pour avoir du goût ("En tous cas je ne la mettrai jamais lorsque j'irai au cirque, j'aurai trop peur que l'on me prenne pour un clown !", *Bob Fish II/3* 2 p 20). Puisqu'il est impensable qu'un héros soit soumis au temps, l'auteur a supprimé la poursuite dans l'Atonium : Bob Fish ne court plus après Wango, et ne s'inquiète donc plus de sa tension artérielle. Résultat, parce que le détective n'agit presque plus, la troisième version n'a plus aucun dynamisme, et la lecture produit le sentiment de lenteur dégénérée que la suppression de la poursuite dans l'Atonium était justement destinée à éviter. Enfin, parce qu'il est impensable qu'un héros soit indifférent au monde qui l'entoure, la troisième version met en relation la mort de Monthus et les troubles sociaux : c'est parce que Monthus était un personnage influent, que le peuple se soulève ("Ce meurtre ressemble fort à un complot politique. Personne ne pourra contenir l'opposition wallonne déjà surexcitée par l'affaire royale", *Bob Fish II/3* 7 p 6). Résultat, en choisissant de démasquer le coupable, et de ne pas considérer la victime comme un martyr, Bob Fish prend position contre ceux qui profiteront du crime pour manifester, c'est-à-dire les partisans du prince exilé, donc pour les partisans du roi traître et de ses acolytes morantins. Pire : puisqu'il est impensable qu'un héros meure à la fin d'une aventure, Bob Fish dans cette troisième version échappe au délire de la foule. Albert Memory s'évade dans la nature. L'insurrection est jugulée, le pouvoir morantin s'affermir (*Bob Fish II/3* 8 p 50). Bob Fish devient plus répugnant que les plus répugnants collaborateurs.

La quatrième et dernière version, inachevée, suit immédiatement la troisième. Elle date de la même année : 1984. Elle ne compte que douze planches, prologue compris. Le député communiste assassiné change de nom : il s'appelle désormais William Pacheco. Herbert n'est plus inspecteur de police, mais le fils du député mort ; son enthousiasme pour Bob Fish est toujours inconditionnel : il a insisté pour que sa mère embauche le détective ("C'est mon fils qui a pensé à vous... Herbert... Il vous admire beaucoup je crois", *Bob Fish II/4* 5 p 5), et quand il est devant son maître, il bégaye ("Je voulais vous dire... Ma mère et moi je... Heu nous... Nous espérons beaucoup de vous !", *Bob Fish II/4* 7 p 5). Le principal témoin est la secrétaire de la victime, Pamela Blow, qui habite dans un quartier populaire (*Bob Fish II/4* p 9), et qui jure n'avoir plus rien à déclarer ("Je n'ai plus rien à dire. Laissez-moi. Je veux oublier", *Bob Fish II/4* p 10). On insiste beaucoup sur l'attitude résistante de Bob Fish pendant la guerre : le héros évoque ses années dans la clandestinité au Congo (*Bob Fish II/4* 3 p 6), le commissaire le traite en camarade de régiment ("C'est l'ancien compagnon d'armes qui vous parle", *Bob Fish II/4* 7 p 6). Cette quatrième version tente de concilier les meilleures options des deuxième et troisième versions. Comme dans la deuxième version, Bob Fish vieillit : quand il se relève après s'être agenouillé, il est pris d'un subit mal au dos ("Aïe ! Mes reins ! Ces années au Congo m'ont valu des douleurs rhumatismales aiguës. J'ai tout essayé : même ce fameux traitement à la cortisone de bœuf ! Malheureusement sans résultat !", *Bob Fish II/4* 3 et 4 p 6). Comme dans la troisième version, un rapport existe entre le crime du député et l'agitation sociale ("Au centre de ces événements demeure le mystérieux assassinat de William Pacheco", *Bob Fish II/4* 5 p 12). Ce qui ne résout pas les interrogations essentielles. Comment éviter à Bob Fish de redevenir le modèle aseptisé de *Bob Fish I*, catastrophique pour la jeunesse, sans en faire un individu ordinaire ? Comment éviter à une enquête policière de sombrer dans la banalité face aux dix années de guerre qui s'achèvent, sinon en la rattachant à la guerre ? Si la victime est un partisan du roi, comment éviter à Bob Fish de passer pour un traître en dénonçant le meurtrier qui appartiendra fatalement au camp de la Résistance ? Et si la victime est un opposant au roi, comment éviter à Bob Fish de passer également pour un traître en refusant de suivre la masse de résistants qui sautent sur l'occasion pour réclamer l'abdication du roi collaborateur ?

Pour sortir de l'impasse, Chaland a demandé de l'aide au scénariste François Landon. De ce travail à deux est né *Les cybers ne sont pas des hommes*. Le député communiste mort, la rivalité entre le roi et le prince, Herbert, Albert Memory, sont oubliés. Bob Fish ne vieillit plus, n'est plus trompé par Linda ni happé par la foule. Il redevient le héros de *Bob Fish I*, sans apparaître pour autant comme un donneur de leçons. A quoi tient le miracle ? A une conception radicalement différente du matériau dessiné. L'album est un ensemble de cases muettes : donc, plus aucun danger que le personnage se laisse aller à des propos inconsiderés. Ces cases se suivent - Bob Fish tombe d'un avion (case 1), parvient à un temple isolé dans la forêt (case 8), habité par un constructeur de robots (case 11) qu'il réduit à l'impuissance (case 12) -, mais évoquent des instants éloignés les uns des autres : donc, plus de danger de voir le personnage, entre deux péripéties, se tenir le cœur ou se plaindre de sa sciatique. Enfin, l'histoire n'a ni commencement ni fin. Par qui le détective a-t-il été embauché ? Qui est la jeune femme qui l'accompagne ? (cases 1, 2 et 11). Quel sort réserve-t-il au mystérieux ingénieur ? Nous l'ignorons. Donc, si la jeune femme est une journaliste arriviste du même genre que Patricia Zeeland, plus aucun danger de voir Bob Fish subir la colère jalouse de Linda. Et si l'ingénieur est un proche du prince exilé, plus aucun danger de voir Bob Fish tomber dans le camp du roi collaborateur. Le lecteur est libre d'inventer les dialogues, les avants, les pendents, les après, qu'il souhaite. Le texte qui accompagne ces illustrations est un interrogatoire portant précisément sur les comportements du héros. La petite fille sujette à cet interrogatoire donne une interprétation toute personnelle des scènes qui lui sont montrées ; elle joue le rôle du lecteur. Bob Fish est à nouveau une référence, il n'est plus un modèle.

*Les cybers ne sont pas des hommes* annonce en fait une révolution dans le domaine de la création. Le personnage de bande dessinée est apparu le jour où un iconoclaste devant un tas de ruines s'est demandé : "Quel déluge, ou quelle guerre, pourrait être à l'origine de ce tas de ruines ?". Du jour au lendemain, les pierres renversées, éternelles, sont entrées dans l'Histoire : elles étaient le souvenir de la colère du titan Tintin face au titan Rastapopoulos, ou du siège de la fabuleuse Zorgland par le courageux Spirou. Par la suite, les images se sont multipliées. L'icône s'est mise en mouvement. La planche est apparue, avec ses vignettes alignées les unes à côté des autres, qui relaient chaque geste du héros. De plus en plus irrespectueux, les auteurs ont essayé de deviner ce qui se passait entre ces vignettes. Absolu au départ, le personnage s'est mué en dieu, en conquérant intègre, en conquérant vénal, en homme. Bob Fish est l'ultime métamorphose de cette décadence. Il est un Tintin ou un Spirou sans château, un citoyen comme un autre vivant en appartement. A quoi doit-il sa survie dans *Les cybers ne sont pas des hommes* ? A sa confrontation au texte. A quel monde appartiennent les robots qui s'expriment dans ce texte ? Sont-ils une représentation de Chaland et Landon s'interrogeant sur les sentiments du lecteur face à Bob Fish ? Ou des



habitants réels d'une planète située à l'autre bout de la galaxie, qui auraient entendu parler de l'existence de la Terre, et qui testeraient leurs semblables avec des illustrations de Bob Fish pour savoir si la contamination humaine a déjà commencé ? Dans les deux cas, l'album manifeste la mort de l'univers ancien à l'environnement unique, et la naissance d'un univers composé d'autant d'environnements qu'il y a d'individus. Il n'y a plus, d'un côté les dieux, et de l'autre côté les hommes : chaque homme est devenu un dieu qui donne au tas de ruines et aux cases montrant Bob Fish l'interprétation qu'il veut. Dans la mesure où chacun crée son propre monde, la communication ne peut passer que par un intermédiaire supérieur, l'apprentissage d'une logique. Les réalisations ultérieures vaudront dès lors par la cohérence des faits exposés, davantage que par le rapport entre ces faits et une réalité illusoirement stable.

## Artiste et modèle

*Artiste et modèle* suit la ligne tracée par la série *Bob Fish*. L'album est une compilation d'images de presse, d'affiches, d'illustrations pour sets de table ou tee-shirts. Une grande partie de ces dessins représente Phil Perfect. Détective, d'allure semblable à celle de Bob Fish - mèche hirsute sur le front, oreilles rondes disproportionnées et long imperméable -, Phil Perfect a tout du gaillard hardi de naguère dont dépendait le sort de la planète. Mais les contextes dans lesquels il est évoqué sont inhabituels. Une case montre le personnage regardant sa statue (1 p 4) : cette case pourrait résumer parfaitement le projet de l'œuvre, le créateur méditant sur sa créature, l'homme méditant sur ses actes. Dans *Artiste et modèle* en effet, point de poursuites en voitures, de coupables à démasquer ni de cascades sur les toits de trains en marche. Une seule fois, on voit Phil Perfect en action, menacé par un revolver (p 17). Pour le reste, *Artiste et modèle* ne s'intéresse qu'à sa vie privée : il déambule dans le 1<sup>er</sup> arrondissement parisien (p 6), dépense son argent à la librairie *Super Héros* (p 7), roule en Citroën (1 p 9), essaie des vêtements prêtés par le magazine PER LUI (p 16), se rase avec des lames Gillette (p 19), découvre un distributeur de billets du Crédit Lyonnais (p 24). *Artiste et modèle* pourrait s'intituler *Une journée dans la vie de Phil Perfect*, l'unité de l'ensemble étant assuré par l'image du héros se levant au début (p 1), et se couchant à la fin (p 86). En quoi le lien avec la série de Chaland est-il établi ?

Sans doute très doué pour démêler des intrigues très complexes touchant au devenir de la paix mondiale, Phil Perfect semble au quotidien autant décalé que Bob Fish. Il joue au golf dans la neige (2 p 4). Il se perd dans la campagne parce qu'il ne sait pas lire une carte routière (1 p 9). Tel un enfant, il aime les maquettes d'avion (2 p 9), il se passionne pour les aventures de Zozo et Radada (1 p 7). On est aussi surpris en le voyant flâner du côté du Palais Royal, cravate dénoué, pas rasé (p 6), qu'on pourrait l'être en face de Gil Jourdan avachi sur un banc public dans le Jardin des Tuileries, les doigts noués sur la ceinture, regardant des pigeons courir après des miettes de pain. Egalement insolite, la représentation de Phil Perfect installé dans un fauteuil, plongé dans la lecture des comptes-rendus de Wall Street (2 p 14) : a-t-on déjà vu Gil Jourdan s'inquiéter de la sorte à cause d'un mauvais placement ? Et imagine-t-on Gil Jourdan s'exciter tel Phil Perfect sur une guitare électrique (1 p 78), entamer un pas de danse (p 79), ou chanter dans un micro (p 82) ? Même quand il travaille, le personnage étonne. Généralement, les dessinateurs montrent leurs créatures dans leurs heures les plus glorieuses : *Artiste et modèle*, en présentant Phil Perfect entre chaque moment de l'action - on pourrait dire : entre les cases du traditionnel gaufrier -, détruit l'aura du détective. On le voit à trois heures du matin, cassé en deux sur son bureau, abruti par l'alcool - une bouteille de vodka vide gît dans la corbeille -, fumant cigarette sur cigarette (p 37). Il gare mal sa voiture devant le *Harry's bar* parce qu'il ne sait pas conduire... ou parce qu'il est complètement ivre (2 p 18) ? Accoudé au bar, il se moque du saxophoniste qui joue au fond de la salle : il est bien trop occupé à réprimander un serveur qu'il ne trouve pas assez rapide (3 p 51). Quand on apporte enfin son verre, il ne peut pas retenir sa joie (1 p 52).

