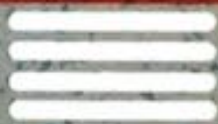
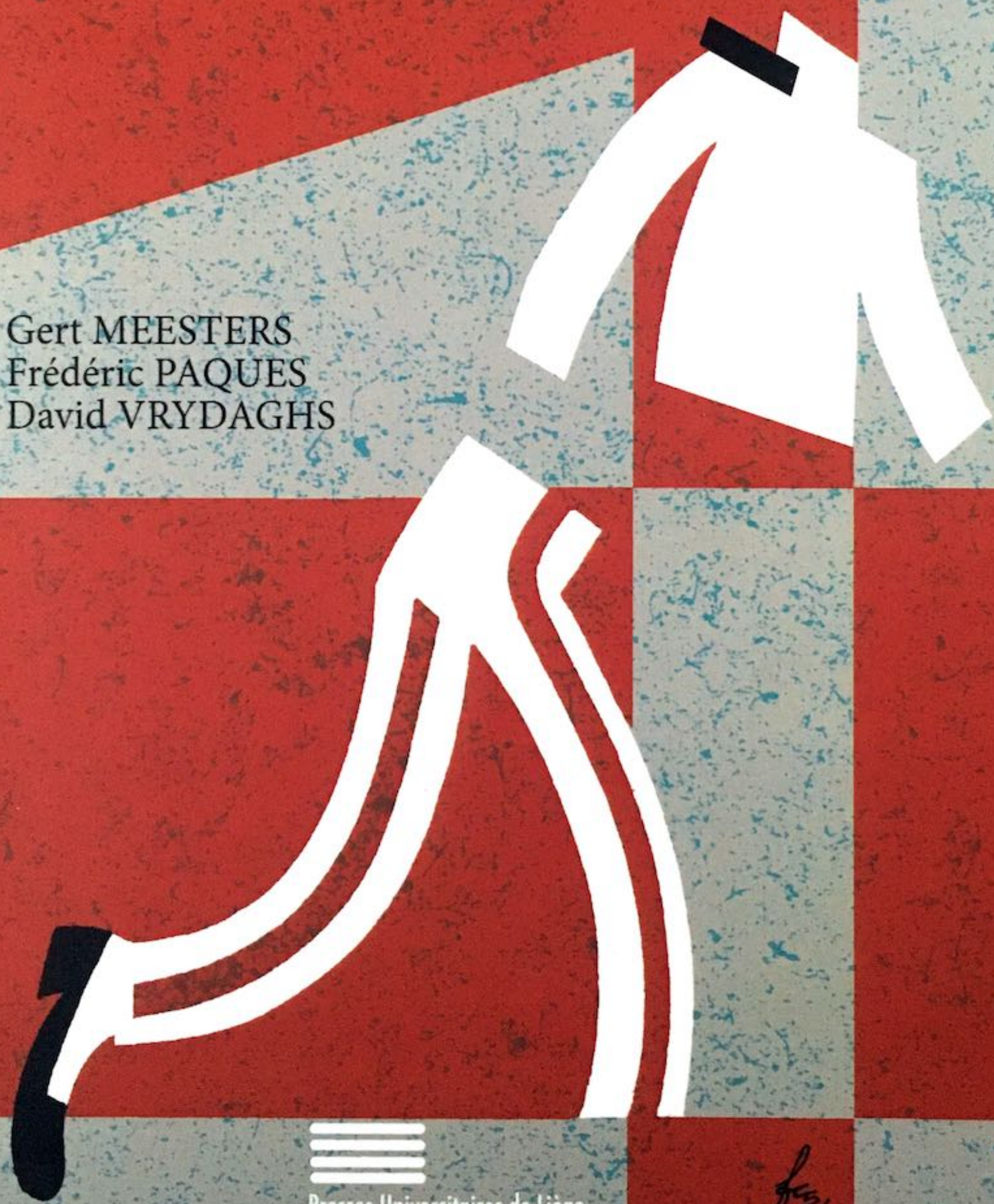


COLLECTION
ACME

Les Métamorphoses de Spirou



Gert MEESTERS
Frédéric PAQUES
David VRYDAGHS



Presses Universitaires de Liège

fy

Spirou, une aventure du mouvement

Dick TOMASOVIC

La planche est d'une parfaite lisibilité, alternant les orientations des lignes dynamiques et les contrastes de couleurs. Six vignettes (trois bandeaux de deux cases) se suivent avant de laisser apparaître une case panoramique concluant la page. Dans la première image, Spirou, en fâcheuse posture, est menacé par l'ombre de Zorclub. Dans la seconde, Spirou, à nouveau en fâcheuse posture, peine à piloter le Fantacoptère au-dessus de Paris, tandis qu'un avion semble le poursuivre. Dans la troisième case, Spirou court à toutes jambes pour échapper à quelques animaux sauvages dont un lion et un serpent qu'il parvient à décapiter tout en fuyant. Dans la quatrième, le héros, décidément toujours en fâcheuse posture, perd son parachute alors qu'il est en chute libre après avoir sauté d'un avion en fumée prêt à s'écraser. La cinquième vignette voit Spirou courir au ras du sol pour éviter les balles du revolver tenu à bout portant par un Zantafio déchainé. Enfin, la sixième vignette, toujours muette, mais pleine de fureur, montre Spirou échapper de justesse aux tirs de lance d'une tribu véhémente pour se plonger dans une rivière remplie de piranhas affamés. Les ellipses sont brutales et le lecteur comprend au fur et à mesure de sa lecture qu'une véritable synthèse des aventures périlleuses de Spirou lui est ici proposée. Une suite de fâcheuses postures, en somme. La dernière case, toute en longueur, apparaît et brise le rythme des vignettes épinglées en se donnant pour le nouveau réel du récit (les bords ondulants du cadre des six vignettes sont abandonnés pour une forme complètement rectiligne, marquant la différence de statut narratif des cases, indiquant la nature de projections fantasmagoriques et intradiégétiques des premières images). Un très jeune Spirou, en culottes courtes, sort en pleurant de la roulotte d'une certaine Irma qui lit l'avenir dans les mains, comme l'indique l'inscription sur la façade de la caravane. Malgré les consolations de son ami (« Mais puisque je te dis qu'elle raconte n'importe quoi »), ce très jeune Spirou reste inconsolable.

