

# La double-page chez Hirohiko Araki : l'ubris<sup>1</sup> faite norme

## Abstract

Le style d'Araki se caractérise par un usage massif de la double-page, loin de l'usage ponctuel que l'on trouve habituellement dans les shonen. Elle témoigne d'une forme d'ubris qui se fait norme de composition c'est-à-dire qu'elle érige le principe de débordement en règle de structuration de l'action et des planches. Elle est ainsi la marque de la démesure d'un auteur qui, sous l'apparence du manga populaire, et à travers les codes de ce dernier, élabore une œuvre d'une puissance et d'une sophistication rares.

Pour appréhender ce phénomène, il nous faut d'abord observer concrètement l'usage que fait Hirohiko Araki de la double-page, les lieux du récit que celle-ci investit, la fréquence de ses manifestations, et la manière dont elle caractérise les différentes parties de la saga Jojo's bizarre Adventure. L'ubris de la double-page met alors particulièrement en relief deux éléments centraux de la poétique d'Hirohiko Araki : le corps et le temps. La double-page apparaît comme la réponse matérielle à ces corps qui débordent de la page classique, qui éclatent ou se dispersent de telle sorte que l'auteur doit étendre les limites de ce cadre pour les représenter. Le temps entre lui en scène à travers le détail : la double-page devient le règne d'un détail sur lequel le lecteur passe trop vite et auquel le héros accorde toute son attention. Enfin, la double-page possède chez Hirohiko Araki une dimension proprement esthétique que révèle clairement l'usage presque absolu qui en est fait dans la septième partie de Jojo's bizarre Adventure, Steel Ball Run, et dans le volume Rohan au Louvre, même si l'on peut la deviner déjà auparavant. La double-page est un moment où l'énigme se présente au héros, se met en mouvement ou se trouve élucidée. Le règne de l'ubris s'affirme là, dans ces doubles-pages qui n'en sont finalement plus, dans cette composition totalement affranchie qui paraît avoir pris comme norme les deux planches en vis-à-vis, choisissant de les découper comme bon lui semblait, autour ou en travers de la démarcation centrale.

## Introduction

Hirohiko Araki a la particularité de bénéficier d'une reconnaissance aussi bien institutionnelle que populaire. Il a exposé ses planches dans des galeries d'art, notamment en France en 2003, chez Odermatt – Vedovi. Il a en outre participé à l'exposition « Le Louvre invite la bande dessinée » de 2009, aux côtés d'auteurs issus de la tradition franco-belge : Nicolas de Crécy, Éric Liberge, Bernard Yslaire et Marc-Antoine Mathieu. Pourtant, cette reconnaissance institutionnelle peut surprendre venant d'un auteur ayant connu le succès par le biais d'une série publiée dans le magazine de prépublication emblématique du shōnen, destiné à un jeune public : l'hebdomadaire *Weekly Shonen Jump*. Araki y publie depuis 1987 la série *Jojo's Bizarre Adventure* avant que celle-ci ne soit transférée à partir de 2005 vers le mensuel *Ultra Jump* dont le lectorat est plus âgé. Cette longévité, dans des publications où la concurrence est féroce, pour une seule et même série, signale la grande popularité de l'auteur<sup>2</sup>.

Le récit d'Araki est globalement marqué par le recours au fantastique, et par une mise en image qui n'hésite pas à emprunter au registre gore. Le corps subit ainsi chez Araki des altérations violentes que l'auteur expose parfois crument au lecteur<sup>3</sup>. D'un point de vue visuel, il est intéressant de remarquer que le style d'Araki se caractérise par un usage particulier de la double-page, assez massif par endroits du récit, loin de l'usage ponctuel que l'on trouve habituellement dans le manga en