Sam Bronx, l'ami de Phil Perfect, est encore plus original. Aux côtés de Tintin et Spirou, le capitaine Haddock et Fantasio pouvaient éclater de rire, chuter dans l'escalier, ou s'énervier à cause d'un sparadrap ou d'un employé de bureau trop lent à répondre au courrier ; mais dans les pires situations, ils gardaient un charisme, ils étaient des seconds rôles dignes et efficaces. Sam Bronx n'entre plus dans cette catégorie. Tandis que les autres travaillent, il festoie (il lance des cotillons, p 2-3). Il est vantard : il s'invente une vie glorieuse pour qu'on oublie ses nombreux échecs. Il prétend avoir quitté l'école à douze ans, bardé de diplômes ? En réalité il en a été expulsé (2 p 25). Il prétend s'être embarqué pour les USA à bord d'un "élégant steamer" ? En réalité il était passager clandestin dans les cales d'un bateau de marchandises (3 p 25). Il prétend avoir été un "Mozart de la haute finance" à Wall Street ? En réalité il était cireur de chaussures (4 p 25). Il prétend avoir tiré une fortune de la vente du fétiche Rumbachacha ? En réalité la statuette n'avait aucune valeur, et les marchands n'en ont jamais voulu (3 p 26). Il prétend que l'argent rentrait à flots grâce à son entreprise d'import-export ? En réalité son projet n'a certainement pas duré très longtemps (il vendait des réfrigérateurs aux Esquimaux, 4 p 26). Il prétend s'être retiré du monde "pour méditer", après une opération financière réussie ? En réalité il a été emprisonné après des tractations frauduleuses (1 p 27). Il prétend s'être lancé dans l'écriture de façon désintéressée ? En réalité ses premiers travaux ont été des pancartes utilitaires - "Entrée interdite", "Défense d'afficher", "Chien méchant", "Défense d'entrer", "Soldes"... - destinées à ne pas mourir de faim (2 p 27). Il est parasite : il compte sur Phil Perfect pour régler ses dettes (4 p 27). Aussi enfantin - il lit les aventures de Zozo et Radada, 3 p 7 -, aussi peu doué pour lire une carte routière - il se gratte le menton, 1 p 9 -, aussi fan de jazz et de rock - il joue du

djembé (p 63), il danse au son d'une guitare électrique (1 p 78), il se déchaîne en entendant du saxophone (p 79) -, il est cependant beaucoup plus fantasque que le détective - il grimpe sur une mappemonde (6 p 5), se déguise en sapin (1 p 14) ou en explorateur (p 24), se promène avec un gros ballon de plage (p 53). Il est en outre beaucoup plus infidèle. Son amie du moment le trompe avec un barman (2 p 50) ? Il se console en regardant ailleurs (1 p 51). Que ce soit au moyen d'une arme à feu (5 p 5), par l'élégance de sa tenue (p 13) ou par son aspect juvénile (p 53, 1 p 54), il parvient toujours à ses fins. Sur la plage, son propos - "Regarde ce que j'ai trouvé", 1 p 54 - témoigne d'une misogynie profonde : ce "ce" prouve que, pour lui, les femmes ne sont que des objets, des instruments de plaisir.

Bien différente est l'attitude de Phil Perfect devant sa seule et unique compagne, Vanina Vanille, blonde journaliste aux formes généreuses. Depuis *La nuit du Mocambo*, les deux jeunes gens ne vivent plus ensemble. Mais leurs sentiments ne sont pas éteints. Quand Sam présente une sculpturale nageuse au détective, ce dernier ne réagit pas (p 53) ; quand il amène Vanina justement en promenade dans les parages, en revanche, Phil Perfect se redresse, et trois gouttelettes signifiant son désarroi apparaissent au-dessus de sa tête (1 p 54). Certes, l'amant délaissé se retourne parfois pour suivre des yeux un joli minois (1 p 51), mais il ne quitte pas son siège pour autant. Et si chez lui une ravissante demoiselle descend l'escalier de façon aguichante, il reste de marbre (2 p 9). Quand il danse, c'est uniquement avec Vanina (p 79). De son côté, Vanina semble partagée. Standardiste bénévole occasionnelle - elle aide Phil Perfect surchargé de travail (p 2-3) -, attentionnée - elle veut lui acheter la bande dessinée qui lui manque, 2 p 7 -, elle a manifestement gardé de très bons souvenirs de sa vie de couple. Mais en même temps, si elle se rend chez son ancien amant, elle tient sous le bras *Meurtre dans le phare*, le livre de Sam (3 p 14). Elle apprécie de danser avec Sam (1 p 78). Elle se laisse prendre la taille par Sam (1 p 54). Bref, on se demande si elle fréquente Sam pour susciter la jalousie du détective, et l'inciter à entreprendre sa reconquête... ou parce qu'elle est sincèrement attirée par Sam. En tous cas, elle sait qu'au pis, elle pourra toujours se rabattre sur son éternel soupirant, dont elle méprise, ou s'efforce de mépriser, la tendresse - elle a un sourire narquois quand Phil Perfect lui apporte gentiment un breuvage chaud sur un plateau, p 15.

*Artiste et modèle*, comme les aventures d'Orion, comme *Les cybers ne sont pas des hommes*, ne ressemble pas à une bande dessinée. Mais comme les aventures d'Orion, et comme *Les cybers ne sont pas des hommes*, le rapport particulier entre les images et le texte prouve qu'il s'agit d'une bande dessinée. En quoi consiste le texte d'*Artiste et modèle* ? En un dialogue entre Serge Clerc, le dessinateur, créateur de Phil Perfect, et François Landon qui tente d'expliquer Serge Clerc à travers ses illustrations, et de synthétiser les différentes hypothèses dans un grand tout intitulé *Artiste et modèle*. Ainsi, le vrai héros de l'ouvrage n'est pas Phil Perfect, mais Serge Clerc qui essaie de se construire une destinée propre, de ne plus exister à travers Phil Perfect. Si le détective paraît tellement plus humain, accoudé à un bar, fidèle dans son amitié pour Sam, amoureux maladroit avec Vanina, c'est parce que son auteur lui a prêté une partie de son caractère. Le résultat final est aussi énigmatique que celui des *Cybers ne sont pas des hommes* : le lecteur est-il en présence d'une biographie à la tonalité plaisante ? ou d'une franche hagiographie ? Le Serge Clerc d'*Artiste et modèle* est-il un personnage réel traité de manière fictionnelle, ou un personnage fictif traité de manière réaliste ? Quoi qu'il en soit, l'album possède les deux caractéristiques particulières aux plus intéressantes réalisations de la Ligne Claire : la prépondérance du Moi, et l'originalité formelle qui en découle, mettant à mort non seulement la figure héroïque traditionnelle, mais encore l'intrigue, et le sage découpage des cases sur la planche.

## Le Moi dans *La Vallée des Roses*

Au commencement, il y eut le genre épique, qui mettait en scène un personnage - Tintin, Spirou - parfaitement en accord avec le monde. Ce personnage, représentatif de toute une communauté, s'évertuait à atteindre un haut objet à travers une série d'aventures et de conflits violents, en vue d'assurer à ladite communauté des meilleurs rapports avec un environnement transformé. En d'autres termes, le héros épique avait prise sur le monde, et il prouvait cette prise sur le monde en accomplissant des exploits qui, précisément, changeaient la face du monde. Le genre épique confondait existence et essence, ne connaissait que des réponses, ignorait les questions. Le narrateur et le personnage épiques ne vivaient que par un savoir intuitif qui embrassait la totalité de l'univers. Le genre romanesque a voulu réagir contre cette conception. Le personnage romanesque - Gaston - ne maîtrise plus, ne comprend plus ce qui l'entoure. Le monde ne correspond plus à ce qu'il en attend. Un décalage existe entre lui et la réalité. La conscience de cette réalité entraîne le remplacement de la foi par l'esprit d'examen, et de l'éternité par le temps. Le narrateur romanesque ne prétend plus raconter l'histoire de la totalité du monde : il se contente de raconter l'histoire d'un monde particulier qu'il connaît, un monde qui s'accorde mal avec ses fantasmes, ses désirs, ses besoins. En résumé, dans le genre épique, l'histoire se termine bien ; le héros épique, non problématique - autrement dit : qui non seulement ne remet pas en cause ses valeurs, mais encore s'appuie sur elles -, modèle ou image sublimée d'un groupe d'individus, assure la cohésion du monde et la primauté du pronom personnel "nous". Dans le genre romanesque, au contraire, l'histoire se termine mal ; le héros romanesque, problématique - autrement dit : qui s'interroge sur le bien-fondé de ses valeurs, après les avoir confrontées à la réalité -, double plus ou moins ressemblant du narrateur - qui a lui aussi conscience de son inadaptation à son environnement immédiat -, rompt la cohésion du monde et valorise l'individualité à travers le pronom personnel "il". *La Vallée des Roses* n'entre pas dans ces deux genres. L'histoire ne se termine ni bien ni mal : elle est perpétuellement recommencée. Le héros n'est pas problématique ou non problématique : il ne suit aucune valeur sinon son plaisir, et ignore volontairement les réalités historiques. Il ne parle ni au nom d'une communauté, ni pour une communauté : il s'adresse à lui-même en employant le pronom personnel "je". Depuis son périple indochinois, Théodore Poussin sait que l'univers lui échappe : il se croyait fils de bonne famille, à tort. De retour à Dunkerque (cf. *Un passager porté disparu*), il a pu se rendre compte, en se promenant sur les lieux de son enfance, que sa mémoire, ses sens, lui permettent de revivre des épisodes passés, de revoir des visages disparus. Si une grande partie de la réalité lui échappe, une petite partie au moins reste à sa portée : sa vie telle que lui-même la ressent, c'est-à-dire non pas telle qu'elle pourrait apparaître dans un curriculum vitae, mais selon une psychologie personnelle, selon des événements pas nécessairement déterminants en apparence. Il tente donc, dans *La Vallée des Roses*, de redécouvrir, ou plus exactement de re-crée, à travers l'écriture et le dessin, son enfance. *La Vallée des Roses*, qui est le fruit même de cette redécouverte, vaut ainsi, moins par l'authenticité discutable des faits relatés, que par le regard que porte le narrateur sur sa propre vie. Le Poussin adulte qui raconte n'est pas le Théodore enfant qui est représenté, mais un être qui veut effacer le temps perdu dans des entreprises malheureuses, en ressuscitant, par la plume et le pinceau, ses jeunes années heureuses du côté de Rosendaël.

A quel mécanisme obéit la mémoire dans *La Vallée des Roses* ? A la libre association des idées. Case 1 planche 1, on lit dans la première didascalie : "un beau verger cloué dans la lumière plate et entière d'un beau soleil de juillet 1909" ; l'article indéfini "un" ne renseigne absolument pas sur l'origine du jardin. La seconde didascalie est plus précise : "Ce verger est à mon père" ; le démonstratif "ce" et l'attribut "mon père" indiquent qu'on ne parle plus de n'importe quelle propriété. L'évocation du père amène une subordonnée : "C'est lui qui a tenu à ce que l'entrée fût nette de toute végétation et réservée à nos jeux" ; parmi ces jeux, il y a la balançoire, "que les grandes personnes utilisaient certains jours autant que nous" (2 p 1). Parmi ces grandes personnes, il y a le capitaine Charles Poussin, sa femme Gabrielle, l'oncle Victor (1 p 2), une élégante avec un large chapeau (3 p 2). Le passé se recompose à la manière d'un puzzle dont chaque pièce est un décor, un objet, un visage, une conversation, une anecdote. Le dessin suit la même logique. La case 1 planche 1 est un cadre bien délimité qui sert de point de départ. L'image de la balançoire appelle l'image de ceux qui la fréquentaient (2 p 1), qui appelle l'image de ceux qui ne la fréquentaient pas, comme l'oncle Victor (1 p 2), qui appelle l'image de Charles Poussin avec lequel l'oncle Victor conversait sous les arbres, devant la clôture (3 p 2), qui appelle l'image des deux hommes regardant un jour un terrain proche récemment racheté à un horticulteur (5 p 2). Le premier souvenir est auditif : le narrateur entend encore les bogues s'écraser mollement dans la cour de sa nouvelle école (2 p 9). Il revoit les marrons tombant sur le sol (1 p 9), les marronniers (5 p 9), la cour de récréation avec le

préau (2 p 10, 8 p 11), la classe (2 p 9), les couloirs (4 p 10), le bureau du directeur (6 p 10). Le souvenir des lieux précède le souvenir des êtres et des occupations du moment. Après l'entrée à l'externat Saint Joseph, on enchaîne sur le début d'amitié avec Clacquin (p 11), qui volait des betteraves (p 16) pour la fête de Saint Martin (p 17), qui annonçait les festivités de fin d'année et la venue des forains (p 21) qu'appréciait grand-père (p 22) et oncle Marcel profitant de l'occasion pour acheter du bois de chauffage (p 24). Un matin, oncle Marcel passe à la maison pour donner des nouvelles de Charles Steene (p 25) : l'enchaînement des souvenirs s'interrompt brusquement. On passe de l'hiver à l'été (p 26) sans raison, comme si le nom de Charles Steene, lourd de non-dit et d'impressions désagréables, incitait le narrateur à passer le plus rapidement possible à un autre sujet. Le retour de la belle saison entraîne Théodore et Clacquin au bord de la mer (p 26 et 27), et attire à Rosendaël trois cousines parisiennes (p 28 à 32) que grand-père n'aime pas ("Regarde-moi ces "M'as-tu vue sous mon chapeau à fleurs ?" !", 7 p 28). L'été de la onzième année (6 p 33) évoque celui de la douzième année (8 p 34) marqué par le naufrage de Charles Poussin au large de Guernesey (p 35), et surtout par l'assassinat de l'archiduc d'Autriche et la mobilisation générale (p 37). La guerre marque la fin de la période heureuse de Théodore. En novembre 1914, il n'est plus question de voler des betteraves pour préparer la fête de Saint Martin (1 p 41). Les jeux avec Clacquin au bord de la mer sont terminés ("Adieu, Teddy-des-dunes", 9 p 41). Le verger avec la balançoire est en ruine (4 p 43). Il faut fuir vers Le Havre avant l'arrivée des envahisseurs (5 p 41). Pourtant les dernières planches reconstruisent déjà les quelques années qui viennent de s'écouler. Le monde disparu se remet progressivement en place : en passant devant le jardin ravagé (4 p 43), Théodore repense au jardin verdoyant (1 p 1) ; en passant au bord du canal triste et désert (5 p 43), il revoit les guinguettes animées d'antan (p 3) ; il tente de rassembler les sensations qui affluent ("La Vallée des Roses... Rosendaël, les jardins fleuris, notre maison fraîche et neuve", 6 p 43), songe au déménagement durant l'hiver 1910-1911 (p 6). Soudain, le voile se déchire : la case 1 planche 44 croise la case 1 planche 7. La fin de l'album renvoie au début. Revenu à Dunkerque après la guerre, Théodore s'est fait narrateur pour fixer, par l'écriture et le dessin, une succession d'images et de sentiments qui échappent au temps par le biais d'une organisation cyclique.