Rarement une voyante aura autant mérité le qualificatif de diseuse de bonne aventure. Car ce que montre cette planche, issue du premier album rassemblant les gags du *Petit Spirou*, intitulé *Dis bonjour à la dame* et publié par Tome et Janry en 1990 (après publication dans le magazine *Spirou*), c'est bien l'une des définitions possibles de la célèbre série *Spirou et Fantasio*, celle d'un récit d'aventures qui repose en large partie sur la mise en danger de son protagoniste principal. Bondir,

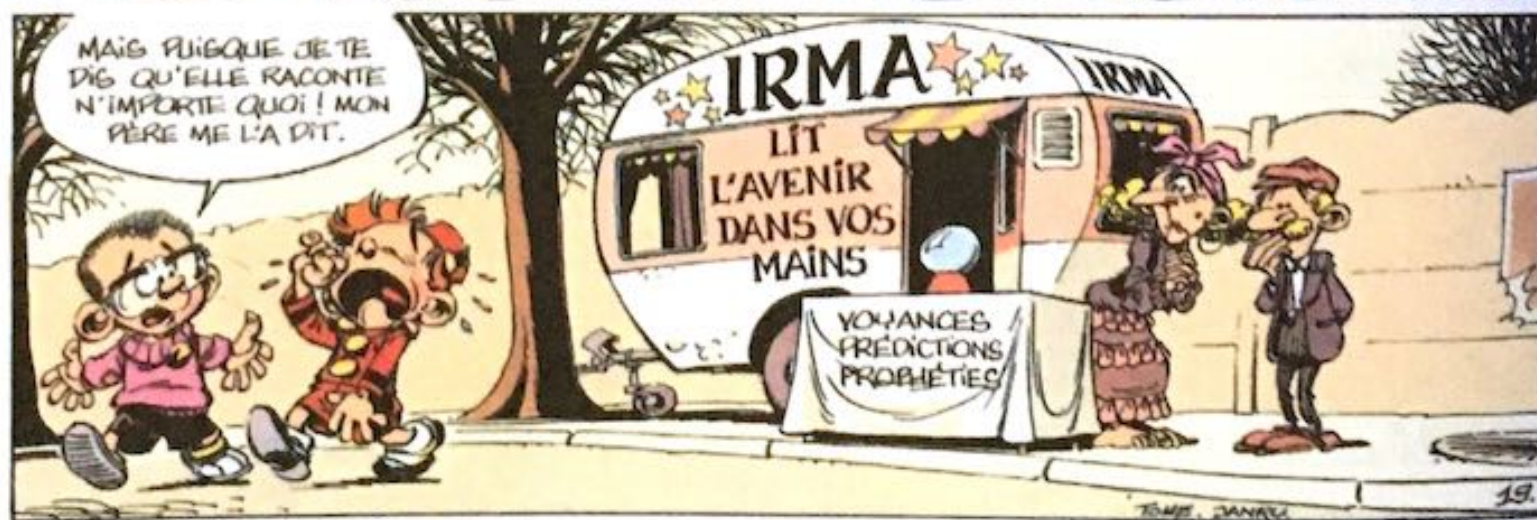


Fig. 1 : Tome & Janry, *Dis bonjour à la dame!*, Dupuis, 1990, p. 27. Tome, Janry © Dupuis, 2019

courir, plonger, tomber... Autant de verbes d'action mis en évidence par cette planche qui cristallise des décennies de parution.

Ce petit Spirou (au statut assez ambigu puisqu'il est présenté à la fois comme le personnage de Spirou alors qu'il est enfant et comme un personnage hors continuité narrative évoluant dans une série autonome et contemporaine) a bien raison de pleurer d'effroi : d'infinies péripéties l'attendent, le condamnant au mouvement perpétuel pour sa survie. À travers Madame Irma et cette curieuse prolepse qui revisite nombre de scènes d'albums classiques, un véritable *flash-forward* digne d'un film d'action hollywoodien, le scénariste Philippe Tome vient de révéler au personnage sa malédiction¹. Spirou, pris dans les mécaniques de récits fantasques à rebondissements, est un être tout entier destiné à l'impulsion, à la rondade, au déplacement, à l'ivresse de la vitesse. Il est l'incarnation même de la *motion*.

En ce sens, il est bien sûr un héros populaire du xx^e siècle. Émanation d'une époque vouée à la vitesse (sous l'effet des progrès technologiques, la vitesse constitue la réalité elle-même désormais, pour le dire à la manière de Paul Virilio), Spirou se donne aussi, à l'instar de nombreuses autres productions de l'industrie du divertissement, comme un avatar supplémentaire de la problématisation de la représentation du mouvement à travers la fixité. La question traverse d'innombrables pratiques, de celle de la chronophotographie de Marey et Muybridge à celle de l'écriture chorégraphique de Nijinski par exemple, en passant par le dessin de Töpffer et Christophe ou encore l'invention du cinéma d'animation par Émile Reynaud ou Émile Cohl pour ne citer que quelques célèbres référents. Bien entendu, de par son fonctionnement sémiotique reposant sur la dialectique entre la fixité de la représentation et la suggestion de mouvements diégétiques, l'art séquentiel de la bande dessinée est un lieu d'étude fondamental de ces modes et enjeux de représentation. Comme le précise Alain Boillat, le mouvement y est généralement le principal garant de la narrativité tout en demeurant l'horizon inaccessible du représentable (Boillat 2010, 413).