général, et dans le shōnen en particulier<sup>4</sup>. Chez Araki, la double-page n'est pas seulement l'occasion de proposer une vue d'ensemble, ou de magnifier tel personnage. Araki détourne en effet les usages premiers de la double-page et en fait un outil narratologique qui dépasse le cadre de la figure ponctuelle pour la constituer, par sa fréquence et la densité de son usage, comme un marqueur structurant du récit. Il en fait par ailleurs le lieu où le corps éprouve ses limites en éprouvant celles du cadre, de la planche, ainsi que l'occasion d'une tentative de saisie du temps qui passe<sup>5</sup>. La lecture change alors de régime, et le manga, de surface traversée devient profondeur creusée. C'est ainsi que l'action se noue d'une nouvelle manière dans ce manga, et invite à envisager une démarche hautement esthétique qu'affiche clairement, par son sujet éminemment réflexif, le récent *Rohan au Louvre*. La double-page se transfigure, déborde sa propre définition, et n'est plus en fin de compte que le témoin de cette *ubris* devenue norme de composition : les deux pages de la planche concrètement reliées lors de l'impression doivent d'abord être reliées entre elles par le travail du mangaka, travail graphique, thématique ou narratif qui doit impérativement les associer. La double-page est ainsi la marque de la démesure d'un auteur qui, sous l'apparence du manga populaire, et en dynamisant de l'intérieur les codes de ce dernier, élabore une œuvre d'une puissance et d'une sophistication rares pour ce type de publication. C'est en cela que l'on peut parler de l'expression d'une *ubris* à travers la double-page, écart ou exception qui peu à peu s'impose comme standard graphique pour la conduite de narration.

## **I – Usages et évolution de la double-page au fil des différentes parties : un signe de l'*ubris***

La série *Jojo's Bizarre Adventure* a la particularité d'être structurée en parties successives clairement délimitées, qui narrent les aventures des différents membres d'une même famille, la famille Joestar, depuis la fin du XIX<sup>ème</sup> siècle jusqu'au début du XXI<sup>ème</sup> siècle. Les six premières parties construisent cette chronologie en suivant presque directement la généalogie depuis le premier héros, Jonathan Joestar, avec un unique écart lors de la cinquième saison, le héros étant alors le descendant non plus du héros, mais de l'antagoniste majeur, et initial, de la série. La septième saison semble reprendre le récit depuis le début, à la fin du XIX<sup>ème</sup> siècle, dans une version ou dans une dimension alternative, géographiquement déplacée de l'Angleterre aux États-Unis, potentiel fruit du stupéfiant final de la sixième partie. Ainsi, les six premières parties, de longueur inégale, publiées de manière hebdomadaire, forment un tout, une continuité narrative. La septième partie se présente comme à part, du fait de son rythme de publication et de son propos, son rattachement à la saga n'ayant d'ailleurs été officialisé que tardivement.

Ces six premières saisons peuvent être décomposées en deux veines narratives, dans lesquelles la gestion de la double-page est radicalement différente. Les deux premières parties, *Phantom Blood* et *Battle Tendency*, sont des récits courts, comportant respectivement quatre volumes et demi et sept volumes et demi, liés thématiquement et narrativement : les héros utilisent le pouvoir de « l'onde » et affrontent des individus associés aux vampires, aux pouvoirs surnaturels conférés par de mystérieux artefacts. Les parties 3 à 6 développent leurs récits de manière plus ample, sur seize à dix-sept volumes, et Araki met en place l'univers des « stands » qui devient le fondement de la dynamique narrative des affrontements qu'il met en scène<sup>6</sup>.

Tandis que les récits courts déploient un usage de plus en plus massif de la double-page, les récits longs en font un usage ponctuel servant à mettre en valeur certains moments charnières de l'intrigue. Précisons cependant immédiatement la particularité frappante de la septième et dernière partie en date, *Steel Ball Run*, qui propose un nouveau régime de la double-page, puisqu'il s'agit d'un récit long, le plus long jusqu'à présent dans *Jojo's bizarre Adventure*, très lourdement chargé

en double-pages. À travers cette évolution globale de l'usage de la double-page, nous pouvons reconnaître deux fonctions de bases que revêt la double-page, et qui servent de point de départ aux variations proposées par Araki autour de la figure. La double-page sert normalement soit à la présentation d'une situation, de décors ou de personnages, soit au soulignement d'une action, d'un événement, d'un combat. L'inflation qu'Araki fait subir à l'emploi de la double-page modifie la portée et la valeur mêmes de la double-page : fonctions de présentation et de soulignement s'en trouvent profondément modifiées.

