

# Stanislas & Laurent Rullier

## RIEN DE PLUS QU'UN MOT ÉCRIT À LA PLUME

Avec les quatre albums de *Victor Levallois*, Stanislas et Laurent Rullier ont su créer une alchimie parfaite entre bande dessinée classique et questionnement moderne. La preuve par trois cases.

PAR NICOLAS TELLOP

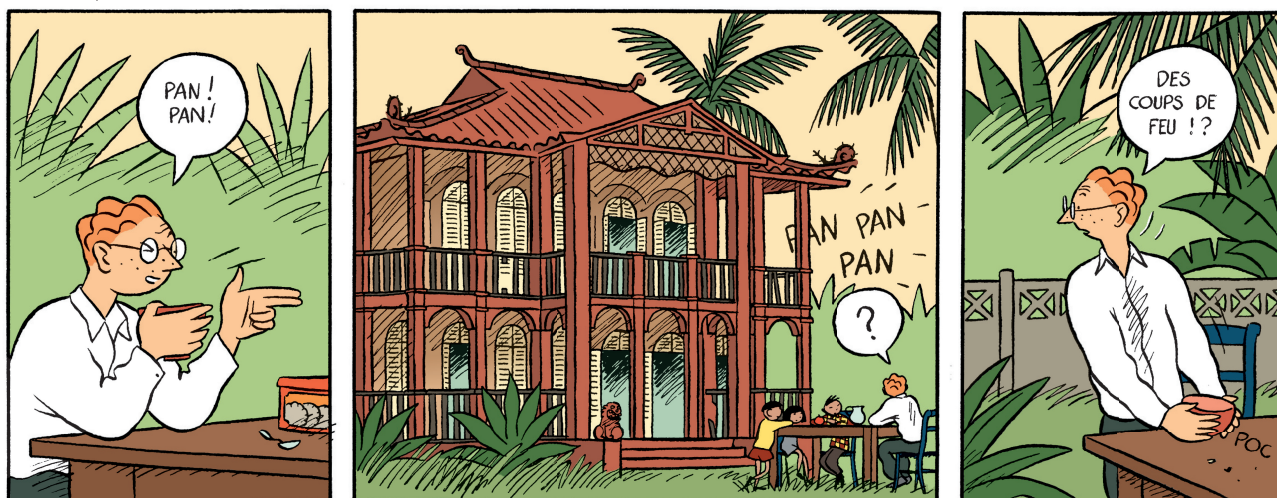
Le personnage de Victor Levallois se situe à mi-chemin entre Tintin et Théodore Poussin. Du premier, il a hérité le style Ligne claire, poussé jusqu'à une épure dont Stanislas s'est fait le maître. Du second, il retient le destin torturé sur les rivages de l'histoire coloniale. Si le héros de Frank Le Gall, créé quelques années plus tôt, erre au milieu des archipels orientaux de l'entre-deux guerres, Victor est le témoin impuissant des troubles indochinois des années 1950, du moins dans les deux premiers tomes de la série. Naïf et peu charismatique, binoclard et chétif, il incarne comme Théodore une image à mille lieues du baroudeur tête-brûlée que l'on rencontre souvent dans les récits d'aventures – ce qui ne les empêche ni l'un ni l'autre de devenir des figures complexes et redoutables en dépit des apparences. Mais contrairement aux aînés Tintin et Poussin, comme

l'indique le titre de la série, il s'agit de remonter le cours d'une existence et de retracer *La Vie de Victor Levallois*. Au début du premier album apparaît un Victor dégarni qu'un vieux cliché retrouvé engage à la remémoration. La série n'est pas construite comme une suite d'aventures mais comme une autobiographie, certes fictive mais non moins dense et bouleversante.

Deux décennies plus tôt, Victor est un jeune homme qui s'initie à l'aventure, un garçon de bureau très commun et transparent que les circonstances mettent du jour au lendemain dans une situation extraordinaire. « *Saigon* ! Pour moi, cela n'évoquait rien de plus qu'un mot écrit à la plume sur le bordereau d'expédition d'une quelconque marchandise », raconte-t-il au début de l'album. Contrairement à Théodore Poussin, Victor n'a aucune imagination.

Les mots ne le font pas rêver, et le nom de la cité vietnamienne n'est pour lui qu'une inscription à usage administratif et commercial. C'est pourtant là-bas que, quelques pages plus loin, le lecteur le retrouve au moment du petit-déjeuner, au lendemain d'une bagarre dans un bar et avant le démantèlement d'un réseau de trafiquants. Le mot est devenu une destination, le lieu d'une action concrète dans laquelle Levallois s'engage et qu'il ne considère plus avec le froid recul du comptable. Dans *Trafic en Indochine*, le personnage fait l'apprentissage du sens. Son voyage va lui permettre de saisir l'image de Saïgon : il passe ainsi de la virtualité des choses à leur réalité. D'une certaine façon, Victor fait également l'apprentissage du pouvoir de la bande dessinée, celui d'une représentation qui fait se rencontrer l'imagination et son image. Et c'est en particulier à l'heure du petit-déjeuner que le personnage découvre l'étendue du pouvoir capable de s'y déployer. En trois cases seulement, tout le projet de la bande dessinée est résumé, et plus largement encore, celui de toute imagination qui s'exerce.