Quel est le contenu de cette mémoire ? On distingue d'abord les événements réellement vécus, de ceux qui ne l'ont pas été. Etant né après 1901, le récitant ne peut pas se souvenir de la venue du tsar Nicolas II en France : planche 4, la case 1 est inspirée par les photos de presse de l'époque, la case 2 reprend la composition des portraits officiels impériaux. De même, les cases 2 et 3 planche 3, 3 et 4 planche 4, sont à rapprocher de la *Partie de campagne* de Maupassant racontée par Jean Renoir, ou de la société de Landru racontée par Claude Chabrol : il ne s'agit pas du passé concret, mais d'un passé réinventé à partir du peu d'éléments connus. La fréquentation des Impressionnistes est également source de confusion : les jeux de lumière (1 p 2, 3 p 3, 2 p 26), la structure des ciels (1 p 3, 2, 5 et 7 p 16), les contrastes de tonalités (1 p 26, 3 p 33) sont autant des réminiscences des tableaux de Renoir, Sisley ou Monet, que des phénomènes vraiment observés dans l'enfance. Ensuite, parmi les événements réellement vécus, on note des différences d'intensité. Tantôt Théodore apparaît dans la case, tantôt non. La focalisation interne - qui confond le narrateur et le personnage principal - s'avère bien souvent plus dramatique que la focalisation zéro - qui dissocie narrateur et personnage principal. La case 4 planche 9 superpose l'écolier qui ramasse un marron destiné à frapper la tête du frère Adrien, et l'adulte qui connaît les conséquences de l'acte en train d'être commis. La main qui avance vers le mannequin du grenier (7 p 14) est en même temps la main du garçon persuadé que ce mannequin est un fantôme, et la main de l'homme qui cherche, des années plus tard, à se convaincre que ce mannequin était effectivement un fantôme. Les trois cousines attablées (6 p 29) sont regardées à hauteur de Théodore : le jeune adolescent est fasciné par le raffinement de leurs robes, tandis que le dessinateur se remémore son premier contact avec Paris. Plus spectaculaire encore : la case 3 planche 30. Le narrateur évoque la perte de son innocence : la chambre est vue depuis l'entrée, les deux coquettes sont à la fenêtre. Au-dessus du meuble de toilette, contre le mur, un miroir reflète l'endroit d'où l'adulte observe la scène. Que voit-on dans le miroir ? L'enfant Théodore qui rougit, caché derrière la porte d'entrée. Enfin, la case 2 planche 43, en plongée depuis l'arrière de la calèche, est la dernière image du grand-père vécue par le petit-fils, et conservée par le narrateur. Les autres illustrations restituent des instants moins riches d'avenir, mais tout aussi marquants. Généralement, le garçon est dans un coin de la vignette, de dos. Case 5 planche 2, le jardin est représenté au même niveau que Théodore, qui se balance au premier plan. Constatation identique pour la case 6 planche 10 : le dessinateur semble s'être agenouillé pour considérer le directeur d'école avec la même angoisse que le turbulent écolier. La baleine échouée (4 p 18) produit une fascination comparable à celle de Teddy-des-dunes. La case 4 planche 19 ressuscite le moment précédant la découverte du vrai père Noël. La case 6 planche 20 fait craindre la punition après une minute d'inattention. Les cases 1 et 2 planche 21 sont la promesse d'une fête foraine divertissante. Ces bonheurs et ces malheurs ne sont pas propres au seul Théodore. Une figure joviale émerge du cercle familial : le grand-père. A la fois autoritaire - il ne supporte pas qu'on coure dans le couloir (7 p 13, 2 p 15) - et tendre - il inonde ses deux petits-enfants de cadeaux (5 p 19) et pleure de devoir les quitter (5 p 42) -, il est l'autorité bienveillante de la maison. Il est complice des jeunes voleurs de betteraves (8 p 16) et de l'amusement de sa descendance à la foire ("Notre grand-père s'amusait autant que nous", 3 p 22). Il déteste le snobisme - il s'arrange pour irriter les trois parisiennes en vacances et se réjouit de leur départ ("On ne reverra pas les cousines à Rosendaël de sitôt !", 3 p 32). Il admire Jean Bart avec une ferveur juvénile (7 p 33). Il est patriote : il veut s'enrôler malgré son âge avancé (9 p 37), accueille chez lui des militaires en partance pour le front (4 et 5 p 38), sort dans la rue pour chanter *Ils n'auront pas l'Alsace et la Lorraine* (2 p 39). Ancien marin comme Charles Poussin (1 et 2 p 34), il finit par se confondre avec la propriété - au point de mourir quand Rosendaël, abandonné, part en ruine (6 p 42).

Au fond, le grand-père paraît occuper, dans la tête du narrateur, la place du père. Nous avons dit que l'enchaînement libre des souvenirs s'interrompait brusquement entre la planche 25 et la planche 26. Ce n'est pas un hasard. Pris isolément, *La Vallée des Roses* est la biographie d'un dénommé Théodore Poussin né vers 1902 à Dunkerque. Mais si on rattache l'album au périple commencé dans *Capitaine Steene* et achevé dans *Un passager porté disparu*, les perspectives se modifient considérablement. Depuis son retour d'Indochine, Théodore Poussin sait qu'il est un bâtard, que son vrai père n'est pas le vertueux capitaine Poussin, mais le proscrit Charles Steene, et que toute son enfance auprès de Charles Poussin n'a été qu'une

longue suite de faux-semblants. *La Vallée des Roses* est un bilan, le travail mental d'un homme qui essaie d'oublier un passé hypocrite et de dresser une liste des rares témoignages de sincérité qui lui restent. Comme si le narrateur voulait le rayer de sa mémoire, Charles Poussin est quasiment absent de Rosendaël : il participe au déménagement (p 6 à 8) mais repart immédiatement vers les mers du Nord (7 p 13), il n'échappe à un naufrage (p 35) que pour revêtir l'uniforme de soldat (4 p 37). Il n'ouvre la bouche qu'à deux reprises, pour traiter Charles Steene de "crapule" (3 p 25), et pour inciter Théodore à ne pas se laisser séduire par la vérité du monde (2 p 8). Face à lui, le grand-père est un modèle de bonhomie, de franchise, de simplicité. Il est naturel que le Théodore revenu d'Asie, éclairé sur sa généalogie, l'affectionne. Contrairement aux apparences, *La Vallée des Roses* n'est donc pas une biographie, mais, comme les *Idées noires* et *Rhâa Lovely*, une thérapie par le dessin. Dans les *Idées noires*, la raison du mal-être était extérieure : si Franquin était malheureux, c'était à cause des militaires, des politiciens, des scientifiques et des financiers. Dans *Rhâa Lovely*, la raison du mal-être était intérieure : si Gotlib était malheureux, c'était à cause de la toute-puissance de l'Œdipe, du poids des traumatismes infantiles. Dans *La Vallée des Roses*, la raison du mal-être est également intérieure : si Théodore Poussin est malheureux, c'est à cause du souvenir de son père adoptif qui l'a trompé. Mais à l'opposé de Franquin et Gotlib, qui n'ont pas guéri, Théodore Poussin sort victorieux de l'épreuve. Dans les *Idées noires* et *Rhâa Lovely*, le dessin était un moyen ; dans *La Vallée des Roses*, il devient une fin, il permet de recréer un monde débarrassé de ses aspects les plus déplaisants. Cela ne signifie pas que tout est inventé : les faits relatés dans l'album sont exacts, Théodore Poussin a réellement grandi dans la région de Dunkerque, il a réellement rencontré Clacquin à l'école, *Un passager porté disparu* en apporte les preuves. Mais ces faits ont été sélectionnés, ont été retenus parmi de nombreux autres faits beaucoup plus difficiles à gérer psychologiquement : jamais le narrateur ne mentionne par exemple le père Cotton qui lui a parlé de sa vraie mère, Louise, morte juste après l'accouchement (cf. planche 27 d'*Un passager porté disparu*). *La Vallée des Roses* ne s'intéresse nullement à l'Histoire, ne vise pas à une précision systématique. La chronologie est floue : si Théodore a huit ans (7 p 8) au moment de l'installation à Rosendaël en 1911 (1 p 5), il ne peut pas avoir douze ans (8 p 34) au moment de la déclaration de guerre. La narration ne respecte pas la diégèse : les trois jours que les cousines parisiennes passent à la maison s'étalent sur cinq planches (p 28 à 32), tandis que les trois premiers mois de guerre sont expédiés en à peine deux planches (p 39 et 40). Bien plus qu'un document objectif sur la vie provinciale à la veille du premier conflit mondial, l'œuvre est une reprise en main de la mémoire, une tentative réussie d'effacer les deux Charles, les deux pères coupables et disparus, le père adoptif Charles Poussin, et le père naturel Charles Steene.

*Albany : A propos de Francis, Le rendez-vous de Sevenoaks, Le dossier Harding,  
A la recherche de Sir Malcolm, Blitz, Meurtre en miniature*

Le cycle d'*Albany* recourt encore à la technique narrative linéaire classique. Mais cette linéarité est intégrée à une structure en réseau qui la dépasse. Chaque album n'est plus une accumulation de faits sans lendemain : ces faits appartiennent à une biographie, celle de Francis Albany, et peuvent se retrouver d'un album à l'autre. De même que Tintin, Albany est un personnage fictif. Mais tandis que Tintin ne vivait que dans les albums, Albany prend du volume par la lecture entrecroisée de tous les documents le concernant. Le temps des *Bijoux de la Castafiore* n'est plus le temps de *L'oreille cassée* ; *A la recherche de Sir Malcolm* en revanche est contemporain de *Blitz* - 1952 -, ce qui éclaire de façon particulière le caractère d'Albany, bâtard trouvant refuge dans l'écriture d'une comédie légère. Les nombreuses références à l'Histoire du XXe siècle donnent encore davantage d'épaisseur aux événements racontés, et estompent de manière troublante les barrières entre ce qui est inventé et ce qui ne l'est pas.

