



# hybridation, intergénéricité et ironie dans "arsène schrauwen"

par Benoît Crucifix et Gert Meesters

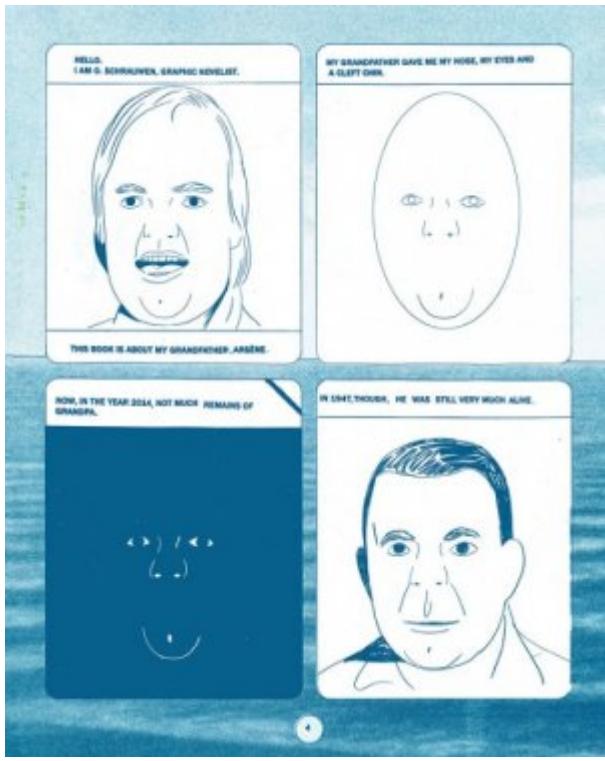
[Novembre 2016]

**« La vraie vie, c'est ce qui se passe dans la tête quand on fait la vaisselle », ou « J'ai souvent une idée [de ce à quoi ressemblera ma prochaine histoire], mais généralement mon subconscient a d'autres projets » [1]. Ces citations, tirées d'un récent entretien, sont typiques de la posture d'Olivier Schrauwen et indiquent directement qu'une histoire sur le Congo belge, dans ses mains, ressemblera à toute autre chose que les récits (post)coloniaux auxquels la bande dessinée s'est habituée.**

Paru en français en 2015 à L'Association, Arsène Schrauwen fait le récit halluciné du voyage au Congo qu'aurait effectué, comme le titre semble l'induire, le grand-père de l'auteur. En partant d'un contexte de production où la bande dessinée documentaire et autobiographique sont désormais bien ancrés, nous nous pencherons sur la façon dont Arsène Schrauwen se distingue de telles approches, souvent par l'absurde et l'ironie, mais aussi en invoquant des thèmes et motifs typiques des genres populaires qui ont dominés l'histoire de la bande dessinée. L'ouvrage de Schrauwen revendique ainsi une portée auto-réflexive qui s'étend d'autant plus à une réflexion comique sur le « langage » de la bande dessinée, un jeu qui sert le propos du livre à des fins plus profondes qu'il ne pourrait paraître.

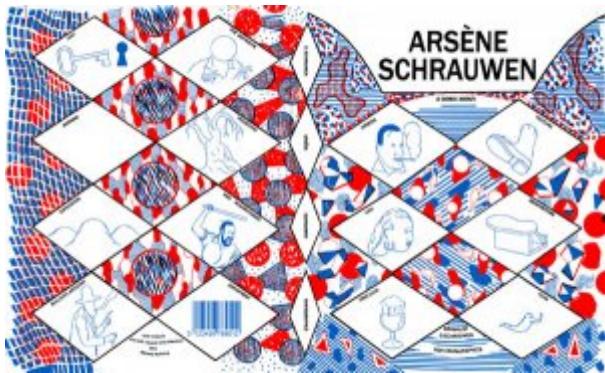
## Jeux intergénériques : (auto)biographie et récit d'aventure

Pour comprendre ce positionnement face à des genres non-fictionnels tels que le documentaire et l'autobiographie, il faut replacer Olivier Schrauwen dans le développement du « roman graphique » autant à l'international qu'en Belgique néerlandophone. En effet, Schrauwen occupe une place ambivalente dans le champ de la bande dessinée : il est à la fois un auteur célébré de romans graphiques, publiés dans plusieurs langues et avec un succès critique incontestable, mais ces créations résistent tout de même au modèle romanesque [2]. Schrauwen a ainsi longtemps privilégié la forme courte en travaillant pour différentes revues et anthologies, mais passe aussi quasi systématiquement par l'auto-publication, processus éditorial qui, de façon peut-être surprenante, n'a jamais été aussi important depuis qu'il est un auteur publié chez des grands noms de la bande dessinée indépendante comme Fantagraphics. De façon parlante, son tout dernier ouvrage auto-proclamé « roman graphique » est un petit minicomic intitulé *29,000 Years of Bad Luck*.