La première partie de *Jojo's*, intitulée *Phantom Blood* voit l'usage de la double-page s'amplifier de tome en tome. Ainsi, la progression est constante : le premier tome ne comprend que deux double-page, le deuxième trois, le troisième sept, et le quatrième treize. Cette première partie s'achève au milieu du cinquième tome de la série. Ce demi-volume est entièrement consacré au combat final entre Jonathan Joestar et Dio Brando. Alors que les précédents combats du héros usaient de la double-page pour souligner la grandeur des affrontements, cet ultime duel est étonnamment dépourvu de doubles-pages. Les cinq doubles-pages pourtant présentes dans ce final sont entièrement dévolues au dénouement tragique de l'intrigue, sous la forme de corps-à-corps qui ne sont plus coups portés mais corps portés, enlacés : Erina l'héroïne embrassant son mari agonisant, Jonathan emportant la tête de Dio dans la mort, et enfin Erina tenant serré son enfant [ images 1 à 4 : v05-059, v05- 065, v05-066, v05-067]. La double-page s'impose donc progressivement, pour apparaître comme élément quantitativement important dans un récit resserré, et qualitativement déterminant puisqu'elle pointe les lieux de l'action, et ponctue en quelque sorte de le récit. Fonctions de présentation et de soulignement de la double-page sont déjà réinvesties à travers ce final : ce n'est plus tant le contenu mis en image qui compte, que le cadre dans lequel les éléments représentés prennent place. La double-page présente alors davantage un lieu du récit qu'un lieu de l'histoire, et le souligne par sa densité en cet endroit du récit.

Cette évolution est confirmée et amplifiée par la deuxième partie du manga. En effet, *Battle Tendency*, utilise la double-page de manière soutenue et régulière : douze pour les tomes 6 et 7 ; neuf et huit respectivement pour les tomes 8 et 9 consacrés à l'entraînement des héros ; onze pour le tome 10 ; quinze pour le tome 11 qui débute le final avec un célèbre affrontement parodiant la scène de la course de char de Ben-Hur ; et dix-neuf pour le dernier tome de la partie, le tome 12. On voit bien là que l'usage de la double-page devient fréquent, baisse en milieu de partie, pour connaître une explosion dès qu'on l'on se situe dans le final. Le schéma de la première partie n'est pas strictement reproduit, mais l'on remarque qu'une surenchère au niveau de l'usage de la double-page répond à une surenchère dans l'intrigue : les hommes du pilier de *Battle Tendency* constituent en effet une sorte d'hyperbole du vampire de *Phantom Blood*. Le crescendo dans l'usage de la double-page et l'effet de soulignement du final se remarquent également dans cette deuxième partie, comme hypertrophiés. Cette surenchère s'accompagne néanmoins d'un usage plus classique de la double-page puisque c'est le combat final qui est souligné par l'accumulation des doubles-pages : le cœur de l'affrontement entre Joseph et Kars enchaîne même quatre doubles-pages consécutives. La démesure quantitative entrave d'une certaine manière un travail sur les contrastes possibles entre les lieux du récit marqués par la doubles-page et ceux qui ne le sont pas.

Dans la troisième partie, Araki change encore une fois son modèle, et bifurque après l'inflation de *Battle Tendency*. Le récit s'allonge, ce qui induit un aménagement de l'emploi de la double-page qui affirme pourtant toujours une fonction narrative forte. *Stardust Crusaders*, installe le système des « stands » qui définit aujourd'hui les récits d'Araki. Cette partie met en place le rythme des aventures des différents héros pour les parties trois à six. Ce schéma et ce rythme narratifs montrent dans cette troisième partie un usage de la double-page que l'on retrouve de manière sensiblement similaire dans les parties suivantes. La partie s'étale du dernier chapitre du tome 12 au tome 28 en entier. La fréquence dans l'emploi des doubles-pages mime très exactement le rythme de la