*A propos de Francis* est un article nécrologique écrit par Olivia Sturgess, à la mort de Francis Albany. La romancière dresse un bilan de sa vie privée aux côtés du célèbre chroniqueur. La nature des relations entre les deux protagonistes est floue. Albany, dont le père "ne s'était jamais fait à la vie de couple" (*A propos de Francis* p 5), avait peut-être, en apparence, un tempérament solitaire. Cela ne l'empêchait pas d'être souvent en compagnie masculine. Pendant la guerre, il a "fait la conquête" (*A propos de Francis* p 6) de Cecil Beaton, de Stephen Tennant qui "adorait se travestir", et de Christopher Isherwood. Après la guerre, il a rencontré Somerset Maugham au Cap Ferrat, qui l'a "libéré de quelques complexes" (*A propos de Francis* p 9). Le machisme de James Bond l'amusait (*A propos de Francis* p 14). On se demande si Olivia l'intéressait en tant que femme... ou à cause de sa poitrine peu généreuse et de sa coiffure à la garçonne. D'un autre côté, *Sisters in death* rappelle l'attirance d'Olivia, âgée de douze ans, pour sa jolie répétitrice de dix-neuf ans, vers 1929 (*A propos de Francis* p 15 et 16). L'homosexualité des deux écrivains a été probablement plus que latente, leur complicité relevant davantage d'une connivence intellectuelle que d'une intimité partagée. En tous cas, leur liaison a duré. Depuis leur rencontre en 1938 à New York (*A propos de Francis* p 3), ils n'ont pas cessé de se voir. En mars 1939, ils s'embarquent sur le *Normandie*, à destination de l'Angleterre (*A propos de Francis* p 5). Ils vivent sous le même toit, à Wilsford, pendant le Blitz (*A propos de Francis* p 6). Quand Albany retourne à New York au chevet de sa mère mourante (*A propos de Francis* p 7), Olivia le rejoint, lui remonte le moral, et le ramène en Angleterre (*A propos de Francis* p 8). Devenu speaker à la radio après la guerre, il assure la promotion des œuvres de son amie - *Meurtre en miniature* en 1954 (*A propos de Francis* p 11), *Sisters in death* en 1964 (*A propos de Francis* p 15). Ils voyagent autour du globe (*A propos de Francis* p 18 et 19). Ils ont de nombreux amis en commun. Enfin, la tonalité amère de l'article *A propos de Francis* prouve qu'Olivia ressent douloureusement le décès de son confident de toujours, en septembre 1992 (*A propos de Francis* p 2). A la lecture de cet article nécrologique, le lecteur ne sait pas s'il est en présence de faits vrais ou imaginaires. Les illustrations sont conçues moins comme des dessins que comme des documents authentiques : pêle-mêle, on trouve des couvertures de livres (*A propos de Francis* p 9 et 25), une caricature de presse (*A propos de Francis* p 10), des publicités (*A propos de Francis* p 15 et 23), des peintures (*A propos de Francis* p 21), des lettres (*A propos de Francis* p 26 et 27), un télégramme (*A propos de Francis* p 2) ; les photographies suivent les évolutions techniques, elles sont d'abord rondes et en noir et blanc (*A propos de Francis* 1 et 2 p 3, 1 p 4), avant de passer au format carré (*A propos de Francis* 2 p 4, p 5, 8, 12, 13, 14, 16 et 17) et à la couleur (*A propos de Francis* p 1, 18, 19, 20, 22, 26, 27, 28 et 29). Le texte évoque André Maurois (*A propos de Francis* p 7), Somerset Maugham (*A propos de Francis* p 9) ou Barbara Cartland (*A propos de Francis* p 16), replacés dans des contextes historiques tangibles (l'exil d'André Maurois aux Etats-Unis, la propriété de Somerset Maugham au Cap Ferrat, les propos de Barbara Cartland sur *L'amant de Lady Chatterley*), ce qui introduit Albany et Olivia dans la réalité du lecteur.

*Le rendez-vous de Sevenoaks* est une adaptation en bande dessinée classique, c'est-à-dire sous forme de vignettes et de bulles, du premier roman d'Olivia Sturgess, paru en 1935 (*A propos de Francis* p 9), par Floc'h et Rivière. Quelle est l'intrigue de ce roman ? Un écrivain à l'allure terrifiante, Basil Sedbuk, tourmente le journaliste George Croft. Deux solutions possibles : ou bien Sedbuk est vraiment mort en 1926 (*Le rendez-vous de Sevenoaks* 3 p 4), et dans ce cas l'histoire bascule dans le fantastique, ou bien il n'est pas mort, et dans ce cas l'histoire bascule dans le polar le plus noir et le plus malsain. Le mystérieux Sedbuk en effet aurait pu décider de disparaître de la vie publique en 1926, de se retirer dans sa propriété de Sevenoaks, d'attendre 1949 pour choisir une victime, George Croft, auteur d'un livre à succès, *Nightmares*, et de provoquer des

événements de manière à convaincre George Croft qu'il n'est pas un être de chair et d'os, mais une créature de papier : sortir une édition clandestine de *Nightmares* faussement datée de 1926 (*Le rendez-vous de Sevenoaks* 3 p 2), tuer un critique (*Le rendez-vous de Sevenoaks* p 11) et une actrice (*Le rendez-vous de Sevenoaks* p 24) comme dans le livre, passer un vieil enregistrement de radio (*Le rendez-vous de Sevenoaks* 8 p 42, 1 p 43), payer la sœur de l'aubergiste (*Le rendez-vous de Sevenoaks* 9 p 43) pour qu'elle rejoue le rôle de femme de ménage qu'elle tenait entre 1924 et 1926 à Chesnut Lane (*Le rendez-vous de Sevenoaks* 5 p 40), replacer les meubles selon leur disposition de 1926 (*Le rendez-vous de Sevenoaks* 1 p 44) pour faire croire à un retour dans le passé. Œuvre de fiction, *Le rendez-vous de Sevenoaks* a un fond de vérité : dans son enfance, Olivia Sturgess a réellement fréquenté un dramaturge nommé Basil Sedbuk, habitant la propriété voisine des Sackville-West à Knole (*A propos de Francis* p 9 et 10) ; les souvenirs relatés cases 6 et 7 planche 40 sont biographiques. L'imagination de la romancière a manifestement surenchéri sur les peurs de la petite fille. *Le rendez-vous de Sevenoaks* hésite constamment entre le monde objectif et le fantasme : le décor de Piccadilly Circus est rendu avec une précision quasi photographique (*Le rendez-vous de Sevenoaks* 1 p 1), mais on trouve dans un répertoire l'adresse d'Hercule Poirot (*Le rendez-vous de Sevenoaks* 4 p 5) qui n'a jamais vécu sinon dans les ouvrages d'Agatha Christie. De sorte que les erreurs chronologiques ne sont plus gênantes. Par exemple, si Olivia a écrit *Le rendez-vous de Sevenoaks* en 1935, Albany ne devrait pas apparaître, puisqu'elle ne l'a connu qu'en 1938 (*A propos de Francis* p 3 et 4). Si l'histoire a lieu en 1949 (*Le rendez-vous de Sevenoaks* 2 p 1), on peut comprendre que la photo du voyage à Istanbul (*A propos de Francis* 1 p 18) se retrouve à côté du téléphone (*Le rendez-vous de Sevenoaks* 6 p 29) ; mais comment expliquer qu'Albany tienne en mains *Meurtre en miniature* (*Le rendez-vous de Sevenoaks* 5 p 29) qui ne sera édité qu'en 1954 (*A propos de Francis* p 11) ? Et comment expliquer qu'Olivia manipule son Edgar (*Le rendez-vous de Sevenoaks* 7 p 30) qu'elle ne recevra qu'en 1988 (*A propos de Francis* p 28) ? Ces incongruités sont des clins d'œil du dessinateur Floc'h et du scénariste Rivière à l'auteur du *Rendez-vous de Sevenoaks*, Olivia Sturgess, dont on se demande, du coup, si elle a physiquement existé.

*Le dossier Harding* est le récit d'un épisode méconnu dans la vie d'Olivia Sturgess, un essai de Floc'h et Rivière sur ses relations avec un de ses éditeurs, Christopher Harding. La démarche se veut beaucoup plus pragmatique que dans *Le rendez-vous de Sevenoaks*. Exceptée une nouvelle référence discrète à *Meurtre en miniature* (*Le dossier Harding* 3 p 38) parfaitement aberrante puisque le flash-back renvoie à la période de l'après-guerre (*Le dossier Harding* 1 p 38), tous les événements décrits sont plausibles. La scène a lieu en 1951 (*Le dossier Harding* 1 p 1), chez Olivia Sturgess, à Chelsea (*Le dossier Harding* 4 p 3) ; or, dans *A propos de Francis*, la romancière confirme son installation à Chelsea "au début des années cinquante" (*A propos de Francis* p 10). La très réelle Agatha Christie dialogue avec Albany (*Le dossier Harding* 5 p 3), qui parle d'une récente campagne de fouilles en Irak ; or, on sait qu'Agatha Christie était mariée à l'archéologue Max Mallowan, qu'elle le suivait dans ses voyages en Syrie et en Irak, et qu'Olivia et Albany les ont d'ailleurs croisés en chemin à Istanbul trois ans auparavant (*A propos de Francis* p 17). A quel objet s'intéresse l'enquête ? Au meurtre de Christopher Harding par une mystérieuse Mrs Gaskell (*Le dossier Harding* 1 p 9), surnommée la Dame en noir. Les recherches sont menées conjointement par Albany et Olivia. On peut donc s'étonner que cette dernière ne parle pas de l'épisode dans son article *A propos de Francis*. Mais à regarder de près, on saisit la raison de son silence. Quand elle apprend le décès de son mécène, elle est sincèrement effondrée (*Le dossier Harding* 4 à 6 p 4) : elle se reprendra au fur et à mesure de ses découvertes, de sa prise de conscience que l'homme n'était pas si bon et surtout si intègre (*Le dossier Harding* 6 p 4) qu'elle le croyait. Harding avait une femme, Deliah, et une fille, Ethel. Vu du dehors, le foyer était uni et équilibré. Mais derrière la façade (*Le dossier Harding* 1 p 14), la vérité était bien différente. En 1951, le fiancé d'Ethel, Forbes, est également l'amant secret de Deliah (*Le dossier Harding* 4 p 44), un fiancé et un amant qui se moque éperdument de ses soupirantes. Ancien acteur de théâtre (*Le dossier Harding* 8 p 44), Forbes ne joue le rôle de l' amoureux transi que pour satisfaire les desseins d'un dénommé Bradwell (*Le dossier Harding* 1 p 45), un autre amant de Deliah (*Le dossier Harding* 6 p 36). Mrs Gaskell, alias la Dame en noir, n'est autre que Forbes déguisé (*Le dossier Harding* 5 à 8 p 44). Christopher Harding disparu, il n'y a plus qu'à éliminer Deliah. L'agression (*Le dossier Harding* 8 p 33) échoue, mais Deliah, dont les sentiments sincères pour Forbes ont été trompés, sombre dans la folie (*Le dossier Harding* 4 p 39). Dès lors, la voie est libre pour s'appropriier les riches éditions Harding (*Le dossier Harding* 3 p 45). Forbes meurt accidentellement (*Le dossier Harding* 3 p 46), mais Bradwell, parti pour New York, peut mener à bien sa sinistre machination (*Le dossier Harding* 2 p 45). Dans *A propos de Francis*, on remarque une publicité (*A propos de Francis* p 15) annonçant la sortie de *Sisters in death* en 1964, treize ans après la mort de l'homme d'affaires, aux éditions Harding, autrement dit aux frais de Bradwell. On comprend dès lors pourquoi Olivia a préféré ne pas s'étendre sur le sujet : en continuant de publier aux éditions Harding, elle a servi les intérêts de l'assassin de son ex-éditeur, individu faussement irréprochable, complice des infidélités de sa femme (*Le dossier Harding* 2 p 14), trahi par son gendre, responsable de l'innocence désastreuse de sa fille Ethel...

*A la recherche de Sir Malcolm* est une biographie d'Albany, romancée par Albany lui-même - qui s'imagine avec Olivia petites souris sur le *Titanic*, à l'époque du naufrage -, adaptée en bande dessinée classique - encore vignettes et bulles - par Floc'h et Rivière. Comme *Le dossier Harding*, le récit vise à l'authenticité. Certes, si la scène se passe en 1952 (*A la recherche de Sir Malcolm* 1 p 1), on ne comprend pas comment *Meurtre en miniature*, publié en 1954 (*A propos de Francis* p 11), se trouve sur le bureau du salon (*A la recherche de Sir Malcolm* 1 p 2). Mais pour le reste, tout est factuel. Quel est le support de cette biographie ? Un album de photographies de 1912. C'est en feuilletant le recueil qu'Albany recompose le passé (*A la recherche de Sir Malcolm* 8 p 4, 4 p 10, 7 p 15, 3 p 22, 3 et 4 p 40). Les instantanés de l'époque restituent fidèlement les événements : les images de Lady Leonor allongée sur un lit d'hôpital, et l'arrivée à New York (*A la recherche de Sir Malcolm* 1 p 41), servent de supports à une approche plus juste du drame (*A la recherche de Sir Malcolm* 3 et 4 p 40). Plusieurs détails sont en parfaite adéquation avec la réalité historique, et avec la vie privée d'Albany, ce qui abolit la distance entre l'un et l'autre. Le *Titanic* appartenait effectivement à la compagnie White Star (*A la recherche de Sir Malcolm* 2 p 5), il a effectivement accosté à Southampton (*A la recherche de Sir Malcolm* 5 p 7) le 3 avril 1912, puis à Queenstown (*A la recherche*



de *Sir Malcolm* 2 p 11) le 11 avril, et à effectivement heurté un iceberg au soir du 14 avril (*A la recherche de Sir Malcolm* 9 p 33). Le commandant du navire s'appelait effectivement Smith et portait effectivement une moustache et une barbe blanche (*A la recherche de Sir Malcolm* 4 p 11). "C'est exactement comme sur les photographies", constate-t-on (*A la recherche de Sir Malcolm* 2 p 8) : naturellement, puisque les représentations des chambres (*A la recherche de Sir Malcolm* 3 p 8), des escaliers (*A la recherche de Sir Malcolm* 6 p 8), des promenades (*A la recherche de Sir Malcolm* 1 p 9) sont réalisées à partir des photos qu'Albany consulte en même temps que Floc'h et Rivière. Du point de vue des personnages, *A la recherche de Sir Malcolm* n'est nullement en contradiction avec ce qu'*A propos de Francis* révèle d'Albany et d'Olivia. Un cliché d'Albany enfant, pris à New York au printemps 1912, est présenté dans *A propos de Francis* (*A propos de Francis* 1 p 4) : ce cliché provient du livre d'archives que le chroniqueur consulte dans *A la recherche de Sir Malcolm* - une légende précise la date et le lieu : "le 15 avril 1912, à bord du *Carpathia*", *A la recherche de Sir Malcolm* 1 p 41. Dans *A la recherche de Sir Malcolm*, Olivia rappelle sa rencontre avec Lady Leonor en 1938, lors de la signature de son contrat avec l'éditeur Scribner (*A la recherche de Sir Malcolm* 4 p 32) : *A propos de Francis* confirme l'arrivée d'Olivia dans le bureau de l'éditeur Scribner, le meilleur ami de la poétesse Lady Leonor, en novembre 1938 (*A propos de Francis* p 3 et 4). Dans *A la recherche de Sir Malcolm*, Albany sourit en pensant à la réaction d'Olivia quand elle aura connaissance du "récit de [leurs] aventures imaginaires sur le *Titanic*" (*A la recherche de Sir Malcolm* 3 p 41) : dans *A propos de Francis*, celle-ci rétablit la vérité sur leur première rencontre ("C'était à New York, et non sur le *Titanic*, comme vous avez tenté malicieusement de le faire croire aux lecteurs de nos "aventures"", *A propos de Francis* p 3). *A la recherche de Sir Malcolm* est une méditation d'Albany sur la mort de son père, traitée sur le mode léger - il se met en scène, déguisé en petit garçon modèle (*A la recherche de Sir Malcolm* 3 p 22), ou en groom (*A la recherche de Sir Malcolm* p 25), pour tenter de relativiser la tragédie qui a accompagné sa naissance -, une fantaisie malheureuse, enrichie par le découpage de Rivière et le dessin de Floc'h, pareillement sobres et précis.