La bande dessinée d'aventures apparaît d'ailleurs comme un corpus idéal d'interrogation de la restitution du mouvement par l'image fixe. La tradition américaine du *comic-book* a très vite fait de cette question un axe central de son organisation narrative et figurative, notamment à travers l'invention de figures super-héroïques entièrement dédiées à l'action. Superman, qui, faut-il le rappeler, fait la couverture d'*Action Comics #1* en 1938, est un être de puissance, mais aussi de vitesse (il sera d'ailleurs brièvement publié, à l'instar d'autres personnages de bande dessinée américaine, dans les pages du magazine *Spirou*²). À sa suite, d'innombrables personnages de pure action seront mis en scène dans les pages de bande dessinée.

-
1. Pour plus d'informations sur cette planche, voir le chapitre d'Olivier Odaert ici-même.
 2. D'abord sous le nom de Marc, Hercule moderne en 1939, puis Superman, Hercule moderne en 1945 et, enfin, Superman en 1947. Les planches reproduites sont de Siegel et Shuster, mais aussi de Jijé.

L'importance de la représentation du mouvement dans la série *Spirou et Fantasio* n'est donc pas proprement extraordinaire. Elle s'inscrit dans un contexte culturel et intermédiatique extrêmement vaste qu'il est impossible de restituer ici. Cependant, cette inscription du mouvement dans l'un des personnages et l'une des séries les plus emblématiques du récit d'aventures de bande dessinée franco-belge n'est pas sans singularités. De sa naissance, empruntant la mythologie du *cartoon*, à ses dernières reprises par les auteurs les plus divers, le personnage même de Spirou questionne, esthétiquement et idéologiquement, la représentation de l'action et du mouvement tout en proposant une vision du monde qui ne peut être réduite à la subjectivité de l'un ou l'autre auteur, qu'il soit scénariste ou dessinateur. C'est là, sans doute, l'une des indéniables originalités de la série. Pour tenter de cerner la poétique du mouvement qui soutient l'ensemble de cette production, pour appréhender ses formes et ses enjeux, pour mieux comprendre les paradigmes de l'action qui structurent ces récits d'aventures si populaires, il convient sans doute d'évoquer un certain nombre de traits, de postures, de motifs et de figures propres à la série.

LA FROUSSE AUX TROUSSES

L'inscription et la suggestion du mouvement sont permanentes dans la série *Spirou et Fantasio*. Un bref regard sur les couvertures des 55 albums parus à ce jour permet de s'en faire une première idée. Dès le premier album, *4 aventures de Spirou* (publié en 1950) qui multiplie les Spirous en action (boxe, équitation, promenade de léopard...) en inscrivant leurs corps dans une forme de spirale, les couvertures, pour séduire les lecteurs qui n'auraient pas encore succombé aux épisodes parus dans le magazine, décuplent les accroches dynamiques. Les personnages y sont très souvent représentés en mouvement, soit par leurs propres moyens (courses, sauts, bagarres, déséquilibres corporels, comme sur les couvertures des *Pirates du silence* en 1958, *Panade à Champignac* en 1969, *Du glucose pour Noémie* en 1971, *Le réveil du Z* en 1986 et encore, plus récemment, en 2014, *Le groom de Sniper Alley* qui voit les héros courir sous les tirs ennemis), soit par l'intermédiaire de véritables bolides, qu'ils soient terrestres, maritimes ou aériens (*Spirou et les héritiers* en 1953, *Le repaire*



Fig. 2 : André Franquin, *4 aventures de Spirou*, couverture de l'album 1, Dupuis, 1950.

Franquin © Dupuis, 2019

de la murène en 1957, *Spirou et les hommes-bulles* en 1965, *Tora Torapa* en 1972, *Du cidre pour les étoiles* en 1975, *La frousse aux troussees* en 1988 pour ne citer que ceux-là). Parfois, empruntant au registre commun de figuration des mouvements propres aux *comics* de superhéros, les personnages apparaissent figés, pétrifiés au comble d'une action extatique ou d'un intense moment d'étonnement. Ce procédé de la stase des héros fonctionne sur l'exacerbation paradoxale du mouvement à travers sa suspension. On trouve de tels instantanés en couverture, notamment, de *Kodo le tyran* en 1979, *Le rayon noir* en 1993, *Alerte aux Zorkons* en 2010, mais aussi peut-être plus spécifiquement encore en couverture des albums pilotés par Morvan et Munuera où s'affiche leur goût pour le manga : *Paris-sous-Seine* en 2004, *L'homme qui ne voulait pas mourir* en 2005 ou *Spirou et Fantasio à Tokyo* en 2006. Dans ce premier élément de contact avec le lecteur lors de sa parution en albums, la série insiste donc sur la nature de ses récits fondamentalement mouvementés. Chaque album se donne comme une promesse d'action. Avec *Spirou et Fantasio*, cela bouge, littéralement.

Ce discours est renforcé visuellement et rhétoriquement par les allusions aux voyages. Les héros se donnent en effet immédiatement pour de grands globe-trotters : *La corne de rhinocéros* en 1956, l'imprévisible *Voyageur du mésozoïque* en 1960, *Le prisonnier du Bouddha* en 1961, *Le gri-gri du Niokolo-Koba* en 1974, *Des haricots partout* en 1980, *La ceinture du grand froid* en 1983, *Aventure en Australie* en 1985, *La vallée des bannis* en 1989, sans oublier les très explicites *Spirou et Fantasio à New York* en 1987, *Spirou et Fantasio à Moscou* en 1990 ou *Spirou et Fantasio à Tokyo* en 2006. Autant de promesses de voyages tumultueux et d'expéditions trépidantes en terres mystérieuses, contrées méconnues et pays imaginaires (dont, évidemment, la fameuse Palombie).