**Contrairement à Théodore Poussin, Victor Levallois n'a aucune imagination**



En prenant son café, Victor s'amuse avec des enfants tonkinois assis à la même table que lui. Aucun ne parle la langue de l'autre, et pourtant ils trouvent le moyen de communiquer en jouant d'une culture commune, celle du cow-boy ou du gangster, et du signe le plus élémentaire qui puisse lui être attaché : l'index et le majeur tendus pour figurer une arme à feu, conjugués à l'onomatopée « Pan ! » en guise de détonation. Ici, de façon rudimentaire, Victor joint le geste à la parole : il mime du geste un revolver et articule le bruit d'un coup de feu. La bande dessinée est toute entière contenue dans cette image qui la transcende. L'onomatopée est un attribut du 9ème Art, un mot qui porte en lui à la fois l'événement et sa narration. Elle est doublement parole : d'une part parole énoncée par le personnage, et d'autre part parole énonçant l'action (« Pan » équivaut à « un coup de feu est tiré »). Le geste est, de son côté, représentation : Victor contraint une forme (sa main) à tenir lieu de signe. Le personnage donne corps – son corps – à un système, à une idée, et il se pose dès lors en figure de l'imagination qui s'invente. Dans cette case, Victor redouble ainsi la bande dessinée car il y représente la coalescence des signes que sont l'image et le verbe. Il fait de la bande dessinée à l'intérieur d'elle-même et à son insu. À ce moment du récit, cet acte est gratuit, anecdotique : rien ne le motive et, comme il n'est que mime, rien n'en résulte. Ce geste est pure illusion – il est donc pure représentation.

Dans la case suivante, la perspective s'est élargie, on ne voit plus seulement Victor à table, mais aussi le jardin et la maison.

## Victor fait également l'apprentissage du pouvoir de la bande dessinée, celui d'une représentation qui fait se rencontrer l'imagination et son image.

Et à l'arrière-plan retentissent des coups de feu, des vrais, des « PAN PAN PAN », signes de détonations réelles. Une seconde plus tôt, puisqu'il jouait, Victor se situait dans l'illusion et le simulacre – il s'amusait des signes. Mais l'illusion se concrétise en se faisant écho, comme si les deux cases donnaient l'envers et l'endroit d'un seul et même événement : le fantôme et sa réalisation. Une césure s'impose alors entre l'imagination et l'image, entre l'art de l'illusion et l'authenticité du fait. Entre les deux, le récit est sujet à une sorte de court-circuit, un *bug* au sein duquel s'inversent les tensions. Le dédoublement articule une transition entre le simulacre innocent et la réalité, plus menaçante. C'est toute son ambiguïté : on ne simule jamais sans s'exposer au retour du réel, on ne fait jamais semblant sans déclencher un embrayage avec la réalité. Chez Molière comme ailleurs, n'y a-t-il pas quelque danger à faire le mort ? Comme avec le nom de Saïgon auparavant, le héros découvre le véritable sens du mot « PAN » : il réalise qu'il ne s'agit plus seulement d'un stéréotype hollywoodien. Mais si le personnage semble en être victime, ce n'est que partiellement. Car dans l'album, Victor incarne un sujet qui dispose d'un pouvoir sur le récit. En se remémorant sa jeunesse, il se dédouble lui-même et devient à la fois personnage et narrateur.

Tout l'enjeu de l'autobiographie consiste à mesurer l'écart entre le moi agissant (au passé) et le moi racontant (au présent). C'est peut-être ce que donne à sentir la jonction entre ces deux cases. La première donne corps à l'imagination, à la virtualité du souvenir, pour le ressusciter ensuite dans la deuxième case. En redonnant vie au passé par le spectre de la remémoration, le personnage renoue avec l'image gardée au fond de lui pour la reconstruire. Il sent à travers son corps d'autrefois l'enchaînement des événements qui s'ancre autour d'une table de petit-déjeuner et s'élargit à la maison tonkinoise, au jardin et au pays tout entier. « PAN », c'est la madeleine de Victor. Dans la troisième case, le personnage se lève, regarde derrière lui (c'est-à-dire dans la direction des deux cases précédentes, comme pour en vérifier le cheminement) et s'étonne : « Des coups de feu ! ? » Plus que les détonations, c'est leur perception par Victor qui compte – la manière dont ils se signifient à lui. Dans la mécanique de restitution du souvenir, Victor se représente d'abord l'événement passé pour en faire la parole rapportée de sa propre vie. Au centre de ce segment tracé entre le passé et le présent, entre la première case et la dernière, il y a l'événement, insaisissable, invisible, comme tout souvenir qu'on veut ramener à la vie.