*Blitz* est une autre adaptation en bande dessinée classique d'une pièce de théâtre écrite conjointement par Albany et Olivia. *Blitz* est une comédie dessinée, comme *Toa* ou *Mon père avait raison* de Sacha Guitry sont des comédies filmées. Le décor ne change pas - les deux actes ont lieu dans le salon de Lord William Hewston-Davis -, il y très peu d'images d'extérieurs (*Blitz* 6 et 7 p 18, 3 et 4 p 39). Un panneau publicitaire indique que la pièce a été montée en décembre 1952 (*Blitz* 3 p 43). Or, la propriété de Lord Hewston-Davis est située à Chelsea (*Blitz* 1 p 1), autrement dit dans le quartier de Londres où Olivia vient justement d'emménager (*A propos de Francis* p 10). Dans *Blitz*, Olivia et Albany s'amuse donc à deviner les intrigues qui se sont nouées à l'époque de la guerre, à l'endroit même qu'ils viennent d'acquérir. Pour cela, ils font appel à leurs propres souvenirs. En novembre 1940, Agatha Christie avait écrit *Dix petits nègres* (*Blitz* 3 p 10), Laurence Olivier reprenait *Richard III* à l'Old Vic (*Blitz* 5 p 1). Les allées et venues des nombreux personnages - dans une unique pièce, se croisent Lord Hewston-Davis, sa femme Daphne, son fils Anthony, Vanessa fiancée d'Anthony, le major Bridges, David Goodman et Miss Bowers agents du contre-espionnage, Lord Addigton, l'inspecteur McEvoy, Sir Montgomery Whitecliff, l'officier Warden, le majordome Jarvis et la servante Mary ! - sont à mettre en parallèle avec les allées et venues de la "joyeuse bande" composée de Stephen Tennant, Cecil Beaton, Stephen Spender, Christopher Isherwood, Francis Albany, Olivia Sturgess, à laquelle devait se joindre de temps en temps Noel Coward, qui vivaient sous le même toit à Wilsford pendant le Blitz (*A propos de Francis* p 6). La rédaction de l'œuvre est contemporaine de la rumination sur la mort de Sir Malcolm : il suffit de rapprocher le décor de la comédie (*Blitz* 1 p 1), du salon de Sir Malcolm rêvé par Albany (*A la recherche de Sir Malcolm* 1 p 5), pour s'en convaincre. Même entrée à tentures, même revêtement à structures carrées sur les murs, mêmes trophées animaliers, même bibliothèque à rideaux. Pour donner un peu plus d'actualité à l'ensemble, le dramaturge s'est contenté de poser son téléphone à côté de la pendule, et sa machine à écrire sur le bureau (*A la recherche de Sir Malcolm* 1 p 2). Le premier acte, d'allure policière, correspond bien au style d'Olivia. Le second acte, d'allure sentimentale, qui véhicule une idée plutôt négative des femmes - menteuses ("Simplement une vieille bague que j'avais donné à réparer chez Harrods", *Blitz* 3 p 37) et inconstantes ("Vanessa se sent délaissée... Ton cousin peut lui offrir une existence dorée. [...] Nous avons nous aussi nos faiblesses", *Blitz* 4 p 38) - est dans le caractère d'Albany. Mais peut-être que les deux compères se sont pastichés mutuellement, peut-être qu'Olivia est responsable du second acte, et Albany du premier ? En tous cas, leur entente est totale : l'enchaînement des deux scénarios ne souffre d'aucun heurt. Si un doute subsiste quant à leur relation à la ville, au moins sont-ils unis dans l'écriture.

*Meurtre en miniature* est une adaptation en bande dessinée du fameux roman d'Olivia Sturgess. La technique employée ici n'a rien de classique. Aucune vignette, aucune bulle. *Meurtre en miniature* est à rapprocher des *Cybers ne sont pas des hommes*. L'album ressemble à un livre d'images, pourtant il n'est pas un livre d'images. Chaque case illustre un moment de l'action. Case 2, on est devant une façade de grande maison. Case 3, on pénètre dans la chambre. Case 4, un coup de feu est tiré. Case 5, le domestique Fairley gît dans son sang, entouré de Mistress Belloc et Jasper. Case 6, les jeunes sœurs Lillibet et Bud décident de découvrir l'assassin. Case 10, elles examinent le fusil qui a servi au crime. Case 14, Mistress Belloc est démasquée. Le texte qui accompagne ces cases révèle le sentiment de Mistress Belloc pour l'indifférent Fairley. Blessée dans son orgueil, l'amante a tiré sur celui qui avait repoussé ses avances. Verbal et visuel continuent par conséquent à échanger leurs effets comme dans une bande dessinée traditionnelle. Mais l'aventure ne s'arrête pas là. Case 15, on voit une main de petite fille, tenant un livre miniature rédigé en anglais, dont une page ouverte conclut précisément sur le crime qui vient d'être commis. Case 16, la même main de fillette tient le livre refermé intitulé *Meurtre en miniature* et signé par Olivia Sturgess : l'histoire qu'on vient de lire est une adaptation théâtrale de la fiction d'Olivia. Case 17, on constate que la main appartenait à une petite fille qui ressemble étonnamment à Lillibet ; celle-ci est debout à côté de sa sœur qui ressemble étonnamment à Bud, devant une maquette de maison dont les pièces sont l'exacte réplique de celles qu'on a visitées cases 3, 6, 10, 11 et 14. L'adaptation théâtrale à laquelle on a assisté a donc été réalisée non pas au moyen d'acteurs, mais au moyen de marionnettes. La case 18 résout l'énigme : de part et d'autre des deux fillettes ressemblant étonnamment à Lillibet et Bud, s'affairant autour de la maquette de la maison, se trouvent trois domestiques qui ressemblent étonnamment à Fairley, Jasper et Mistress Belloc. On en déduit que Lillibet et Bud sont deux petites filles de bonne famille qui étouffent tellement au milieu de leurs servants,

qu'elles se divertissent en les imaginant marionnettes qui s'entre-tuent dans leur maison de poupées. Le discours ne se contente pas de confirmer cette déduction, il va encore plus loin. Le texte contigu à la case 19 traite de la maison miniature de Windsor, offerte à la reine Mary par les Anglais en 1924, qui a servi de modèle pour la maison de Lillibet et Bud. Le texte contigu à la case 20 révèle quant à lui la fascination exercée par cette maison miniature royale sur la jeune Olivia en 1929. Le parallèle entre Lillibet et Olivia est facile à établir : non seulement en 1929 Olivia avait l'âge de Lillibet - douze ans -, mais en supplément *A propos de Francis* renseigne sur l'enfance d'Olivia au château de Knoke qui a été, de même que celle de Lillibet, marqué par l'ennui que procurait l'aisance financière et l'attraction pour la littérature ("Je me trouvais seule dans l'immense bibliothèque dont les rayonnages me faisaient rêver", *A propos de Francis* p 9). *Meurtre en miniature* peut ainsi être apprécié selon trois points de vue. Premier point de vue : il s'agit d'une histoire de poupées qui démarre de façon sentimentale pour se terminer en meurtre, la victime est une marionnette nommée Fairley, la coupable est une marionnette nommée Mistress Belloc, les enquêteurs sont deux marionnettes nommées Lillibet et Bud. Deuxième point de vue : il s'agit d'une construction en abyme consistant en une mise en scène de deux fillettes de bonne famille - Lillibet et Bud - qui torturent leurs domestiques dans une histoire de poupées. Troisième point de vue : il s'agit d'une double construction en abyme consistant en une mise en scène d'Olivia Sturgess qui évoque son enfance bourgeoise dans une œuvre intitulée *Meurtre en miniature*, à travers deux fillettes de bonne famille qui se mettent en scène ainsi que leurs domestiques dans une histoire de poupées. La case 20 montre la façade de la maison miniature, comme la case 2 : la composition cyclique est une prison, le crime de Mistress Belloc n'a pas de fin, de même que l'ennui des deux fillettes, de même que l'ennui d'Olivia et sa fuite dans la littérature. *Meurtre en miniature* est un roman perpétuellement recommencé. *A propos de Francis* assure que le livre est paru en 1954 (*A propos de Francis* p 11), or il est l'objet d'une affiche publicitaire après-guerre dans *Le dossier Harding* (*Le dossier Harding* 3 p 38) et on le remarque sur le bureau d'Albany en 1952 dans *A la recherche de Sir Malcolm* (*A la recherche de Sir Malcolm* 1 p 2). Il n'est pas impossible que la publication de 1954 ne soit qu'une version parmi tant d'autres - 1954 correspondrait dans ce cas à l'édition jugée la meilleure par Olivia. Le texte en regard de la case 20 commente, en deux phrases, l'incendie de Windsor du 21 novembre 1992 : il est bien entendu que ces deux phrases ont été rajoutées après-coup. Il existerait donc une édition d'après 1992, une édition de 1954, et une édition - ou même plusieurs - d'avant 1952. Il est permis d'imaginer que l'adaptation en bande dessinée, signée par Olivia Sturgess en plus du dessinateur et du scénariste, est l'ultime avatar de *Meurtre en miniature*. Au soir de sa vie, la grande romancière a de toute évidence reçu la visite de deux admirateurs appelés Floc'h et Rivière, et de cette rencontre est né l'album paru en 1994.

Le réseau d'*Albany* n'est pas un moyen, pour Floc'h et Rivière, de représenter leur imaginaire. *Albany* n'est pas les *Cités obscures*. Le mystérieux continent que Peeters et Schuiten tenteront de décrire n'est pas le monde parfaitement conforme à celui des livres d'Histoire du XXe siècle dans lequel évoluent Albany et Olivia. Néanmoins, les deux personnages, qui servent de repères dans cette œuvre à la construction éclatée, révèlent bien des traits de caractère de leurs biographes : Olivia exerce une profession qui n'est sans doute pas étrangère au goût de Rivière pour la littérature policière, et la nationalité américaine d'Albany n'est pas étrangère non plus au goût de Floc'h pour le monde anglo-saxon. Les *Cités obscures* ne seront que la systématisation de cette tendance : chaque personnage, chaque Cité, chaque anecdote, trahiront un élément de personnalité de Peeters et Schuiten. De sorte qu'*Albany* apparaît comme le lien idéal de la Ligne Claire, entre les anciennes séries où le Moi disparaissait derrière un héros à la psychologie approximative, et le cycle des *Cités obscures* où le Moi envahira tout.