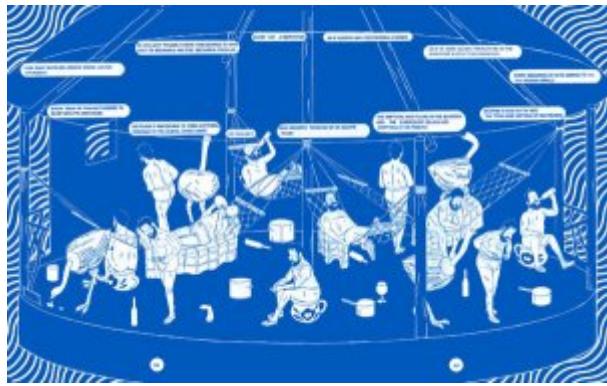
Ce contexte aide à lire le traitement ironique de la matière (auto)biographique sous-jacente à Arsène Schrauwen : celui-ci est basé, très librement, sur le voyage au Congo belge entrepris à la sortie de la Seconde Guerre mondiale par le grand-père d'Olivier Schrauwen. Dans la page d'ouverture du livre, « O. Schrauwen » regarde droit vers le lecteur et présente le personnage principal, Arsène, comme son grand-père, allant même jusqu'à lister les ressemblances faciales qui relient physionomiquement les deux personnages. Cette déclaration ouverte par laquelle l'auteur/narrateur se dit raconter l'histoire de son aïeul, apparaîtra douteuse, et même franchement ironique, aux yeux du lecteur qui découvre très vite que le livre ne peut être qu'une parodie de biographie et que « O. Schrauwen » n'est pas tout à fait l'auteur civil Olivier Schrauwen, tout comme les voyages d'Arsène n'ont probablement pas grand chose à voir avec ceux du grand-père de ce dernier. Le visage pompeux et boursouflé du narrateur relève de l'auto-dérision, parodiant la figure auctoriale du *graphic novelist* en lui attribuant le mode de vie bourgeois d'un auteur à succès. Une parodie que l'on retrouvait déjà dans *Gris*, dans lequel « O. Schrauwen » décrivait cette fois son enlèvement par des extra-terrestres.

On s'aperçoit donc très vite qu'Arsène Schrauwen se pose en contrepoint des récits généalogiques de témoignage caractéristiques du roman graphique, un motif qui, en outre, avait pris une importance toute particulière au cœur de bande dessinées touchants à la question de l'héritage du colonialisme dans une perspective post-coloniale [3]. Arsène Schrauwen peut ainsi se lire comme une auto-parodie du pacte communicationnel entre auteur et lecteur suggéré par les genres de l'(auto)biographie et du documentaire si présents dans le roman graphique, remettant en question cette perception de la bande dessinée comme « un médium avant tout éthique, constitué des relations personnelles entre artiste et lecteur » [4]. Arsène Schrauwen offre donc un miroir à la bande dessinée et à ses conventions, parodiant une certaine standardisation du roman graphique en genre – catégorie à laquelle ce format s'échapperait selon la doxa. Schrauwen montre au contraire qu'autant la bande dessinée traditionnelle que le roman graphique sont sujets aux mêmes principes de généricté, une fonction qu'il ne dévalorise pas mais dont il se re-saisit en y ajoutant un degré d'auto-dérision.



Dans la même veine, Schrauwen développe tout un intertexte *pulp*, qui nourrit constamment les aventures d'Arsène. Faisant allusion à une stratégie paratextuelle typique des fictions populaires, la couverture liste ces thèmes archétypiques : « une bande dessinée avec : Arsène, de l'aventure, de l'amour, de l'architecture, de la liberté, de la peur, de la luxure, l'inconnu, rien, un fantasme, de l'espérance, de nouvelles rencontres, des conneries artistiques, un piège ». Non sans ironie, les illustrations qui accompagnent les thèmes ont tôt fait de prendre au revers l'allusion aux littératures populaires. Cependant, cette couverture indique aussi un contrat de lecture parallèle à celui de l'autobiographie, subverti dès la première page, en présentant un récit qui s'articule cette fois sur le modèle du récit d'aventure, dont une partie du plaisir de lecture est liée à la répétition de variantes thématiques communes – comme celles que l'on retrouve citées en couverture.

Si Arsène Schrauwen n'est pas socialement ancré dans un contexte de production populaire, l'ouvrage intègre consciemment certains de ces intertextes génériques dans un geste ludique. C'est aussi par cette référence au récit d'aventure que l'on retrouve le modèle du voyage initiatique : Arsène est un jeune adulte d'une bonne vingtaine d'années quand il part pour le Congo. Emprunt de naïveté et inexpérimenté, Arsène est cependant reçu comme jeune homme prometteur par son cousin Roger, qui l'intègre directement à son projet architectural mégalomane. Roger étant interné, Arsène se voit donner la responsabilité de mener à bien l'expédition à travers la jungle pour commencer la construction de la nouvelle ville coloniale « Freedom Town ». Voyage durant lequel Arsène entame une relation adultère avec l'épouse de Roger, Marieke. Dans ses grandes lignes, le récit se base sur les schémas traditionnels de l'intrigue amoureuse et du récit d'aventure, mais les qualités du protagoniste déjouent très vite les attentes du héros d'action. Loin d'être un actant qui propulserait le récit en avant, Arsène est avant tout un personnage passif, qui subit le cours des événements. Sa position à la tête de l'exposition résulte ainsi à la fois d'une coïncidence et d'une manipulation de la part de Marieke. Son rôle de *leader* est complètement arbitraire, alternant entre éclats d'autorité et laisser-aller généralisé, la seule cohérence de ses actions étant assurée par les interventions de Marieke et de Louis. Mis à part quelques sursauts d'énergie, souvent lors de moments impromptus, Arsène est l'exemple même du anti-héros passif. Là où le voyage initiatique est sensé amener à une évolution du personnage, centrée sur un processus d'apprentissage, Arsène Schrauwen fait le récit d'un héros qui n'apprend rien de son expérience, comme le narrateur le suggère : « C'était un étrange évènement étrange cathartique... qui aurait dû lui permettre de comprendre sa propre psyché. Mais grand-père voyait ça différemment... Ce petit épisode embarrassant devait être oublié le plus tôt possible » (p. 129).