Si l'expérience diffère inévitablement, tant du point de vue de la découverte de la mise en page que du ressenti du rythme de la narration, entre le lecteur des épisodes parus en magazine et le lecteur d'albums, il est par contre aisé de faire le constat, pour l'un comme pour l'autre, tout au long de ces décennies de publication, d'une série dont les personnages semblent en mouvement perpétuel. Nul besoin de détailler ici les scénarios de plus d'une centaine d'histoires pour constater à quel point la tranquillité, l'indolence et l'apathie ne sont pas de ce monde. Chaque fragment d'événement (y compris l'évocation même de repos ou de vacances pour les personnages) constitue une péripétie invitant les protagonistes à l'action. Il y a là, en permanence, une frénésie du mouvement dont le métronome est en quelque sorte le personnage intrépide de *Spirou*, grand ordonnateur des cadences de ces courses folles. Il est vrai que la naissance même du personnage se fonde sur la mythologie moderne de la naissance du mouvement des images.

LA VOIX SANS MAÎTRE

La première apparition de *Spirou* est bien connue des amateurs de bande dessinée. Elle a lieu le 21 avril 1938 en couverture du premier numéro du *Journal de*

Spirou. Cette courte histoire (une planche composée de sept cases), intitulée *La naissance de Spirou*, est signée par Rob-Vel, mais porte l’empreinte de Luc Lafnet dont l’implication dans la création du héros a été souvent commentée (Pissavy-Yvernault 2013a, 72). On y voit un certain Monsieur Papillon, directeur du Moustic Hôtel, organiser le recrutement d’un groom souhaité « jeune, gai, présentant bien, actif, débrouillard, etc. ». Mais les candidats qui se présentent sont loin de soulever l’enthousiasme du directeur qui ne voit d’autres solutions que de se précipiter chez un peintre pour lui demander sa dernière nouveauté. Ce dernier, tout en mettant la touche finale au tableau, promet un groom unique en son genre. L’avant-dernière case de la planche montre Spirou prendre son éveil sur le tableau au moment où le peintre projette un peu d’eau de vie sur la peinture en encourageant sa créature à sortir du tableau : « Et maintenant, vas-y petit... Nos jeunes lecteurs attendent tes aventures. » La dernière case révèle de dos un Spirou en chair et en os, ouvrant la porte avec déférence au directeur tout en se présentant : « Spirou, pour vous



Fig. 3 : Rob-Vel, *La naissance de Spirou*, paru dans *Le Journal de Spirou*, 21 avril 1938, 1^{re} année – n° 1, p. 1. Rob-Vel © Dupuis, 2019

servir. » Dans le coin droit de l'image se tient, satisfait, le peintre, une liasse de gros billets à la main. À ses côtés, le tableau laisse deviner la silhouette en creux, découpée, de Spirou, manifestement évadé de la toile.

Cette séquence d'images chez le peintre (les trois dernières cases de la planche) convoque en fait un imaginaire bien connu des amateurs du cinéma d'animation. Le thème du dessin prenant vie est en effet très récurrent chez les pionniers du dessin animé. Qu'il s'agisse des œuvres de James Stuart Blackton (*The Enchanted Drawing*, 1900), Emile Cohl (*Fantasmagorie*, 1906), Winsor McCay (*Little Nemo*, 1911) ou de la très populaire série des Frères Fleischer (*Out of the Inkwell*, 1918-1929), la structure est toujours la même : vue de la main du peintre ou du dessinateur au travail, insufflation de la vie vers la silhouette dessinée, affirmation de l'autonomie de la figurine.

La naissance de Spirou respecte à la lettre le programme en insistant sur le jeu de surcadrage (le tableau où figure Spirou redouble la case de son apparition). Dans la première case concernant l'opération de don de vie, le peintre se tient face à sa création qui prend forme sur la toile (le dessin de Spirou est ébauché, les contours sont esquissés et la couleur rouge est grossièrement déposée). Le front, le nez, la pipe, le bras, les doigts et le pinceau du peintre : tout est tourné, tendu, dressé vers la création. On reconnaît la poétique du créateur ordonnant la matière de sa création. La case, divisée par la diagonale du cadre du tableau, place en symétrie le peintre et la figurine peinte. L'avant-bras, le poignet et le pinceau du créateur transgressent l'espace du tableau (bien délimité par ses bords dessinés et l'aplat jaune figurant la toile) pour accéder à la surface du dessin à finaliser. La seconde case de l'opération, en décadrant le peintre vers la gauche de l'image pour donner plus d'impact au dessin de Spirou, se structure autour d'un siphon, une bouteille d'eau de vie (selon son inscription) permettant de projeter son contenu sous forme partiellement gazeuse. Le peintre éclabousse ainsi la figurine dessinée de Spirou qui semble immédiatement y réagir, puisque la projection le fait cligner de l'œil. La troisième case finit d'accomplir le miracle du don de vie en dévoilant un Spirou échappé du tableau qui affiche dans un coin de la pièce la trace de sa disparition. Non seulement Spirou a quitté l'espace tabulaire qui lui était assigné, mais il a pris taille humaine et fait preuve immédiatement de son intégration à ce nouveau monde en agissant de manière conforme et en témoignant de sa capacité à la parole. Le lecteur reste cependant sur sa faim : il sait peu de choses de ce nouveau personnage, car Spirou lui tourne effrontément et malicieusement le dos³ pour mieux se consacrer au directeur de l'hôtel. Il faudra attendre jeudi prochain, comme le mentionne le bas de la page du journal, pour le retrouver. Ce que l'on sait de Spirou est à cet instant médié principalement par le texte : il est un personnage

3. Peut-être faut-il lire aussi cette présentation comme un premier geste d'irrévérence ou d'insolence ? L'idée du garnement qui montre son derrière est effectivement une figure coutumière du *cartoon* (Chemartin et Dulac 2010, 125-148).

feuilletonesque qui semble obéir en tout point au profil du groom annoncé par le directeur dans la première case.