narration qui alterne moments chargés en doubles-pages et moments presque complètement dépourvus de celles-ci, jouant donc d'effets de contrastes entre moments du récit. Le début de la partie, volumes 13 et 14 qui présentent les nouveaux personnages et amorcent le voyage des héros continue sur le rythme élevé du final précédent en matière de double-page (quinze et dix doubles-pages). Deux autres temps forts sont observables du point de vue de la double-page : l'arrivée en Égypte des héros, et le final face à Dio. Les bornes du récit sont donc comme soulignés par la double-page, et le moment intermédiaire qui l'est également correspond très exactement à la fois au milieu du récit, et à un moment charnière de l'intrigue : le volume 20 et le début du volume 21, qui comptent respectivement quinze et neuf doubles-pages. Autour de ces volumes, cinq volumes en amont, et cinq volumes et demi en aval se révèlent pauvres en doubles-pages. Ce moment est également celui de la fin du voyage depuis le Japon jusqu'en Égypte de héros qui doivent à présent explorer les terres de leur adversaire, et celui d'un changement d'identification des antagonistes qu'ils rencontrent : jusque-là les stands affrontés étaient élaborés à partir des arcanes majeurs du tarot, et désormais les stands ennemis seront créés à partir d'autres sources référentielles, à commencer par les divinités égyptiennes. Entre ces temps forts, les volumes comptent peu de doubles-pages : entre deux et six double-pages dans les cinq volumes avant l'arrivée en Égypte, entre trois et sept dans les cinq volumes après.

Il y a donc un changement net par rapport au modèle déployé dans *Battle Tendency*. Dans un récit long, la double-page se trouve chargée d'une fonction nouvelle : elle scande les temps de l'aventure. Fonctions de présentation et de soulignement sont bien réinvesties pour servir la narration plutôt que l'histoire. Figure micro-structurale, la fréquence de son usage chez Araki révèle un emploi presque macro-structurel, fondé sur une symétrie presque parfaite : aux deux volumes de présentation répondent ceux du combat final, au sein d'un récit ponctué en son centre d'une transition narrative mise en relief par l'emploi important de la double-page.

Le final, sur deux volumes, composé de dix-huit chapitres intitulés « Le Monde de Dio » et d'un chapitre d'épilogue, multiplie donc à nouveau les double-pages, avec quinze et treize doubles-pages. Ce dernier combat est ainsi souligné par la figure de la double-page, mais l'on peut voir à cette multiplication d'autres raisons que celle, évidente, du soulignement d'un lieu crucial de la narration. En effet, la dramatisation du dénouement n'est pas le seul effet produit par le caractère soudainement massif de la double-page. Ces doubles-pages magnifient ainsi également la violence des échanges entre les protagonistes de ce final. Cette dimension était déjà en germe, repérable, dans les deux premières parties. Mais la multiplication des protagonistes du final de la troisième partie, plusieurs héros faisant face au tout puissant Dio, permet de mettre en relief la place du corps dans ces doubles-pages : ce sont les corps, et les blessures qu'ils subissent, qui entraînent alors le déploiement des doubles-pages. Enfin, la troisième partie permet également de mettre en évidence un dernier trait de ces doubles-pages : le temps. Le pouvoir du stand de Dio est d'arrêter le temps pendant quelques secondes. La double page joue alors des tensions entre un espace et une action figés d'une part, et l'écoulement du temps d'autre part. Effet de rythme sur le récit pour créer un mouvement narratif, surenchère dans le final, mise à l'épreuve du corps, et mise en scène du temps lui-même dans un médium statique : la double-page témoigne là d'une forme d'*ubris* dont la valeur et la pertinence se vérifient sur le long terme. Les parties suivantes – quatre, cinq et six – poursuivent ce même schéma, et instaurent définitivement ce régime de la double-page dans les récits longs d'Araki. Ce régime peut dès lors être creusé, et la lecture de la double-page depuis le point de vue de la narration invite à présent à une lecture du côté des enjeux poétique de l'œuvre, illustrés et soulignés peut-être à leur tour par cette figure de la double-page.

## II - Les formes de l'*ubris* : la double-page et les poétiques du corps et du temps

Les fonctions de présentation et de soulignement prennent donc une dimension tout autre lorsque l'on questionne les motifs poétiques du corps et du temps, centraux chez Araki. La fonction de soulignement de la double-page, liée à l'action, fait de celle-ci un instrument privilégié de la mise en scène du débordement, de l'atomisation des corps. La fonction de présentation des scènes et des situations devient elle la figuration de tentatives de saisie, de maîtrise du temps.