## Avec *Les Aventures d'Hergé*, Stanislas retrace une autre vie, celle du créateur de Tintin.

Se superposent alors le Victor qui se souvient et le Victor qui a vécu. Le premier se met en scène dans la peau de l'autre. Il introduit dans le récit (case 1) l'événement tel qu'il a été perçu dans sa vie (case 2) dans la perspective d'une démarche rétrospective (case 3 : où il regarde en arrière). La bande semble appliquer une réflexion de Michel Foucault sur l'image : « Ce pouvoir de rappeler implique au moins la possibilité de faire apparaître (comme voisines ou contemporaines, comme existant presque de la même façon) deux impressions dont l'une pourtant est présente alors que l'autre, depuis longtemps peut-être, a cessé d'exister. Sans l'imagination, il n'y aurait pas de ressemblance entre les choses ». Dès lors, la représentation « se situe du côté de l'imagination ou, plus exactement, elle n'apparaît que par la vertu de l'imagination et l'imagination en retour ne s'exerce qu'en prenant appui sur elle ». Chez Victor, c'est

précisément en fonction de l'imagination que l'événement a pu reparaître. En se réfractant en trois temps, cette structure n'en garde pas moins le caractère de l'unique, puisque tout est recentré sur l'événement lui-même. En introduisant les détonations comme une madeleine de Proust, Victor cherche à atteindre et à retrouver la perception qu'il en a eu pour pouvoir mieux les regarder rétrospectivement, et c'est ce qu'il fait en image : dans la première case, ses deux doigts sont pointés en direction du point d'interrogation dans la deuxième : ils prennent donc comme cible sa perception, la surprise qu'il éprouva à l'époque en entendant les coups de feu, tandis que dans la dernière case, son regard est tourné vers l'endroit où sont signifiées les détonations – il est tourné vers l'événement lui-même, qu'il vient de retrouver. De son côté, les mots de la dernière vignette (« Des coups de feu ! ? ») sont ceux de la narration de l'événement.



L'image, dans sa position de recul rétrospectif, correspond à ce que Foucault appelle *l'analytique de l'imagination*, ce « pouvoir positif de transformer le temps linéaire de la représentation en espace simultané d'éléments virtuels » et qui s'exerce sur les deux cases précédentes. La seule image que peut offrir la bande dessinée comme le souvenir, c'est donc celle de l'imagination.



© Humanoid's, Inc. / Les Humanoides Associés

© Dargaud



Or, une surprise attend le lecteur à la bande suivante : les coups de feu tirés ne sont eux-mêmes qu'un jeu. Deux camarades de Victor s'amuse à tirer sur des bouteilles vides pour mesure leur habileté. Ainsi, si le réel peut être saisi par le jeu de l'imagination, c'est qu'il est lui-même un jeu plus vaste et propre à disperser l'ennui du quotidien. La vie de Victor Levallois ne commence pas à Paris, où l'existence du personnage se déroule dans l'évidence d'une route toute tracée, mais elle éclot dans l'exotisme tonkinois d'un petit-déjeuner accompagné d'une séance de tir à balles réelles. De la réalité, on ne saisit jamais mieux que ce qui en écarte et la disperse. C'est sans doute là l'objet du véritable trafic de l'album : la contrebande de l'imagination qui viendrait nourrir une vie plus riche, plus excitante, plus exotique. Une dizaine d'années plus tard, avec *Les Aventures d'Hergé*, le dessinateur Stanislas participe à un autre projet de vie à retracer, non plus celui d'un personnage fictif mais du créateur de *Tintin*. Dans le premier épisode de cette biographie fragmentaire, on retrouve le célèbre dessinateur enfant, mimant un revolver avec sa main. Il s'ennuie en écoutant une amie de sa mère chanter de l'opéra, et s' imagine lui tirer dessus avec les deux doigts joints. Le mime n'est plus celui d'une remémoration à l'œuvre mais le geste primordial de la créativité, en tant qu'elle est évasion et qu'elle donne corps à l'imaginaire. À la fin de l'épisode, la main servira à tenir un crayon dans la main – une arme au pouvoir tout aussi redoutable. ♦

Un grand merci à toute l'équipe d'Urban Comics, à Louise Rossignol et Clémentine Guimontheil.

**Palepoli**

USAMARU FURUYA

*“Une ode flamboyante au beau, à l'absurde et à la tristesse...”*

*Trois Couleurs*

En librairie • Plus d'infos sur le site [www.imho.fr](http://www.imho.fr)