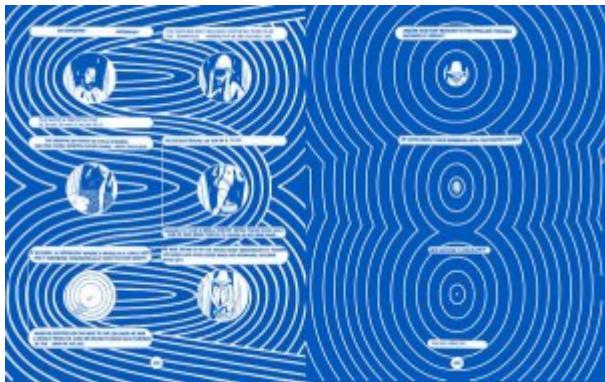


Au lieu d'une trajectoire linéaire, le récit présente une forme de circularité, corroborée par la composition des pages et par la structure du livre. L'une des doubles pages les plus frappantes du livre, située vers le milieu du récit, attire l'attention sur les boucles omniprésentes tout au long de l'ouvrage. Utilisant une technique que Paul Gravett a baptisé d'« effet De Luca », que l'on retrouve aussi dans *676 apparitions de Killoffer*, la page présente plusieurs fois le même personnage dans le même cadre, apparitions multiples et successives qui décomposent le mouvement du corps de façon chronophotographique [5]. Ici, Schrauwen structure l'image afin d'amplifier un effet de miroir et de répétition, avec des variations d'actions similaires représentées d'angles différents, soulignant une forme de rotation. Les récitatifs sont également agencés en boucle, créant un court-circuit exposé dans la dernière bulle : « *Chaque fil de pensée semblait buter contre sa propre extrémité* » (p. 98-99). Cette scène illustre un moment du récit où Arsène est replié sur lui-même, enfermé dans une routine forcée par la peur d'une pluie qu'il pense infestée de vers-éléphants qu'on lui a rapporté être des parasites se trouvant partout dans l'eau et qui, s'immisçant dans le corps humain, pourraient le transformer en un tas de chaire amorphe. Mais ce procédé s'étend également à l'ensemble du livre, lui aussi structurée en forme de boucle puisque les dernières pages du livre sont un pendant des premières, avec le retour des mêmes éléments (un bateau, un vélo, les ressemblances physionomiques entre le narrateur et Arsène).

## **De la colonie : hybridation et grotesque**

Si la « colonie » qu'Olivier Schrauwen nous donne à voir fait clairement allusion au Congo belge, celui-ci est tout aussi fantasmé que les aventures qu'il fait vivre à son grand-père. Cependant, ce Congo est imaginé à partir de fragments puisés dans une mémoire culturelle qui fournit à Schrauwen un réservoir d'images, d'histoires et de stéréotypes qu'ils se réapproprient librement. Exemplifié par l'emblématique *Au cœur des ténèbres* de Joseph Conrad, l'un des *topos* les plus fermement ancrés dans la mémoire collective est celui qui représente le Congo comme un « *locus de dégénérescence* » (à comprendre comme perte de la raison), *topos* largement partagé au dix-neuvième siècle mais qui constitue aujourd'hui encore un véritable « *paradigme conradien* » : perception ambiguë qui présente la colonie belge comme l'exemple d'une dégénérescence de la civilisation européenne, qui par là porte un coup à la rhétorique de progrès invoquée par les colonisateurs, mais qui se base néanmoins sur un discours problématique de différenciation vis-à-vis de l'Afrique [6]. Dans *Au cœur des ténèbres*, la « *jungle* » africaine devient ainsi une force étrangère et étrange, puissance sombre et destructrice qui résiste à l'imposition impérialiste de pratiques occidentales : le territoire africain reste ce cœur « *primitif* » posé comme antithèse de la civilisation européenne. Dans une vague de sentiments mêlés entre mélancolie, nostalgie et culpabilité, le paradigme conradien informe aujourd'hui la plupart des bandes dessinées se penchant sur l'histoire coloniale du Congo, dont beaucoup adaptent et/ou puisent dans *Au cœur des ténèbres* [7]. La vision du Congo comme *locus* d'une dégénérescence de la civilisation européenne se retrouve également dans Arsène Schrauwen, qui l'exploite de façon grotesque et hyperbolique pour en exagérer et questionner la logique, donnant plutôt une image de la colonie comme le *locus* d'une hybridation.