## *Les Cités obscures*

## Le Moi dans les *Cités obscures*

Le ciment de *La Vallée des Roses* était la mémoire involontaire : à un souvenir auditif - le bruit des bogues dans la cour de l'externat Saint Joseph - succédaient des souvenirs visuels partiels - la classe, les couloirs, le bureau du directeur d'école -, auxquels succédaient d'autres souvenirs également partiels - la rencontre de Clacquin, les vols de betteraves, la fête de la Saint Martin, la venue d'oncle Marcel. L'unité de l'ensemble était assurée par le pronom personnel "Je". C'était un choix paradoxal : le caractère aléatoire de la chronologie s'accordait mal avec le caractère déterministe du système narratif traditionnel. La conception cyclique de *La Vallée des Roses* avait beau abolir les notions de "début" et de "fin", il n'empêche qu'elle recourait encore aux notions de "plus" et de "moins" : le personnage principal était heureux ou malheureux, intéressé ou désintéressé, savant ou ignorant, mais jamais les deux à la fois. Sur chaque sujet, le jeune Théodore avait un avis qui pouvait certes évoluer du tout au tout au cours du travail de mémoire du narrateur, mais qui, au moment de l'écriture, était nécessairement tranché. *La Vallée des Roses* était une œuvre non décomposable, présentant une succession d'états. Le projet des *Cités obscures* vise aussi à l'unicité. L'ensemble des albums décrivant les mœurs des Cités forme une somme, non une série. Mais à la différence de *La Vallée des Roses*, cette somme est obtenue par une construction en réseau, non par la récurrence du pronom personnel "Je". Ce choix de construction narrative permet les superpositions - la rédaction du cahier de Friedrich dans *La route d'Armilia* est contemporaine des travaux urbanistiques évoqués dans *Brüsel* - et les coupures radicales - le Robick sensible et amoureux de *La fièvre d'Urbicande* n'est plus l'étudiant utopiste de Xhystos du temps des *Murailles de Samaris*. Alors que la conception cyclique de *La Vallée des Roses* imposait à Théodore un temps perpétuellement recommencé, l'éclatement des *Cités obscures* en albums interdépendants permet des passages du présent au futur, ou du futur au passé, ou d'un certain présent à un autre présent. Et alors que l'omniprésence du "Je" emprisonnait le narrateur de *La Vallée des Roses* dans le personnage de Théodore, la démultiplication du Moi en de nombreux personnages confère aux narrateurs des *Cités obscures* le don d'ubiquité, et les affranchit du temps et de l'espace.

Le premier chapitre du *Guide des Cités* a la même fonction que les topographies de Karnak, Olympie ou Rome dans *Les voyages d'Orion*. Le *Guide des Cités* définit une géographie et une Histoire. Certains albums offriront des visions d'ensemble de quelques Cités ; d'autres ne s'attacheront qu'à des parties de cette géographie et de cette Histoire. Les repères du monde des Cités semblent les mêmes que ceux du monde du lecteur. La planète sur laquelle ont été érigées les Cités tourne sur elle-même à une vitesse proche de celle de la Terre : la durée du jour n'est manifestement pas très supérieure ou très inférieure à vingt-quatre heures. Le nombre et le nom des mois sont identiques au nombre et au nom des mois terrestres. Le cycle des saisons existe également : à Urbicande, le cube apparaît le 24 juin (*La fièvre d'Urbicande* 1 p 17), tandis qu'une lumière estivale illumine le fleuve Drouma (*La fièvre d'Urbicande* 2 p 21), et il se stabilise jusqu'au printemps de l'année suivante ("27 mars", *La fièvre d'Urbicande* 4 p 83), après un hiver neigeux (*La fièvre d'Urbicande* 1 p 82) et glacé ("22 février. Enfin le dégel !", *La fièvre d'Urbicande* 4 p 82). En revanche, l'année est beaucoup plus difficile à déterminer. Dans *L'enfant penchée*, il n'y a pas deux ans entre le moment où Augustin Desombres achète la propriété sur le plateau de l'Aubrac ("4 novembre 1898", *L'enfant penchée* p 45), et le moment où il achève sa grand peinture murale ("3 janvier 1900", *L'enfant penchée* p 115). Alors que dans le monde des Cités, quatre années s'écoulent entre le moment où Mary quitte penchée le parc Cosmopolis ("2 septembre 747", *L'enfant penchée* p 3), et le moment où elle s'embarque avec Wappendorf pour le monde d'Augustin Desombres ("24 janvier 751", *L'enfant penchée* p 95). Si l'année 751 des Cités correspond à l'année 1900 terrestre, doit-on en conclure que l'année 1898 terrestre correspond obligatoirement à l'année 747 des Cités ? Rien n'est moins sûr. Si on admet que le changement d'axe de gravité de Mary a pour origine le jour où Augustin Desombres a eu le désir de la peindre, aucun détail ne permet de penser que l'artiste a eu l'idée de son tableau lors de l'achat de la propriété, autrement dit deux ans terrestres avant la rencontre des deux personnages. Une année sur la planète Terre dure-t-elle plus longtemps que sur la planète des Cités ? Toute tentative de rapprochement entre les deux systèmes de mesures est en fait promise à l'échec. En 751 à Alta-Plana en effet, un couple de Terriens survole la bibliothèque d'archives en *Spitfire* (*Guide des Cités* p 30, et *L'Echo des Cités* p 25). Or, le *Spitfire* a été mis au point à la veille de la bataille d'Angleterre, en 1940. Si l'année 751 des Cités coïncide avec l'année 1940 terrestre, comment peut-elle coïncider aussi avec l'année de la rencontre entre Augustin Desombres et Mary, l'année 1900 ? Les repères temporels, d'un monde à l'autre, demeurent flous. Une année de la planète des Cités dure peut-être 365 ou 366 jours comme une année terrestre, mais ce n'est pas certain. La chronologie proposée dans le

*Guide des Cités* est donc à considérer avec précaution. D'abord, il s'agit d'une chronologie réalisée par les Terriens Peeters et Schuiten, non par les habitants des Cités, dont les nombreuses Commissions d'unification chronographiques ne sont jamais parvenues à tomber d'accord (*Guide des Cités* p 23) : on peut supposer que la tentation a été forte de rechercher des similitudes entre le calendrier terrien et les divers moyens de datation des Cités, similitudes naturellement aussi approximatives que celles des Espagnols en Amérique, désireux de prouver l'universalité du christianisme en assimilant la croix latine et la vierge Marie à des particularités architecturales mayas ou des légendes aztèques qui n'avaient rien à voir avec la croix latine ni avec la vierge Marie. Ensuite, les rapports entre les deux mondes étant non linéaires, il ne faut pas considérer chaque année de cette chronologie comme une donnée historique achevée, mais comme une donnée historique accessible. Si un couple d'Anglais de 1940 désire se rendre à Alaxis en l'an 751 des Cités, c'est possible ; si un artiste peintre français de 1900 désire se rendre à Alaxis en l'an 751 des Cités, c'est possible aussi, exactement de la même manière qu'un spationaute quittant la Terre pour Alpha du Centaure en l'an 2000 avec un vaisseau à fission nucléaire arrivera à destination bien après un second spationaute ayant quitté la Terre avec un vaisseau à antimatière en l'an 2050 : les deux voyages terminés, le second spationaute qui est le plus jeune aura vécu plus longtemps dans l'Histoire alphasienne du Centaure que le premier qui est le plus vieux.

*Les murailles de Samaris* traite d'une maladie mentale appelée "mal de Xhystos", dont les symptômes ont été analysés par le docteur Mony Elkaïm - qui en donne un résumé dans un article de *L'Echo des Cités* (*L'Echo des Cités* p 5). La ville de Xhystos est située à l'est du continent, à l'est d'Alaxis. Au premier abord, *Les murailles de Samaris* déconcerte : à la fin de l'album, le lecteur ne sait plus si la ville de Xhystos est réelle, ou si elle n'est, comme Samaris, qu'un trompe-l'œil. L'énigme est résolue par le chapitre du *Guide des Cités* présentant Xhystos. En 683, "les lambeaux d'un livre consacré à Victor Horta et l'art nouveau ayant suscité l'enthousiasme, décision fut prise de reconstruire l'ensemble de la Cité dans un style inspiré de son œuvre et de ses projets urbanistiques" (*Guide des Cités* p 129). Le projet achevé se révèle "d'une extrême monotonie. Des quartiers complets se reproduisent plusieurs fois, jusque dans les plus petits détails. C'est sans doute ce qui conduit régulièrement des habitants à ne plus pouvoir retrouver le chemin de leur propre habitation et à errer sans fin à travers les rues". De là vient le "mal de Xhystos", qui consiste en une "perte des repères spatiaux en même temps qu'une crise d'identité" (*Guide des Cités* p 130). Le cas étudié dans *Les murailles de Samaris* se nomme Franz Bauer. Né en 665 (*Guide des Cités* p 24), ce personnage quitte Xhystos pour Samaris à trente et un an, en 696 (*Guide des Cités* p 25). Quand il revient, il croise l'architecte Eugen Robick, qui assure habiter à Xhystos depuis des années (*Les murailles de Samaris* 5 p 43). La chronologie du *Guide des Cités* apporte des précisions : Robick s'est installé en 714, année où les travaux de reconstruction sont en train de s'achever (*Guide des Cités* p 26) ; il est reparti pour Urbicande en 719 (*Guide des Cités* p 27). Par conséquent, le voyage de Franz Bauer à Samaris a duré au moins dix-huit ans. Celui-ci a l'impression de ne plus rien reconnaître, et qu'"en quelques mois la ville semble avoir changé du tout au tout" (*Les murailles de Samaris* 2 p 42) ? Il se trompe : ce ne sont pas "quelques mois", qui se sont écoulés, mais probablement plus de deux décennies, durant lesquelles la reconstruction a eu largement le temps de se terminer, après bien des bouleversements sociaux, comme la guerre du Khâr de 703-704 (*Guide des Cités* p 26) évoquée rapidement par un membre du Conseil (*Les murailles de Samaris* 1 p 46). En réalité, la Cité de Samaris, située à l'extrémité sud d'une presqu'île, face à la mer des Silences, est une ville que les auteurs du *Guide des Cités* jugent comme une ville parfaitement ordinaire (*Guide des Cités* p 132). On a tout lieu de penser que Franz Bauer était déjà atteint du "mal de Xhystos" avant son périple à Samaris, et que son voyage n'aura qu'amplifié ses vertiges. La "ville mystérieuse conçue pour piéger ceux qui s'y aventurent" (*Les murailles de Samaris* 5 p 26), ce n'est sans doute pas Samaris, mais Xhystos. La mollesse, la "sorte de torpeur" (*Les murailles de Samaris* 2 p 27) qui envahit le personnage trouve certainement sa source dans l'architecture répétitive et tentaculaire de Xhystos, où on étouffe (*les murailles de Samaris* 6 p 10), davantage que dans la belle architecture baroque (*Guide des Cités* p 132) de Samaris. L'album *Les murailles de Samaris* est entièrement fondé sur la focalisation zéro : les auteurs sont en même temps extérieurs au personnage - puisqu'ils le représentent -, et à l'intérieur de sa conscience - puisqu'ils rendent compte des phénomènes tels que Franz Bauer les vit. *Les murailles de Samaris* est une étude clinique, une description psychanalytique du "mal de Xhystos". Ayant rencontré Franz Bauer, on suppose que Peeters et Schuiten lui ont demandé de s'allonger sur un divan et de raconter ses hallucinations ; la synthèse de la consultation a pris la forme d'un album de bande dessinée intitulé *Les murailles de Samaris*.

*La fièvre d'Urbicande* a pour objet un événement si marquant dans l'Histoire des Cités, qu'il en est devenu mythe. Urbicande est située au sud d'Alaxis, à l'extrémité d'une presqu'île, en plein centre d'une baie immense contrôlée par Samaris à l'est et Samarobrive à l'ouest, sur la mer des Silences. Le *Guide des Cités* rappelle qu'à l'origine, le site d'Urbicande était composé de deux villes séparées par le fleuve Drouma, la riche Bartoline au sud, et la pauvre Urania au nord. En 673, alors que les confédérations de Pâhry et de Sodrovno-Voldachie étendent leur domination sur tout le continent, les deux villes décident de fusionner et de donner à leur nouvelle Cité le nom d'Urbicande, la "ville des villes" (*Guide des Cités* p 121). En 724, sous l'impulsion de l'architecte Eugen Robick, la Commission des Hautes Instances décide de reconstruire l'ancienne Bartoline (*Guide des Cités* p 27) : le décalage socio-économique entre la rive nord et la rive sud, que l'unification n'avait pas réussi à estomper, va s'accroître de façon spectaculaire. La rive sud, craignant pour sa sécurité, finira par rompre presque tout contact avec la rive nord livrée à la misère. Un bouleversement inattendu se produit en 735 : une structure cubique découverte sur un chantier se met à grandir sans raison, jusqu'à établir des passerelles au-dessus de la Drouma. Des liens sont créés entre les habitants du nord et du sud, unissant pour la première fois les anciennes Bartoline et Urania. La croissance du cube continue au-delà d'Urbicande, au-delà du continent, au-delà de la planète des Cités. Ayant retenu la leçon, la nouvelle Commission des Hautes Instances décide la création d'un réseau cubique artificiel, mais en 738, "la ville est presque entièrement détruite par une secousse sismique d'une violence exceptionnelle" (*Guide des Cités* p 28). Les larges perspectives visibles dans *La fièvre d'Urbicande* n'ont donc pas été dessinées d'après nature. Le récit est à la première personne du singulier, et est précédé d'un dessin de couverture (*La fièvre d'Urbicande* p 1) qui reprend les motifs de la couverture du