Toutefois, la composition de la dernière case va venir redoubler avec force le dispositif de la naissance en insistant d'emblée sur l'idée de mouvement. En effet, Spirou, qui affiche une posture dynamique en ouvrant la porte et en faisant révérence, se tient à l'autre bout de la pièce, à l'extrême opposé du tableau dont il est sorti. Entre la position qu'il occupait et celle qu'il tient à présent, une série de lignes discrètes, mais vives et dynamiques, laissées dans le sillage de son déplacement, témoigne de la vitesse à laquelle il a traversé les espaces. Cette trajectoire est renforcée par le corps du directeur, en retard sur Spirou, malgré son énorme enjambée. La posture de son corps, la ligne tendue que forme le port de son chapeau et de son parapluie, ainsi que la couleur jaune (proche de la couleur de fond de la toile) de son pantalon renforcent l'axe de l'échappée de Spirou. Enfin, au-dessus de la coiffe de Spirou et du phylactère contenant ses paroles figure un petit diptyque humoristique. Il s'agit du portrait, accroché au mur, d'un chien saucisse, une sorte de très long teckel gris, en deux tableaux séparés de quelques centimètres. Le premier tableau montre la gueule du chien et ses pattes avant, le second s'attache à son train arrière. L'interstice renforce bien sûr de manière comique la longueur du chien. Le diptyque, par son fond jaune et la position rectiligne qu'il occupe dans la case, participe aussi du dynamisme général de la trajectoire de Spirou. Il vient également, en jouant sur l'intervalle entre ses deux parties, suggérer le travail de mise en mouvement par l'ellipse propre à la bande dessinée, mais aussi, d'une manière plus allégorique, à l'animation. Si le héros a été peu présenté au lecteur, ce dernier doit être cependant marqué par sa qualité primordiale : le mouvement.

La série Spirou fera de temps à autre référence à ce récit matriciel, tantôt pour le balayer comme une rumeur ridicule (voir « la seule et unique histoire plus ou moins vraie de la jeunesse de Spirou » racontée par l'Oncle Paul en mode éthylique au début de *La jeunesse de Spirou* de Tome et Janry⁴), tantôt pour l'édifier en traumatisme refoulé (Spirou en parle à son psychanalyste comme d'un cauchemar récurrent dans *L'homme qui ne voulait pas mourir* de Morvan et Munuera en 2005). Ce rêve angoissant en rappelle un autre, celui du *Little Nemo* de Winsor McCay qui, dans une surprenante planche datant de 1909, se voit, lui et ses compagnons, dépossédé de ses traits définitoires aux profits des formes régressives, maladroites et schématiques du dessin infantile. Rappeler au personnage son existence tabulaire et indiquer son appartenance à l'espace du dessin pour mieux lui faire revendiquer son existence autonome est un schéma très classique de l'animation, expérimenté par McCay en bande dessinée avant qu'il ne l'exploite dans ses courts métrages dessinés.

Ainsi, reprenant à son compte la mythologie de la créature animée, Spirou doit reproduire les tributs de tout personnage animé, soit se donner sous les conditions d'une figurine qui, pour justifier son existence, doit sans cesse sembler en

4. Publié une première fois en 1983, puis en album en 1987.

mouvement, paraître dans l'action, manifester la mobilité (Tomasovic 2006, 26-32). Il sera d'ailleurs du destin de Spirou de vivre en dehors des cases fixes de son journal, soit durant l'Occupation en tant que marionnette dans le castelet de Jean Doisy, soit, bien plus récemment, en tant que personnage de dessins animés forcément mouvementés (*Spirou*, réalisé par Michel Gauthier, pour Canal J et TF1 entre 1993 et 1995, puis *Les nouvelles aventures de Spirou et Fantasio*, réalisé par Daniel Duda pour M6 et la RTBF entre 2006 et 2009). Surtout, et naturellement serait-on tenté d'écrire, Spirou arrive dans les mains de dessinateurs de bande dessinée très intéressés par le cinéma d'animation (Capart et Dejasse 2005), à commencer bien sûr par Franquin.



Fig. 4 : Composition promotionnelle pour les 75 ans de Spirou, 2013. © Dupuis, 2019

Spirou sera toujours donné comme un corps en mouvement, offert dans des poses indiquant mobilité et vélocité. Spirou est pris dans une course insatiable, peut-être mue par une crainte mortifère de l'immobilité. Une composition a beaucoup circulé à l'occasion de l'anniversaire des 75 ans du héros. On y voit le groom sous huit dessins différents, chacun cristallisant les apports graphiques de ses principaux auteurs : Rob-Vel, Jijé, Franquin, Fournier, Nic, Janry, Munuera et Yoann⁵. Par-delà les différences de conception et les singularités graphiques, c'est l'unité qui se dégage de cette suite de dessins qui impressionne. Non seulement chaque Spirou a été choisi dans une posture de course (comme si, naturellement, il ne pouvait y en avoir d'autres), mais aussi chaque posture témoigne d'une même conception dynamique du corps du groom. Jambes en position de course bondissante, redoublées par les rayures noires du costume rouge et les cheveux roux en bataille. Peu importe le dessinateur, la combinaison de lignes brisées, d'angulosités

5. Reproduite, entre autres, dans *Beaux-Arts Hors-série : Spirou a 75 ans* (2013, 26-27).

très marquées et de traits courbes impose la perception d'un déplacement rapide et inscrit l'idée même de vitesse dans le corps du héros.