Bien que la jungle sauvage et la folie se retrouvent partout dans Arsène Schrauwen, un chapitre en particulier, intitulé « Eau », en donne un condensé de la vision grotesque qui en est faite. Faisant face à une pluie ininterrompue qui filtre à travers le toit de son bungalow, Arsène confronte sa peur obsessionnelle des vers-éléphants : pour empêcher une infection monstrueuse, Arsène tente de fermer, de boucher les interstices de son corps pour garder la menace exotique à l'extérieur. Dans un geste à la portée allégorique, il cherche à faire de son corps une unité hermétique, une enveloppe scellée du monde extérieur et de l'environnement étranger dans lequel il se trouve. La pluie le pousse aux confins d'une logique hermétique qu'il ne peut plus maintenir. Ce questionnement est typique d'une vision grotesque du corps, bien décrite par Mikhaïl Bakhtine, qui y voit « une conception particulière du tout corporel et de ses limites » comme un « corps en mouvement » qui « absorbe le monde et est absorbé par ce dernier » [8], attirant l'attention sur les actions qui se passent aux interstices du corps, zones de frontière et de communication entre l'intérieur et l'extérieur. Schrauwen travaille cette thématique grotesque de façon particulièrement intelligente, en utilisant les codes visibles de la bande dessinée pour négocier ces configurations liminales entre intérieur et extérieur : au fur et à mesure que l'eau pénètre dans le bungalow, la pluie représentée comme arrière-fond de la page empiète graduellement sur l'espace réservé aux vignettes, espace « clos » où se retranche Arsène, qui se voit finalement « réduit à la plus infime version de lui-même » (p. 103). Cet ultime retranchement donne enfin lieu à un « cri primordial », deuxième naissance subtilement ironique que le personnage aura vite fait d'oublier.



Ce traitement grotesque du corps invite le lecteur à s'interroger sur la reconfiguration des frontières entre corps et monde extérieur dans un contexte colonial : non seulement au niveau d'Arsène, dont la plupart des activités tourne autour de besoins corporels de base, mais aussi et surtout au niveau des communautés colonialistes. Les efforts menés par Arsène pour faire de son corps une enveloppe hermétique trouvent leurs échos dans les conditions de vie (re)créées par les colons puisque ceux-ci cherchent à tout prix à préserver les habitudes culturelles de la métropole, reproduisant une image stéréotypée et déformée de la « vie belge » : leur diète se compose de tomates crevettes, d'éclairs au chocolat et de bière trappiste et leurs habitats font figures de véritables cartes postales, puisque la ville costale « aurait pu être n'importe quelle ville de Flandres un jour d'été » (p. 31) et que le palais de Roger reproduit cette impression d'un « site historique grand luxe quelque part en Europe » (p. 128). La culture belge n'y apparaît donc certainement pas comme modèle de civilisation, mais bien comme une caricature grotesque. Ce renfermement du « corps » colonial se traduit de plus au niveau de l'absence presque totale des populations locales, qui sont quasiment invisibles dans le livre. Cette absence est l'un des aspects frappants du livre : les attentes culturelles du lecteur d'aujourd'hui, largement nourries par une doxa post-coloniale, sont précisément qu'un livre traitant du Congo belge devrait au contraire chercher à donner une voix à la population congolaise [9]. Or, prenant les attentes du lecteur une fois de plus à contre-pied, Schrauwen ne nous donne jamais accès à la perspective des congolais : à la place, on trouve une relation ambiguë, malaisée entre Arsène et son « boy », qu'il n'arrive jamais à rencontrer et avec lequel il n'arrive pas à communiquer, ne sachant comment « humaniser » le personnage, qui restera sans visage. À la fin du livre, Schrauwen nuance cette représentation avec un épisode « réaliste », qui inclut notamment un dialogue en français et en swahili entre Arsène et un marchand congolais, offrant un contre-pied à

sa propre méthode de représentation et, par un détour, met la question de la représentation au cœur de l'ouvrage.

Au fur et à mesure qu'Arsène avance à l'intérieur du pays, il quitte ce microcosme colonial pour se plonger dans une jungle sauvage conradienne où les limites et frontières du corps isolé se voient complètement hybridées, mélangées, se prêtant à des structures informes et monstrueuses qui terrifient le protagoniste. En chemin, l'expédition bivouaque ainsi à un ancien parc d'attractions en ruine, qui « avait été conçu pour les familles de colons belges » (p. 173) et dont le but était de recréer un ersatz de la métropole : un potager avec des choux, un zèbre déguisé en âne, des reproductions miniatures de monuments belges, etc.