cahier d'Eugen Robick (*La fièvre d'Urbicande* 8 p 25). On peut en conclure qu'ayant rencontré Eugen Robick qui leur a lu ses notes du temps de l'extension du cube, Peeters et Schuiten ont essayé, dans *La fièvre d'Urbicande*, d'imaginer la grandeur d'Urbicande avant que celle-ci soit rasée par le tremblement de terre de 738. Comment cette histoire a-t-elle pu prendre une allure de mythe ? Parce qu'à l'instar du Déluge ou de l'Atlantide, Urbicande et son réseau prouvent la nécessité d'une mesure en toutes choses, sous peine de cataclysme. La Cité d'Urbicande est un autre pays de Rêverose : chaque habitant a le devoir d'être heureux dans le monde conçu et réalisé par Greg et Dany pour le second, Eugen Robick pour le premier. La Brigade Urbatecturale, créée pour maintenir l'adéquation symétrique des êtres et des locaux (*L'Echo des Cités* p 14), est à rapprocher des propos implacables d'Olivier Rameau sur le caractère néfaste de la cuisine d'Honoré Pétanque, sur le renouveau architectural préconisé par Bryan-Lastusse, ou sur l'organisation hiérarchisée soutenue par Exupermoz. Le réseau ne peut que condamner la Cité "au chaos et à l'anarchie" (*La fièvre d'Urbicande* 3 p 44). En supplément, il s'agit d'une "aberration" esthétique, d'une "monstruosité" qui perturbe les alignements impeccables de bâtiments et d'avenues (*La fièvre d'Urbicande* 4 p 44). Le développement du cube provoque un état social rigoureusement inverse de l'état social primitif. La fin de l'harmonie et de l'ordre provoque la dissolution de la Commission des Hautes Instances, la mort du pouvoir politique, la confusion des idées. La "sorte de chaos bienheureux" (*La fièvre d'Urbicande* 4 p 71) qui voit la propagation des maisons closes à tous les carrefours ("Ma maison prospère plus que jamais. Elle essaime un peu partout à travers Urbicande", *La fièvre d'Urbicande* 3 p 75), précède une période de grande instabilité : bientôt des profiteurs essaient de tirer parti de la situation (*La fièvre d'Urbicande* 4 p 77), "les uns tentent de s'arroger la propriété de secteurs entiers du réseau et d'obliger ceux qui les traversent à acquitter une sorte de droit de passage" (*La fièvre d'Urbicande* 1 p 78), "d'autres ont dressé entre les montants de gigantesques treillis qu'ils ont ensuite recouverts de terre, ils assurent que l'endroit est particulièrement favorable aux cultures, le phénomène prend une allure catastrophique pour ceux qui habitent en contrebas, du jour au lendemain des quartiers complets se sont trouvés dans une pénombre presque totale" (*La fièvre d'Urbicande* 2 et 3 p 78). Le message est le même que celui de *La trompette du silence* : non au délire constructiviste d'un seul - Olivier Rameau, Eugen Robick - imposé à tous, non au délire anarchique de la foule - les Hallucinaciens, les Urbicandais - imposé à chacun.

*La Tour* raconte également un événement historique devenu mythe. Tout commence par la décision prise par quelques chefs dont les noms ont été oubliés, de mettre fin aux conflits entre les habitants du continent en mobilisant toutes les énergies dans un but commun : la construction d'une gigantesque Tour. La réalisation du projet s'apparente à une entreprise de conquête. A une particularité près : l'axe suivi n'est pas horizontal, mais vertical. L'arrière-garde se nomme la Base, les colons se nomment les Pionniers. Le récit de la Tour des Cités ressemble fortement à celui de la Tour de Babel. La morale est la même : à trop vouloir monter, on finit toujours par tomber - l'édifice s'écroule vers 450 (*Guide des Cités* p 24). "Mythe fondateur" (*Guide des Cités* p 22) pour bien des peuples du continent, la pose de la première pierre de la Tour définit l'an zéro du calendrier de Muhka à Calvani (*Guide des Cités* p 23), exactement comme la *Genèse* a longtemps signifié, en Occident, la naissance de l'Histoire. De même que le site de la Tour de Babel, que divers archéologues terriens ont placé en Inde, en Egypte, en Arménie ou en Mésopotamie, le site exact de la Tour des Cités demeure un mystère : Brüssel soutient que le "Palais des Trois Pouvoirs [prend] appui sur les restes de cette construction fabuleuse" (*Guide des Cités* p 23), alors que la carte géante au plafond du bureau d'Eugen Robick indique des vestiges de la Tour au sud de Samarobrive, entre la mer des Adieux et la mer des Silences, non loin d'Urbicande (*Guide des Cités* p 8-9). Le parallèle est si tentant que Schuiten, n'ayant aucun plan, ni aucune représentation photographique ou dessinée à sa disposition, a donné à la Tour des Cités l'aspect de la Tour de Babel imaginée par Bruegel (*La Tour* 1 p 50). Comme Moïse, dont on peut douter qu'il ait écrit seul la *Genèse*, ou comme l'auteur Homère dont on ne sait s'il est un écrivain ou un nom personnalisant plusieurs écrivains, on est en droit de s'interroger sur Giovanni Battista : s'agit-il d'un homme réel ? ou d'un patronyme regroupant un ensemble d'hommes plus ou moins remarquables ? Le *Guide des Cités* penche plutôt pour la seconde hypothèse : "Le plus probable est en fait que, sous le nom de Giovanni Battista, plusieurs personnages différents se soient trouvés synthétisés" (*Guide des Cités* p 136). La fable de la Tour tend à l'universel. Plus ancienne que celle du réseau d'Urbicande, elle est prémonitoire. La conclusion de notre article sur le pays de Rêverose pourrait être à nouveau reprise ici : les caractéristiques de la Tour sont telles que son application aux groupes humains, aux nations, aux organisations de toutes sortes, ne pouvait avoir que des prolongements catastrophiques. Elias Palingenius a parfaitement compris la cause de l'échec : "Tout cela, c'était la théorie, le symbole qu'employait le philosophe pour mieux se faire comprendre. Mais c'est une terrible naïveté, un horrible contresens que d'avoir voulu construire cette Tour qui aurait dû ne rester qu'une image" (*La Tour* 3 p 60). La leçon n'a pas été retenue. Dans le monde terrestre, Rome a grandi sur les ruines de la Tour de Babel, et Manhattan a grandi sur les ruines de Rome. Dans le monde des Cités, Urbicande et Brüssel ont grandi sur les ruines de la Tour, et Mylos et Calvani ont grandi sur les ruines d'Urbicande et Brüssel. "Les autres hommes ont-ils fait la même erreur ? Ont-ils eux aussi voulu construire leur Tour ?", s'inquiète encore Elias Palingenius (*La Tour* 5 p 61) : la réponse est oui, hélas.

*La route d'Armilia* s'intéresse justement aux conséquences humaines de cette politique babélique, à travers une Cité de l'ouest du continent, Mylos. Sous l'impulsion de Walther Schliwinsky, un directeur d'entreprise métallurgique, et de son gendre, Klaus von Rathen, Mylos connaît un essor industriel phénoménal à partir de 691. La fusion des présidences de toutes les usines de la ville en un Consortium Industriel unique réduit considérablement le pouvoir des autorités municipales dès 725. Bientôt, le Consortium régit "à sa guise tous les aspects de la vie de la Cité" ; "entièrement placée sous le signe du labeur", l'existence à Mylos "est d'une extrême dureté ; l'âcreté des fumées, le niveau sonore des machines, l'intensité des cadences, le travail des enfants et la séparation rigoureuse des sexes en font une ville cauchemardesque à bien des égards" (*Guide des Cités* p 99). Le travail des enfants : voilà le sujet de *La route d'Armilia*. L'album est composite : entre des planches entièrement écrites ou dessinées, on suit deux hommes qui se dirigent vers un endroit précis (*La route d'Armilia* p 5, 6 et 42), tandis qu'un enfant, dans un lieu indéterminé, s'amuse à recopier des illustrations de gros livres littéraires ou documentaires (*La route d'Armilia* p 23). Les planches 50 à 53 apportent l'explication. Le lieu indéterminé dans lequel se trouve l'enfant est une cage,

en forme de caisson. L'enfant, appelé Friedrich (*La route d'Armilia* 4 p 56), est branché à une machine, qui a pour fonction de lui aspirer son énergie. Mais Friedrich, tel Bernard Marx dans *Le meilleur des mondes*, est rebelle : il ne parvient pas à s'intégrer à l'environnement qu'on lui impose, il profite de son isolement pour lire des livres dérobés on ne sait où. Les planches entièrement écrites ou dessinées sont son œuvre, le fruit de sa lecture. Le voyage plein de rebondissements vers Armilia, Cité du bout du monde, située au pôle Nord, est une aventure qu'il s'invente pour oublier sa condition d'objet mécanique. La scène se déroule probablement en 746, ou quelques temps après : sont traités l'échec du Vaisseau du désert de Wappendorf (*La route d'Armilia* p 14 à 19) et l'invasion végétale de Brüssel (*La route d'Armilia* p 26 à 28), qui ont lieu à cette époque (*Guide des Cités* p 28). *La route d'Armilia* s'apparente donc à un reportage de Peeters et Schuiten sur la Cité de Mylos, mettant en parallèle une réalité prise sur le vif, et un cahier d'enfant miraculeusement échappé de la destruction - Friedrich a réussi à sauver une partie de ses notes, *La route d'Armilia* p 57. Contrairement à Urbicande, où la volonté des habitants est destinée au bon vouloir d'un seul - Eugen Robick -, Mylos entretient la suprématie d'une valeur abstraite : si Friedrich est emprisonné dans un caisson, ce n'est pas à cause du désir mégalomane d'un architecte fou, mais de l'idéalisation du travail par l'ensemble de la population. Helmut et Rainer, les deux hommes qui corrigent l'enfant, ne sont ni heureux ni malheureux de faire respecter la discipline : ils agissent ainsi par foi dans le dieu Travail, parce qu'ils ont été conditionnés et ne conçoivent pas qu'on puisse vivre autrement, parce qu'ils considèrent que les lendemains chantants promis par leur religion progressiste "méritent bien quelques sacrifices" (*La route d'Armilia* 3 p 62) - en l'occurrence : la rééducation, voire l'élimination, des "petits porcs" (*La route d'Armilia* 1 p 62) qui compromettent la dynamique du système. Une fois de plus, on en revient à Rêverose et à la découverte tardive d'Olivier Rameau : "le rêve et la poésie ne sont peut-être pas les mêmes pour tout le monde".

*Brüssel* raconte la reconstruction catastrophique de Brüssel, esquissée par Friedrich dans *La route d'Armilia* - de toute évidence, Peeters et Schuiten se sont rendus dans le monde des Cités en 746, ont visité Brüssel en chantier avant de faire un détour par Mylos, où ils ont rencontré Friedrich qui leur a confié son carnet d'écritures et de dessins. La Cité se trouve sur la côte nord-ouest du continent, au nord de Mylos. Elle est récente : à l'origine intégrée au territoire de Muhka, Brüssel ne devient indépendante qu'en 690. Soucieuse de rivaliser en prestige avec les autres villes du continent, elle entame en 710 l'édification du gigantesque Palais des Trois Pouvoirs, qui ne sera jamais achevé. Arrive alors un personnage influent, l'homme d'affaires Freddy de Vrouw. Grâce au succès commercial d'un aspirateur ménager qu'il a mis au point après ses années d'apprentissage à Mylos, le jeune Freddy de Vrouw crée en 731 une société immobilière fondée sur un principe nouveau : la "maison sans architecte". C'est le début d'une explosion urbaine, qui va s'amplifier en 736 par l'élection d'un proche de de Vrouw au poste de bourgmestre de Brüssel, Auguste Spanach. En 745, décision est prise de reconstruire entièrement la ville, en donnant à chaque quartier, à chaque bâtiment, des dimensions monumentales. Ce sera un échec. L'album *Brüssel* est l'histoire de cet échec, depuis la présentation de la maquette de la nouvelle ville envisagée (*Brüssel* p 35 à 39) jusqu'à la dérobade de de Vrouw par la mer, et à l'invasion végétale (*Brüssel* 5 p 109) brièvement évoquée par Friedrich dans *La route d'Armilia* (*La route d'Armilia* p 30 à 32), relatée en détails par le *Guide des Cités* (*Guide des Cités* p 92). De même que les promoteurs de Xhystos ou Urbicande, de Vrouw a oublié la morale du mythe fondateur des Cités. Dans son dirigeable, derrière son bureau, on voit un tableau représentant la Tour : l'ancienne construction gigantesque semble le modèle vénéré du conseiller immobilier, qui oublie comment elle a fini. Parallèlement, les habitants de Brüssel ont tendance, comme à Mylos, à confondre l'homme avec la machine. Tout ce qui est naturel et non fonctionnel est condamné : le fleuriste Constant Abeels rêve de remplacer la végétation de la ville par des plantes en plastique, le chirurgien Vincent veut retirer les amygdales, les végétations, l'appendice et la vésicule biliaire de tous les opérés ("L'intestin lui-même gagne souvent à être ramené à des proportions plus raisonnables", *Brüssel* 3 p 82). "Nous avons tous été malades", déclare Tina Tonero en fuite ; "Oui, malades du progrès", répond Constant Abeels enfin guéri (*Brüssel* 1 p 111) : les deux propos résument la folie qui a gagné Brüssel. Comme Friedrich, Tina et Constant sont parmi les rares sujets des Cités qui échappent au délire rationaliste démesuré qui les entoure.