QUICK SUPER

Pour retranscrire cette mobilité permanente, nul besoin, au contraire d'autres séries franco-belges ou de *comics* américains (le référent absolu en la matière étant bien sûr les diverses séries consacrées au personnage de *Flash*, un super-héros créé par Gardner Fox et Harry Lampaert en 1940 doté de la capacité à se déplacer à très grande vitesse), de multiplier ou de surenchérir les effets de surlignage du mouvement : innombrables lignes de vitesse, démultiplication de la silhouette ou des membres en mouvement, mise au flou de parties du corps ou du décor, découpages stroboscopiques de l'action, etc. La rhétorique du mouvement de la série *Spirou et Fantasio* est en fait restée étonnamment stable au fil des décennies, malgré les changements d'équipe créative. Certains principes restent inchangés : la tenue de groom et ses lignes noires viennent renforcer le dynamisme des positions, la coiffe de Spirou, les épis de ses cheveux, si caractéristiques et identitaires, sont redoublés par les mouvements du corps, comme en une rime visuelle, les positions des bras et des jambes du héros sont dessinées de manière expressive et expansive, et semblent garder des effets de symétries même lorsque le corps, soumis à la torsion des lignes, est rendu ondulant (le Spirou de Luc Lafnet apparaissant dans une planche de *Bibor et Tribar* dans le *Journal de Spirou* n° 9 du 16 juin 1938 en fait une éclatante démonstration).

Reprendre Spirou, c'est reprendre une conception de la mise en mouvement du personnage. Héritier de Rob-Vel et de Jijé, Franquin avouait dans son travail l'idée de reprise : « Dans la profession, il y a une espèce de fond commun. On ne travaille jamais réellement seul ; on bénéficie — ou on est victime — de tout ce qui a été déjà fait » (Groensteen 2007, 119). Il est clair cependant que le fond commun Spirou fut largement alimenté par Franquin lui-même qui, entre 1946 et 1968, à travers ses inventions graphiques et narratives, cristallisa l'esprit et la manière de la série avec la fortune que l'on sait.

Concernant la représentation du mouvement et la gestion de l'action, une œuvre des débuts de Franquin sur la série se révèle particulièrement marquante. Il s'agit de *Radar le robot*, publié pour la première fois en 1948 dans le journal de Spirou (du n° 496 au n° 521) et publié en album en 1976 pour constituer le deuxième hors série des *Aventures de Spirou et Fantasio*. Le récit, qui se donne sous la forme d'un gaufrier classique ultra découpé (plus de 300 cases), valorise l'action pure : très peu de dialogues et énormément de dessins consacrés aux mouvements trépidants (courses, évitements, combats...). Alors que Spirou et Fantasio se donnent des airs de vacanciers d'hiver dans un petit village de province, ils doivent affronter le professeur Samovar, un savant fou qui rêve de mettre le feu à l'atmosphère terrestre, créateur, entre autres, d'un robot vengeur, puissant et intelligent, résistant aux tirs de balles et de roquettes, qui donnera du fil à retordre aux héros.

Mené tambour battant avec un rythme hystérique, le récit, qui oppose à la lenteur du village (les habitants sont vieux, le décor est archaïque) la folle modernité technologique (dont un bolide téléguidé) et la jeunesse des héros intrépides (y compris Spip), joue sur les contrastes pour mieux renforcer les sentiments d'action et de vitesse. Spirou et ses comparses y sont particulièrement toniques, voire violents (dans une longue scène de combat, Spirou utilise une mitrailleuse et un bazooka). Souvent considéré comme une étape de transition dans la carrière de Franquin⁶ qui laisse dans cette œuvre toute la sauvagerie de l'univers de Spirou exploser avant de domestiquer davantage l'énergie du groom intrépide, *Radar le robot* peut apparaître comme le climax de l'action dans la série de Spirou, telle qu'elle fut envisagée dans un premier temps par Franquin, inventant tout un répertoire de postures, de gestes, de motifs et de figures, de compositions du corps et d'organisations des silhouettes dans le cadre, qui vont soutenir la série et auxquels les dessinateurs futurs emprunteront énormément.

On y trouve ainsi, parmi bien d'autres choses, la parfaite figure de la prothèse technologique, qui est inéluctablement une prothèse de vitesse, incarnée ici par la voiture fantôme, puis par Radar lui-même, un robot extrêmement humain qui rougit quand on le flatte ou se met en colère quand son maître est blessé. Agissant comme un miroir déformant des personnages, il participe à l'amplification de leurs capacités motrices (Spirou excite le mouvement de Radar qui lui-même pousse Spirou à l'accélération). De la même manière, les appareils de communication (téléphone ou radio ici) vont servir d'accélérateurs à l'intrigue⁷. Par la suite, à de multiples reprises, Franquin prendra l'intrigue du récit d'espionnage comme prétexte pour investir les territoires de la modernité technologique. Le fantacoptère de *Spirou et les héritiers*, le sous-marin de poche fuselé du *Repaire de la murène*,



Fig. 5 : André Franquin, *Radar le robot*, couverture de l'album 1, Dupuis, 1976.
Franquin © Dupuis, 2019

6. Comme le mentionne le texte même de « M. Archive » en accompagnement de la parution du récit en album. *Radar le robot*, Bruxelles, Dupuis, 1976 (rééd. 1989), p. 22.
7. Lire aussi sur cet aspect, entre autres, *QRN sur Bretzelburg* (paru en album en 1966 et prépublié à partir de 1961).

la turbotraction de *La corne de rhinocéros* prolongent les désirs de mouvement et de vitesse des personnages. Même le métamol, ce fameux gaz qui ramollit les métaux (apparu dans *Le dictateur et le champignon*⁸ et souvent réutilisé par la suite), merveilleuse arme pacifique bien qu'humiliante, devient dans les mains des protagonistes un outil faiseur de mouvement (il fluidifie le rigide, assouplit le rectiligne, crée une dynamique motrice dans le tracé convenu et se donne comme une invitation permanente à la souplesse du mouvement⁹).