Ce semblant de Belgique, cependant, s'est vu retransformé par une jungle qui récupère cet espace, le « re-colonise » si l'on veut, créant des formes hybrides et grotesques : les choux se sont hybridés en de nouvelles espèces, les harengs qu'Arsène jette par terre se transforment immédiatement en créatures hybrides, le corps d'un des éclaireurs est contaminé et se transforme en une masse informe de protubérances, le convoi entier est plus tard attaqué par des hommes-léopards (créatures nées de l'union sexuelle d'un moine belge et d'un léopard). Figure d'une certaine dégénérescence conradienne, la jungle y est également le lieu de nouvelles formes hybrides, un lieu où des éléments hétérogènes se mélangeant dans un métissage culturel – qu'Arsène éprouve comme monstrueux, car déviant des normes auxquels il est habitué. La peur d'Arsène est avant tout une peur de l'altérité, une peur de se voir lui-même transformé, de devenir un corps hybride, alors que la vision grotesque du corps que livre Arsène Schrauwen est justement celle d'un « corps en mouvement » [10]. À travers la figure d'Arsène, cette vision grotesque du corps remet ainsi en question l'idéologie d'unité des communautés nationales ou culturelles qui se pensent comme des container cultures, hermétiques à toutes influences et toutes hybridités.

Ce mouvement dynamique d'hybridation que met en scène Schrauwen se retrouve également dans le discours sur l'architecture qui traverse l'ouvrage, articulé autour du projet grandiloquent de Roger Desmet et de ses étranges visions architecturales. Ce projet se caractérise par un bouillonnement dynamique et organique qui lui accorde une vie propre, bien décrite par le narrateur : « La composition de l'infrastructure et le tissu des rues et des canaux imbriqués reliant parcs et places semblaient organiques. Le tout disposé dans une vallée en carton, comme un homme dans un tas de foin » (p. 34). Quelques pages plus tard, le lecteur constatera en effet que la

maquette de « Freedom Town » ne cesse de grandir, de croître comme un légume en serre, une croissance qui ne cesse de frustrer l'assistant de Desmet, Louis, représentant d'une rigidité administrative cherchant à assurer la bonne poursuite des plans élaborés en accord avec la métropole (ce tout en étant pris dans une relation homo-érotique avec Desmet). Cet aspect organique et presque végétal de l'architecture se retrouve ensuite dans le parc d'attractions en ruine, où toute distinction entre nature et culture semblent dépassées, la végétation ayant reconquis l'espace et organiquement fusionné avec les ruines. Cette forme organique d'hybridation est doublée d'un pseudo-discours théorique élaboré par Desmet lors d'une conversation de café. Ce discours se base sur une esthétique du bricolage et de la recombination, cristallisées par son « *monument bricolage* » (p. 236), et qu'il conçoit comme tel : « *On pouvait décomposer tous les artefacts humains en un jeu de formes universelles, les échanger et les reconstruire, selon les cultures, dans d'excitantes configurations* » (p. 36). C'est là bien sûr une idée abstraite et générale qui décrit autant les étranges bâtiments de « Freedom Town » que les formes d'hybridation évoquées ci-dessus. Par le biais de ces propos d'un Desmet imbibé d'alcool, Schrauwen fait aussi entrer un méta-discours : comme on le verra par la suite, la structure même du livre qui emprunte un peu à cette idée de recombination dynamique d'éléments hétérogènes.

## L'héritage de la bande dessinée flamande

Nous avons déjà abordé le jeu ironique auquel Schrauwen se livre avec les conventions génériques qui peuvent être liées au roman graphique, mais de façon peut-être un peu moins explicite, l'auteur met également en avant une certaine filiation avec la culture « classique » de la bande dessinée « populaire ». Ce rapport à l'héritage ne sert pas exactement de repoussoir contre le roman graphique : Arsène Schrauwen envisage plutôt des raccords avec certains aspects clés de la bande dessinée classique que le roman graphique tend à renégocier souvent de façon auto-réflexive [11]. Plus particulièrement, Schrauwen cultive la référence à deux titres majeurs de la bande dessinée flamande à partir des années 40 : *Suske en Wiske* (*Bob et Bobette*) de Willy Vandersteen et *De avonturen van Nero & Co* (*Les Aventures de Néron et Cie*) de Marc Sleen.

L'usage du bleu et du rouge dans Arsène Schrauwen fait ainsi, pour tous lecteurs néerlandophones, irrévocablement allusion aux couleurs utilisées pour l'impression des premiers albums de *Bob et Bobette*, qui étaient imprimées en rouge brunâtre et bleu grisâtre jusque dans les années 60 [12]. Ces couleurs étaient au début employées de façon monochromatique : les feuillets étaient imprimés soit en rouge, soit en bleu, ce qui provoquait l'alternance des deux couleurs dans l'album. Au départ motivé par des raisons strictement économiques de disponibilité et tarif des encres chez l'imprimeur, cet usage deviendrait vite une tradition des albums de *Bob et Bobette* qui, avec leur maquette particulière, les rendait immédiatement reconnaissables. L'usage du bleu et rouge dans Arsène Schrauwen est de même lié à des contraintes technologiques, dont les spécificités sont effacées par leur réimpression en offset et en livre. En effet, il faut rappeler qu'avant de l'avoir publié en graphic novel, Schrauwen a auto-publié deux longs épisodes de son livre sous format de pamphlets imprimés par risographie et distribués par l'auteur.