Qu'est-ce que le fantastique ? La réalité regardée de très près. Une mouche vue par des yeux humains n'a rien d'extraordinaire ; la même mouche vue à travers un microscope devient un animal de cauchemar. Le caractère fantastique des *Cités obscures* ne vient pas de nulle part. Dans *La Tour*, Giovanni Battista enterre un inconnu en récitant une liturgie latine (*La Tour* 9 p 25). Les livres d'Elias Palingenius sont aussi écrits en latin (*La Tour* 6 p 55). L'usine où est enfermé Friedrich, dans *La route d'Armilia*, fabrique un Zeppelin (*La route d'Armilia* 1 p 63). Dans *Brüssel*, Constant Abeels chante *La mer* de Charles Trenet (*Brüssel* p 7). Les médecins qui l'auscultent ont gardé le souvenir du Grec Hippocrate (*Brüssel* 4 p 29). Ces détails prouvent que le monde des Cités a d'étroits rapports avec le monde de Peeters et Schuiten, comme le pays de Coquefredouille avait d'étroits rapports avec le monde de Macherot. La présence d'un site archéologique à Marahuaca, dans un gouffre qui permet au photographe Michel Ardan de rencontrer Jules Verne et de devenir le célèbre Nadar (*Guide des Cités* p 135), autrement dit de passer dans le monde de Peeters et Schuiten, établit définitivement le lien entre la planète des Cités et la planète Terre. Encore comme Macherot, les deux auteurs utilisent le système des personnages reparaissants, représentant une classe sociale, un sentiment ou une idée. L'originalité des *Cités obscures* repose entièrement sur l'orientation de la recherche : le monde décrit dans les *Cités obscures* n'est pas le monde extérieur, comme c'était le cas pour Coquefredouille, image animalière de la société française entre 1930 et 1950, mais le monde intérieur de Peeters et Schuiten. Le personnage de Michel Ardan trouve son origine dans l'intérêt de Peeters pour le photographe Nadar - auquel il a d'ailleurs consacré un ouvrage - ; les courbes de Xhystos et les nombreuses représentations du Palais des Trois Pouvoirs de Brüssel trouvent leur origine dans l'intérêt de Schuiten pour les réalisations de Victor Horta et Joseph Poelaert. Le projet des *Cités obscures* est exactement le même que celui de *La Vallée des Roses* : l'épanchement du Moi. Mais le Moi prend, dans les *Cités obscures*, des aspects variés. *La Vallée des Roses* posait un "Je" parfaitement maîtrisé par le narrateur. Les *Cités obscures* démontrent que le "Je" est une énigme, une planète inconnue. Le "Je" dispose les êtres à sa guise, il rêve jusqu'au délire avec l'entrepreneur Freddy de Vrouw en même temps qu'il souffre avec le jeune Friedrich, il invente des bâtisses qui disparaissent

dans les nuages, il systématise la société selon des conceptions extrémistes de gauche - le socialisme triomphant de Mylos - ou de droite - le totalitarisme d'Eugen Robick à Urbicande -, il provoque des guerres - celle entre Pâhry et la Sodrovno-Voldachie, celle du Khâr à Xhystos -, il est fasciné par les tremblements de terre - celui qui ravage Urbicande -, les catastrophes écologiques - l'invasion végétale de Brûsel -, il favorise les rencontres - Eugen Robick et Sophie à Urbicande, Constant Abeels et Tina à Brûsel. Comme *La Vallée des Roses*, les *Cités obscures* sont un projet singulier, non un projet pluriel. Les *Cités obscures* ne sont pas un Internet de papier : le réseau Internet suppose une multitude d'intervenants, tandis que le réseau des *Cités obscures* n'a pour seul but que de restituer la complexité du Moi de leurs deux auteurs. A l'opposé du narrateur de *La Vallée des Roses*, qui ne parvenait pas à matérialiser son Moi sinon au travers du possessif abstrait "Je", Peeters et Schuiten ont réussi à donner à leur monde une forme à la fois infinie et humainement familière : celle nommée *Cités obscures*.



## La nuit dans *L'enfant penchée*

Dans *Le Lotus Bleu*, la nuit était un phénomène naturel. Dans *Les cargos du crépuscule*, elle donnait à l'aventure une tonalité fantastique : l'obscurité transformait les choses, engendrait des formes inédites. Dans *L'enfant penchée*, la nuit devient un lieu de passage, ou plutôt une barrière entre le possible et le vrai, entre le particulier et la totalité. La nuit dans *L'enfant penchée* se confond avec les espaces de l'infiniment grand et de l'infiniment petit, elle abolit tous les repères. L'idée de départ est simple : chacun est, sans nécessairement le savoir, attiré par un monde qui lui convient parfaitement ; tandis que certains se contentent de passer leur vie dans une routine stérile, d'autres, comme Mary, consacrent leur énergie à chercher ce monde leur convenant parfaitement. Les premiers souffrent dans la noirceur la plus oppressante - celle glacée de Sodrovni (p 55) ou celle industrielle de Mylos (p 30) -, les seconds, moins nombreux, jouissent dans la clarté absolue - celle de la sphère de la jeune fille et d'Augustin Desombres (p 131). Mary n'est pas la seule à subir l'attraction de quelque chose qu'elle ignore ("J'ai entendu parler d'autres cas, tout à fait semblables au vôtre", 4 p 66). Mais peu ont mené la quête, comme elle, au-delà des Cités, au-delà de leur monde natal.

Elevons-nous progressivement dans le ciel des Cités. La planète est dotée d'une atmosphère épaisse qui empêche de distinguer les étoiles durant la journée. Elle n'évolue pas dans un système stellaire double, puisqu'on ne voit qu'une ombre sur le sol. L'espace proche est occupé par un astre parfaitement rond qui réfléchit la lumière, sans doute une lune (7 p 35, 5 p 43). A première vue, le monde des Cités ressemble beaucoup au monde terrestre. Pourtant, justement dans cet espace proche, on remarque deux corps sphériques, dont l'un est strié de nuages comme la surface de Jupiter (7 p 35), et l'autre comporte des anneaux comme Saturne (3 p 61). Les Cités ne sont donc pas situées sur un continent caché de la Terre, puisque depuis la Terre aucune des planètes géantes n'est visible à l'œil nu. Elles se trouvent dans un autre système stellaire, peut-être dans une autre galaxie, peut-être même dans un autre univers. Selon les lois physiques de l'univers terrestre en effet, le cas de Mary est une aberration. Si la gravité de la "planète occulte" est suffisamment forte pour attirer Mary (4 p 85), fatalement la jeune fille devrait tomber dans l'espace quand la planète des Cités tourne sur elle-même. Or, rien de tel ne se produit. Mary est soumise à deux gravités simultanément : la première, la plus forte, qui lui donne un air penché, et la seconde, la plus faible, qui maintient ses deux pieds sur le sol des Cités. On peut trouver curieux également que ni Wappendorf ni Mary ne souffrent de la faible densité en altitude (p 100 et 101). Leur casque n'est qu'un anneau de sécurité, non la bulle hermétique remplie d'oxygène de Gagarine. Des humains normalement constitués n'auraient pas survécu au décollage, ils auraient été asphyxiés par la soudaine accélération : eux, en revanche, ont tenu le coup (1 p 101). Deux explications sont plausibles : ou bien la répartition de la matière, en particulier des atomes nécessaires à la vie telle qu'on la connaît sur Terre, n'obéit pas aux mêmes règles que dans l'univers terrestre, ou bien Wappendorf et Mary n'ont pas le même métabolisme que les Terriens. Selon la seconde hypothèse, les habitants des Cités sont des extraterrestres qui peuvent éventuellement exister dans un recoin de la Voie Lactée ; selon la première hypothèse, ils sont encore des extraterrestres, mais - dans la mesure où la science du XXe siècle a prouvé que la matière est présente de façon homogène dans l'univers issu du Big Bang - ils existent fatalement dans un univers parallèle.

Que penser du "lieu inconnu" (p 107) atteint par les deux personnages ? Le vaisseau tombe dans un environnement liquide. Mary assure qu'il s'agit d'eau (3 p 108). C'est possible. Mais c'est une eau dans laquelle on ne peut pas s'enfoncer : Wappendorf constate qu'il flotte sans le moindre effort (1 p 109). Dans cette sorte de soupe épaisse, on trouve quantité de rochers arrondis (p 107, 2 p 109, 1 et 3 p 110). Bientôt, on découvre des sphères à perte de vue (1 p 111) qui vivent (elles "vibrent légèrement", 3 p 111). On suppose que les rochers sont d'anciennes sphères solidifiées. D'où viennent les rayons de lumière (p 107, 3 p 108, 1 et 2 p 109, 1 et 4 p 110, 3 p 111) ? Des sphères. Celle sur laquelle se rencontrent Mary et Augustin Desombres, par exemple, est extraordinairement brillante (p 131). Cet amas infini de sphères situé en un "lieu inconnu" rappelle celui exploré par Michel Ardan dans les profondeurs de Marahuaca (*L'Echo des Cités* p 26 et 27) et dans la forêt de Mégara (*L'Echo des Cités* p 36 et 37). Comme à Marahuaca et à Mégara, chaque sphère se différencie par un signe sur sa surface : on reconnaît ainsi le cube d'Urbicande, la croix d'Alaxis et la drosera de Samaris (2 p 111). Bref : chaque sphère représente un monde. En consacrant à l'étude du phénomène davantage de temps que Wappendorf dans l'album, on pourrait très certainement répertorier non seulement les signes de toutes les autres Cités, mais encore de toutes les composantes du cosmos, l'univers terrestre compris. Wappendorf se demande si les habitants de l'Autre Monde sont à l'intérieur de ces bulles, ou si ces bulles sont des œufs (5 p 111) : en réalité, il n'y a pas un Autre Monde, mais des autres mondes, autant qu'il y a de

bulles, et ces bulles jouent à la fois le rôle de la poule et de l'œuf. Le principe reproduit celui des poupées russes, emboîtées les unes dans les autres, chacune ayant ses caractéristiques propres. Wappendorf a l'impression que les bulles se déplacent lentement, à un rythme quasi imperceptible (3 p 111). Elles se déplacent assurément, parce qu'elles sont en pleine expansion ou s'effondrent sur elles-mêmes. Chacune d'elle obéit à une logique bien particulière, à un "mécanisme d'horlogerie" (4 p 111) - pour l'univers terrestre, il s'agit d'un mécanisme comptant au moins quatre dimensions, trois spatiales et une temporelle -, qui la rapproche ou l'éloigne de ses voisines. Wappendorf et Mary sont à une frontière, précisément entre leur univers des Cités et l'univers terrestre, là où il est possible de contempler la pluralité des univers anciens et nouveaux, petits et grands. Les partisans des univers plats et les partisans des univers courbes sont réconciliés : Mary affirme que son "chez elle" est "bien une sphère" (6 p 121), mais Augustin Desombres a l'impression que "tout est plat comme l'Aubrac" (5 p 121), or les deux amants sont au même endroit. Autrement dit, chaque monde est à la fois infini du point de vue humain, et limité dans l'Absolu. La prise de conscience de cette vérité paradoxale ruine toute tentative de standardisation : ayant enfin trouvé le monde où elle se sent le mieux, avec Augustin Desombres, Mary ne comprend plus pourquoi Wappendorf considère normal de la ramener à Mylos ("Qu'est-ce que ça veut dire, "normal" ?", 7 p 135).

Les moyens pour aller d'un monde à l'autre changent selon les personnalités. Augustin Desombres suppose que c'est le sommeil qui a provoqué l'aventure ("C'est un rêve", 3 p 123). Mais Wappendorf le corrige : "C'est votre art, vos tableaux, qui vous ont permis de passer" (4 p 137). Jules Verne quant à lui utilise l'imagination (par l'écriture, "en certains moments privilégiés, je parviens à quitter totalement le monde habituel dans lequel je vis", 2 p 127). Et on se souvient que l'archiviste Isidore Louis recourait encore à une autre méthode, la raison : à force d'opérer des recoupements entre les documents à sa disposition, il avait fini par pénétrer à Alta-Plana (ce travail intellectuel permettant à Isidore Louis de passer dans le monde des Cités obscures constitue la trame de l'album *L'archiviste*). Art, imagination, raison, n'ont qu'un but : repousser les limites du savoir. La peinture, l'écriture ou le calcul sont des instruments qui permettent de concrétiser ce qui est au-delà de l'horizon, au-delà de l'apparence. Les *Cités obscures* sont un exemple du pouvoir de ces instruments : l'écriture et le dessin ont permis de traduire en langage le monde intérieur que Peeters et Schuiten portent en eux-mêmes. L'univers des *Cités obscures* est un univers microscopique de processus singuliers innés et acquis, ou un univers macroscopique étranger à l'espace du Big Bang de Lemaître et Gamow, il témoigne en tous cas d'une volonté d'éclaircissement perpétuel, d'une volonté prospective qui tourne radicalement le dos à l'approximation et à ses sombres conséquences.