Graphiquement, *Radar le robot* constitue un véritable catalogue des codes et motifs de la série liés à la vitesse : petits nuages derrière les personnages et les véhicules qui brassent l'air, traits fugitifs prolongeant les silhouettes, éclaboussures diverses, traces de freinage, signes de propulsions, marques d'exclamation, de surprise ou de saisissement, etc. S'ils ne sont pas propres à la série, ils y saturent néanmoins l'espace d'une manière particulièrement singulière, joyeuse et exubérante, indiquant un monde en incessante agitation. Franquin procède par ailleurs à un travail sur la diagonale très expressif, sur le cadrage resserré et sur le décadage dynamique. Quant aux personnages, traités sur un mode *toonésque*, ils connaissent la culbute permanente, la chute à répétition et l'instabilité permanente. Le corps est sous tension, traversé de lignes dynamiques (les rimes visuelles entre les différentes parties du corps), offrant d'in vraisemblables positions dont les tracés sont accentués par la coiffure anguleuse de Spirou. La silhouette se donne comme un corps-éclair : son graphisme est mu par un travail de zébrure, qui ordonne cet aspect caractéristique à la fois sinueux et ramifié. En somme, *Radar le robot* radicalise la conception de Spirou en corps de la fulgurance dans un univers que l'on pourra volontiers qualifier de baroque au sens où il semble affirmer un déséquilibre perpétuel et structurant.

COMME UNE MOUCHE AU PLAFOND

L'inscription du mouvement dans le corps de Spirou est faite pour être partagée. Comme par effet de contagion, le dynamisme, la mobilité, l'action se propagent autour du héros et touchent tant les décors que les personnages. À commencer par Spip, qui est bien sûr une prolongation directe de l'effervescence du héros. Pour Maurice Rosy, scénariste de la série pour Franquin, l'écureuil (auquel le mot spirou renvoie en wallon, faut-il le rappeler) n'est qu'un élément supplémentaire de figuration visuelle du mouvement (Pissavy-Yvernault 2013b, 69). Le marsupilami sera plus tard une nouvelle extension hyperbolique de l'énergie et de l'agitation de Spirou. Quant à Fantasio, il faut le retrouver en tant que chef de bureau, garant de la stabilité et de l'ordre établi dans la série Gaston Lagaffe (née dans le *Journal de*

8. Première publication en 1953.

9. Le métamol ne pouvait sans doute pas naître dans une autre série que *Spirou et Fantasio*, parangon du « style atome », une notion qui, par ailleurs, pose de nombreuses questions (Tellop 2017).

Spirou en 1957) pour prendre toute la mesure de son caractère fantasque et cinématique aux côtés de Spirou, comme s'il s'agissait de deux personnages différents. On pourrait bien sûr évoquer encore les figures mouvementées de Seccotine et d'innombrables personnages côtoyant le héros. Spirou agite le monde. Il le dynamise, voire le dynamite. On le sait au moins depuis *Spirou et les héritiers*, il suffit que le héros s'intéresse à un immeuble pour que celui-ci explose...

C'est donc tout l'univers de Spirou qui est pris dans un mouvement vertigineux et inarrêtable. Convoquant les figures du cinéma burlesque, autre univers d'agitation incontrôlable, la série multiplie les péripéties corporelles loufoques et les « gags-trajectoires¹⁰ ». Que l'on pense à l'incroyable course à vélo de Fantasio dans *La mauvaise tête*¹¹, à la cueillette des pommes de Spirou sur une échelle en déséquilibre dans *Les pirates du silence*¹² ou aux numéros acrobatiques destructeurs de *Bravo les Brothers*¹³. Ailleurs, ce sont les parades du cinéma d'action (la course-poursuite, la fuite et la bagarre) qui sont rejouées pour mieux signaler un monde furieux et turbulent (*Les faiseurs de silence* en 1982 ou *Dans les griffes de la vipère* en 2013). Enfin, ce principe obligé de mise en mouvement du monde et des protagonistes bouscule parfois les conventions de la narration et offre des chemins aussi loufoques qu'expérimentaux qui troublent l'expérience du lecteur en multipliant les récits enchâssés ou les narrateurs intradiégétiques, en changeant brusquement de focalisation ou en bouleversant les codes de lecture. Le retournement final des *Chapeaux noirs*¹⁴, le récit à trous de *Machine qui rêve*¹⁵ ou le jeu de leurres et de remises en question du narratif d'*Aux sources du Z*¹⁶ sont quelques-uns des remous de cet univers instable. Jamais la loufoquerie n'y égale pourtant celle du récit de Jijé, *Comme une mouche au plafond* (paru initialement en 1949) qui voit Spirou adhérer bien malgré lui au plafond de sa chambre, bouleversant les lois de la gravitation comme celles de la lecture, car le lecteur doit retourner la planche pour lire les paroles de Spirou. À certains moments l'endroit s'y retrouve l'envers et vice et versa, et on ne sait plus qui de Spirou ou de Fantasio est au sol ou au plafond. Ce bref récit, absolument délirant, est cependant crucial pour bien comprendre l'ensemble de la série *Spirou et Fantasio*. Case après case, on y suit les efforts de Spirou pour retrouver le sol, pour remettre de l'ordre, pour sortir de la confusion, pour retrouver son univers et garder en définitive la planche de dessin à l'endroit. Les mouvements de Spirou, ses courses folles, son agitation