Moyen de reproduction destinée aux moyennes entreprises pour son avantage économique et qualitatif sur la photocopieuse, la risographie se voit aujourd’hui détournée de son emploi bureaucratique avec l’énorme succès qu’elle trouve actuellement dans le monde de la micro-édition : en phase avec ce milieu, Schrauwen a développé Arsène à partir de cette technologie spécifique d’impression. L’une des contraintes que pose la risographie est directement liée à la couleur, puisque la machine ne dispose que d’un seul toner d’encre et ne peut donc imprimer qu’une seule couleur à la fois. Comme en sérigraphie, il faut donc effectuer plusieurs passages pour obtenir une page polychromatique. L’utilisation du rouge et du bleu dans Arsène Schrauwen trouve sa source dans cette limitation technologique adoptée comme contrainte productrice pour la création.

Au fil des pages, le livre fait aussi le récit de la découverte des possibilités liées à cette contrainte. Au départ, Arsène Schrauwen semble suivre la référence posée par *Bob et Bobette*, avec plus ou moins une couleur par page. Chez Vandersteen, le bleu et le rouge sont utilisés après la création, puisqu’il s’agit de réimpression en bleu et rouge de strips parus en noir et blanc dans un journal quotidien. Schrauwen, au contraire, conçoit directement ses planches pour une impression en deux couleurs et, très vite, il va commencer à jouer de cette différence comme un élément constitutif de la narration [13]. Un exemple évident, basé sur la valence métaphorique de couleurs, est la façon dont celle-ci est utilisée pour signaler le lever du jour ou la tombée de la nuit, ou bien un changement basé sur la différence de température. Ou encore cette page particulièrement frappante où l’alternance du rouge et du bleu pour chaque case représente le clignotement incessant des néons provoqué par un malfonctionnement du générateur d’électricité.



La différence chromatique peut aussi servir à situer les personnages sur la page, en particulier quand il s’agit d’illuminer les relations que ceux-ci entretiennent. À ce niveau, Schrauwen joue encore des propriétés techniques de la risographie, utilisant la surimpression nécessaire à l’emploi des deux couleurs comme technique narrative : cet exemple, repris d’une scène des plus stéréotypées de la fiction romantique, illustre parfaitement ce potentiel en ce qu’il attribue une couleur à chaque personnage isolé dans leurs cases, pour superposer les deux une fois réunis dans la même vignette. Cet rapport établi entre couleur et personnage pourrait faire a priori penser à l’exemple d’*Asterios Polyp* de David Mazzucchelli, lequel attribue une couleur par personnage pour l’entièreté du récit [14]. Cependant, là où Mazzucchelli établit la couleur comme code sémiotique et narratif fixe, Arsène Schrauwen n’ancre pas la différence de couleur dans un système totalisant, mais varie

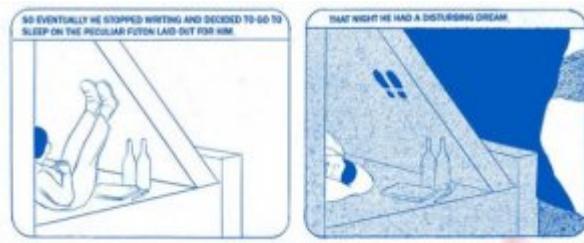
constamment les significations (ou le manque de significations) successivement attribuées au bleu et au rouge.



La référence au Néron de Marc Sleen, quant à elle, est peut-être moins évidente, bien qu'Arsène tient ses traits physiques et psychologiques autant du Lambik de Vandersteen que du Néron de Sleen. Mais l'héritage des Aventures de Néron au cœur d'Arsène Schrauwen se trouve plutôt dans un aspect moins directement perceptible : il s'agit plutôt d'une esthétique globale du chaos et de l'anarchie qui nourrit la narration et le dessin chez Marc Sleen, un trait que l'on retrouve dans l'approche de Schrauwen. Cette attitude spontanée et anti-académique se manifeste tout particulièrement dans l'approche « négligente » de la finition qui est en partie liée à la pratique d'auto-publication adoptée par Schrauwen : ce choix éditorial traduit à la fois une certaine appréhension vis-à-vis des éditeurs, un désir de laisser une plus grande place à l'improvisation, ainsi qu'une appartenance au milieu social de la micro-édition qui se traduit ensuite dans ses collaborations avec des éditeurs comme Bries, Retrofit, ou Arbitraire. L'ethos du *do-it-yourself* auquel adhère Schrauwen explique peut-être ce « manque » de finition suggéré par les erreurs d'impression et de langage – Schrauwen écrivant directement en anglais. Ce choix de la spontanéité et le parti pris d'intégrer les « erreurs » à l'esthétique de l'œuvre se traduit également dans son approche du dessin, qui s'éloigne consciemment des principes de figuration et de vraisemblance et non pour faute de maîtrise technique.

## Fonction et fiction des formes

Nourri par cette place accordée à l'improvisation et à la spontanéité, Arsène Schrauwen met en avant un jeu et une inventivité de la narration graphique qui attire l'attention sur sa propre mécanique. À plusieurs occasions, Arsène Schrauwen met en scène les conventions prototypiques du « code » de la bande dessinée : que ce soit par le jeu avec la composition des double pages qui perturbent souvent l'ordre conventionnel de lecture, ou bien quand Schrauwen gonfle de façon hyperbolique les pictogrammes utilisés pour dénoter des idées, des insultes ou autres. Un exemple particulièrement intéressant est celui où Arsène pose ses pieds contre le plafond au-dessus de son lit, y laissant la marque de ses semelles.



Le lendemain, quand Arsène se réveille d'un mauvais rêve, ces mêmes marques prennent la forme de points d'exclamation. Avec ce genre de jeux formels, Schrauwen interroge la relation du lecteur aux signes sémiotiques conventionnels de la forme bande dessinée, et ce faisant, il dénaturalise la relation du signe à son référent.



Schrauwen rappelle ainsi à tout moment la surface bidimensionnelle du dessin, qu'il s'agit de lignes tracées sur le papier. Cela prend place grâce à une perturbation des logiques de perspective, puisqu'à plusieurs occasions les règles de la perspective sont faussées et volontairement perturbées comme cette case où la taille des escaliers est incompatible avec les deux étages que présume l'architecture des lieux ou bien cette illusion d'optique par laquelle l'éclaireur devient « géant ». L'illusion de profondeur est quasi-systématiquement contrecarrée et, de façon implicite, le narrateur nous le rappelle quand il dit : « La forêt ne semblait pas avoir de fin. C'était comme s'ils conduisaient dans un tunnel orné de formes étranges disposées au hasard, on aurait dit un torchon tout mité. » (p. 165)



105

Ces jeux réflexifs avec la forme ne sont jamais désintéressés et, dans la plupart des cas, ils servent à mettre en lumière la perception des personnages, qui se voit inextricablement liée à la façon dont l'histoire est racontée à travers le dessin. Schrauwen met en scène plusieurs techniques visuelles récurrentes pour coupler la perception cognitive des personnages avec l'expérience de lecture. Tout d'abord, on peut penser à l'usage de cercles vides pour les têtes des personnages, cercles qui s'inspirent peut-être des manuels de dessin mais dont l'emploi sert à dénoter la place du personnage au sein du récit. Au-delà d'une certaine économie graphique, quand par exemple les figurants ne se voient pas attribués de visage, il y a un jeu avec l'attribution d'émotion aux traits physionomiques, comme dans ce cas où Arsène n'arrive pas à « déchiffrer » l'expression du visage de Marieke, autrement toujours bien visible, marquant la distance et l'incompréhension qui sépare les deux personnages à ce moment du récit.



Schrauwen joue également sur une des règles implicites les plus ancrées dans la création contemporaine en bande dessinée : le rapport différentiel entre texte et image. Alors que presque tout dessinateur cherche à éviter d'avoir une image qui illustre le texte ou d'ajouter un texte descriptif à une image, Schrauwen joue la redondance à des fins extrêmement comiques, véritable surenchère ironique. Pour cet effet, il se base principalement sur des métaphores textuelles qui sont représentées « telles quelles » par le dessin : c'est le cas quand Arsène, sortant du bateau, est frappé par la chaleur qui « l'assomma comme si on avait jeté sur lui un piano du cinquième étage » (p. 17).

Ce jeu, qui prend « à la lettre » des expressions textuelles, s'étend aussi à des métaphores visuelles basées sur des comparaisons animales, qui trouvent souvent leurs racines dans des expressions françaises ou néerlandaises : l'âne en érection vient ici de « bander comme un âne » ou d'avoir « een erectie als een paard » (une érection comme un cheval), tandis que le poulet sans tête qui est utilisé pour représenter Arsène illustre probablement « een kip zonder kop », c'est-à-dire quelqu'un ayant perdu la raison.

En dénaturalisant les conventions de bande dessinée et en attirant l'attention du lecteur sur le statut référentiel instable du signe graphique, ces deux techniques participent d'un méta-discours global qui traverse Arsène Schrauwen et tend un miroir à la lecture « programmée » par le livre. De manière plus spécifique, ce méta-discours s'articule autour de la question de la projection, avancée sur la couverture comme un des thèmes de la bande dessinée. L'acte de projection se retrouve de part et d'autre d'Arsène Schrauwen, qui le met en avant comme une façon d'interpréter les choses à partir d'éléments hétérogènes ou de motifs abstraits, créant une sorte de bricolage herméneutique. Cet acte est cristallisé par ce passage où Arsène tente de réaliser le jeu d'un magazine *pulp*, un puzzle de lignes dans lequel le lecteur doit retrouver un lion : le récitatif nous indique, de façon parlante, que « *c'était vraiment un jeu idiot. Au fond, on pouvait tout projeter sur tout* » (p. 67) et, en effet, Arsène applique cette logique à son environnement plutôt qu'à sa lecture, identifiant très vite une Marieke nue dans les lianes de la jungle entourant son bungalow. Tout arrangement plus ou moins aléatoire de lignes peut ainsi se voir détourné en une structure organisée et reconnaissable à laquelle le spectateur attribue une signification. Ce processus revient plusieurs fois par après : que ce soit à partir de la fumée de cigarettes ou des cartes géographiques. Ou encore, lors du spectacle des lucioles – dont le rendu graphique suggère une projection cinématographique – qui, cette fois, ne donne pas lieu à une narrativisation, puisque « *Aucun motif précis n'en ressortait. Il resta bouche bée à regarder le spectacle des petites comètes exploser puis mourir.* » (p. 74)