10. Pour reprendre le terme de Gilles Deleuze à l'endroit de Buster Keaton (Deleuze 1983, 242).

11. Paru en 1954, puis en album en 1956.

12. Paru en 1955, puis en album en 1958.

13. Paru en 1965, puis en album en 1969.

14. Paru en 1950, puis en album en 1952.

15. Publié en 1998.

16. Publié en 2008.

permanente ne sont aucunement dénués d'intention ou de motivation. Bien au contraire.

Champion de la belle humeur (pour reprendre le slogan des années 1940), Spirou n'est donc pas un agent du déséquilibre. Loin de là. Son agitation extrême, son énergie dévorante, son mouvement incessant suivent une direction précise : remettre de l'ordre dans un monde qui apparaissait pourtant comme son excroissance. Spirou est amené à travailler dans un monde déséquilibré et doit le rééquilibrer. Le monde n'est autre que son double, une réplique excroissante qu'il doit combattre, ce qui explique, entre autres, l'omniprésence de la figure du savant fou, créateur d'entropie. Spirou vient régler ce qui est dérégulé ; il vient rétablir ce qui est déstabilisé. La plupart de ses aventures sont fondées sur ce schéma (Trondheim et Parme l'ont d'ailleurs bien compris dans leur relecture du mythe Spirou, *Panique en Atlantique* en 2010, qui se laisse lire comme un jeu de force entre équilibre et déséquilibre). Issu de la littérature jeunesse catholique (Delisle 2010), Spirou, on le sait, est celui qui s'acharne à déjouer les coups d'État et rétablir les souverains sur le trône (Groensteen 2007, 181). Même sous l'ère Fournier, dont le ton post-soixante-huitard et l'engagement écologiste et humanitaire sont prégnants, Spirou reste l'agent de l'ordre, animé par la nécessité de l'action. Cela n'en fait pourtant ni un héros lisse ou réactionnaire, ni, peut-être, une coquille vide (comme on le perçoit parfois à juste titre), mais un agent en mouvement et un agent de mouvement. Il est à la fois la puissance agissante du désordre par sa mise en mouvement perpétuel dont résonne son monde et la force structurante de celui-ci. Il est l'agent du dérangement et l'agent de l'accommodement. C'est précisément cette polarité du personnage et la transparence de sa définition comme force agissante, mouvement perpétuel, qui lui a assuré la pérennité et lui a permis, cas unique dans l'histoire de la bande dessinée franco-belge marquée par l'auteurisme, d'exister comme un personnage imprescriptible, capable de passer entre les mains et les infléchissements de différentes équipes de création et de production sans altération, dénaturation ou transmutation.

L'aventure de Spirou est ainsi une aventure du mouvement, au sens de la diagonale, du déséquilibre, de la

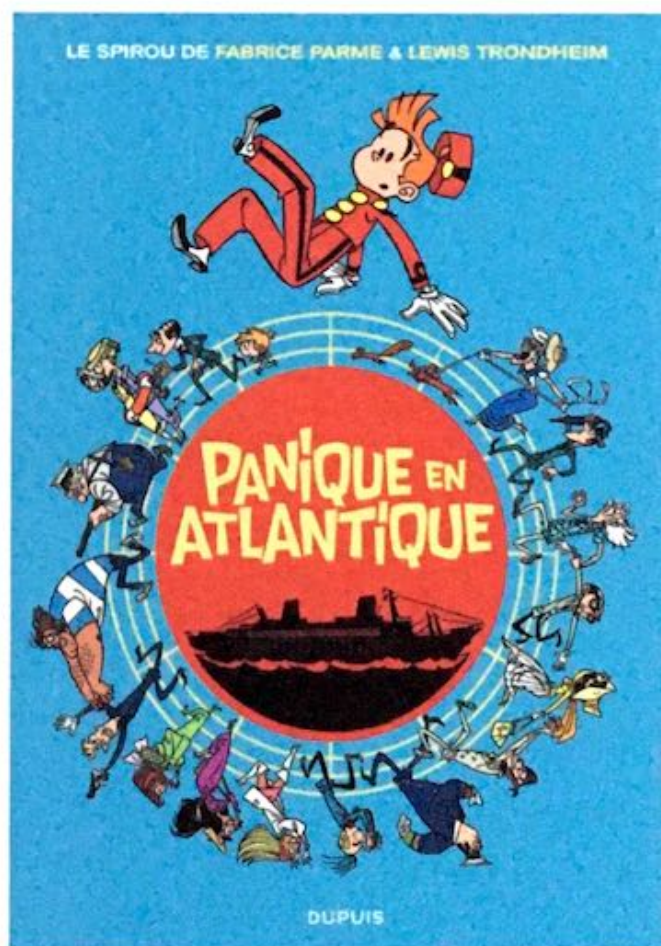


Fig. 6 : Lewis Trondheim et Fabrice Parme, *Panique en Atlantique*, couverture de l'album, Dupuis, 2010. Parme, Trondheim © Dupuis, 2019

contorsion, de l'acrobatique, de la hachure, de la ~~se~~ rure, de l'éclair, du sinueux et de l'anguleux ondoyant dans un univers qui n'est autre que son extension; extension que le personnage a pour principe de résoudre par l'exercice de l'équilibrage. Spirou est un absolu du mouvement.