\*

Ce genre d'auto-réflexivité n'est pas sans rappeler l'« humour polygraphique » des illustrateurs du dix-neuvième siècle qui, comme l'a montré Thierry Smolderen, s'appropriaient toutes nouvelles formes de voir de façon comique. Sans pour autant y voir une influence directe, on pourrait postuler que Schrauwen poursuit ce geste métaleptique, baroque et ironique que Smolderen a identifié au cœur de l'histoire de la bande dessinée et de son endurance à travers le temps [15]. Avec ses emprunts polygraphiques, l'esthétique du bricolage sur laquelle Desmet base sa vision architecturale est peut-être aussi celle à laquelle se livre Schrauwen. En guise de conclusion, on peut considérer ce dernier passage où Arsène, vers la fin du livre, grimpe au sommet d'une montagne et y considère le « phénomène de l'écho », se disant qu'« *un receveur extrêmement sensible pourrait encore le percevoir dans 50 ans* » : enthousiasmé par cette réflexion, le « message » qu'Arsène choisit d'envoyer dans le futur est son propre nom (p. 246). Culminant le récit, à un moment où le lecteur s'attendrait encore peut-être à une révélation cathartique, ce passage est typique de l'ironie et de l'humour de l'œuvre. C'est aussi une dernière arabesque de la part du narrateur : le « message » qu'Arsène envoie dans le futur et que l'on reçoit « *cinquante ans plus tard* », c'est bien celui que réceptionne Olivier Schrauwen dans sa biographie hallucinée de son grand-père Arsène.

Benoît Crucifix, Université de Liège & UCLouvain  
Gert Meesters, Université de Lille

## Notes

[1] Traduit du néerlandais : « *Het échte leven is wat er in je hoofd omgaat tijdens de afwas* » et « *Soms heb ik wel een idee, maar meestal heeft mijn onderbewuste andere plannen* », dans Gert Meesters, « *Verover de wereld, verzin je opa* », entretien dans *Knack Focus*, 25 février 2015, p.

[2] Voir Gert Meesters, « The Reincarnation of Independent Comics : Bries and Oogachtend as Deceivingly Similar Cases », *La bande dessinée en dissidence. Alternative, indépendance, auto-édition/Comics in Dissent. Alternative, Independence, Self-Publishing*, Christophe Dony, Tanguy Habrand & Gert Meesters (dir.), Liège : Presses Universitaires de Liège, collection « ACME », 2014, p. 127-140.

[3] À ce sujet, voir Benoît Mitaine, « Au nom du père, ou les « autobiographies » de ceux qui ne dessinent pas (Altarriba, Gallardo, Spiegelman, Tardi) », *Autobiographismes : Bande dessinée et représentation de soi*, Viviane Allary, Danielle Corrado & Benoît Mitaine (dir.), Genève : Georg, 2015, p. 171-194 ; Mark McKinney, *Redrawing French Empire in Comics*, Columbus : The Ohio State University Press, 2013, p. 12-13.

[4] Daniel Worden, « The Politics of Comics : Popular Modernism, Abstraction, and Experimentation », *Literature Compass*, volume 12, No.2, 2015, p. 69.

[5] Paul Gravett, « De Luca and Hamlet : Thinking Outside the Box », *European Comic Art*, volume 1, No.1, 2008, p. 21-35. Killoffer, 676 apparitions de Killoffer, Paris : L'Association, 2002.

[6] Sarah De Mul, « The Congo as Topos of Dystopic Transgression in fin-de-siècle Literature », *Tydskrif vir letterkunde*, volume 46, No.1, 2009, p. 95-108.

[7] Voir Véronique Bragard, « Guilty Melancholia and Memorial Work : Representing the Congolese Past in Comics », *Postcolonial Comics : Texts, Events, Identities*, Binita Mehta & Pia Mukherji (dir.), Londres, Routledge, 2015, p. 92-110.

[8] Mikhaïl Bakhtine, *L'Œuvre de François Rabelais et la culture populaire au Moyen Âge et sous la Renaissance*, trad. Andrée Robel, Gallimard, « Tel », 1982 [1970], p. 314-315.

[9] C'est par exemple exactement ce qu'a tenté de faire David Van Reybrouck avec son livre *Congo, une histoire* (Actes Sud, 2012).

[10] Bakhtine, *op. cit.*, p. 315.

[11] Voir Jan Baetens & Hugo Frey, *The Graphic Novel : An Introduction*, New York : Cambridge University Press, 2015, p. 19.

[12] Tous les albums jusque 1959, à l'exception des histoires publiées dans *Tintin*. Voir Peter Van Hooydonck, *Willy Vandersteen : Le Bruegel de la bande dessinée*, trad. Jean-Louis Lechat, Anvers, éditions Standaard, 1994, p. 73.

[13] Cette analyse est influencée par les réflexions de Baetens sur l'usage de la couleur en bande dessinée. Voir Jan Baetens, « From Black & White to Color and Back : What Does It Mean (not) to Use Color ? », *College Literature*, volume 38, No.3, 2011.

[14] David Mazzucchelli, *Asterios Polyp*, New York, Pantheon Books, 2009.

[15] Thierry Smolderen, *Naissances de la bande dessinée, de William Hogarth à Winsor McCay*, Bruxelles, Les Impressions Nouvelles, « Réflexions faites », 2009.