La double-page apparaît d'abord comme un outil au service de l'expressionnisme d'Araki. Le corps est, chez Araki, malléable ; mis en image, il se tord, se contorsionne, et subit dommages et altérations. Outre les fréquentes poses expressionnistes des personnages, l'action conduit les héros à dépasser les limites physiques de leurs corps. La double-page apparaît comme la réponse matérielle à ces corps qui débordent de la page classique, qui éclatent ou se dispersent de telle sorte que l'auteur doit étendre les limites de ce cadre pour les représenter. Ainsi, dans la première saison, le quatrième tome est celui des nombreux combats des héros pour parvenir à Dio. La double-page sert d'abord à donner une certaine ampleur à ces affrontements, mais connaît rapidement un usage particulier visant à faire jouer ensemble composition des cases, découpage de la page, et représentation des corps. Ainsi, le mentor de Jonathan, Zeppeli, meurt découpé en deux, le buste séparé des jambes. Cette découpe horizontale chevauche et croise le découpage matériel de la double-page [image 5 : vol4 071]. Cet effet se reproduit plus loin, de manière encore plus soulignée, lors de l'affrontement entre Jonathan et le bourreau de son maître : deux double-page successives précisent cette distorsion graphique entre séparation établie par le dessin et séparation imposée par la mise en page du volume [image 6 : vol4 078].

Si la lutte entre les corps est un prétexte privilégié à l'emploi de la double-page, dès la deuxième partie de la série, Araki thématise directement cette question de la mise en image du corps, à travers la présentation du premier homme du pilier, qui annonce les antagonistes de la partie. Les actions de ce personnage, Santana, sont représentées par une série de doubles-pages qui concernent aussi bien ses mouvements que ses combats. Santana est défini comme un prédateur ultime, et il dévore ses adversaires directement par l'ensemble du corps, par le contact avec la peau. La présentation de son corps constitue le leitmotiv de la majorité des doubles-pages de ce début *Battle Tendency*. Il apparaît d'abord pris dans la pierre [image 7 V05-080], puis dévorant un premier adversaire [image 8 : 06-071], pliant son corps de manière à se glisser dans un conduit d'aération [image 9 : 06-091], tentant d'absorber Joseph [image 10 : 07-021], éclatant sous l'onde de Joseph [image 11 : 07-023] retombant en lambeaux de chair [image 12 : 07-025], ayant pénétré le corps de Stroheim [image 13 07-036], tombant enfin en morceaux après avoir été changé en pierre au soleil [image 14 : 07-042]. C'est donc le corps et ses torsions, les épreuves qu'il subit, qui commandent à la double-page en plus des moments de mise en valeur du héros ou de présentation des lieux. Ce corps mis à l'épreuve met lui-même à l'épreuve le cadre de la page, et impose des découpages qui chevauchent la partition standard de la page. C'est presque en tant que découpage de l'espace que le corps se trouve ainsi découpé chez Araki, comme le mangaka découpe ses planches, l'espace de la page.

Mais ce découpage concret en appelle un autre abstrait : le découpage de l'espace conduit à celui du temps. Au niveau narratif, ce glissement de l'un à l'autre se fait toujours par le biais des personnages ultimes de chaque partie de la saga. Ces personnages, endossant une fonction d'antagoniste principal dans chacune des parties, sont présentés comme ayant conjointement deux particularités indissociables. Ils sont d'abord dotés d'un corps exceptionnel, qui transcende la nature humaine et octroie des capacités fabuleuses. Dio devient vampire, Kars est un être supérieur aspirant à devenir l'être ultime de la création, Dio revenu dans la troisième saison s'est approprié le corps de Jonathan, Kira change d'identité et de physique, Diavolo peut se métamorphoser dans le

cadre d'un trouble de la personnalité, et l'antagoniste de la sixième partie peut remplacer souvenirs et stands des individus, et se livrer à la quête d'un corps particulier. L'autre particularité de ces antagonistes est d'exercer un pouvoir lié au temps, pouvoir qui assure leur suprématie. Dans les deux premières parties, la variation autour du thème du vampire lie la toute-puissance à l'immortalité. La récupération du corps de Jonathan par Dio dans la troisième partie assure la transition entre le motif du vampire et celui du stand dont le pouvoir est lié au temps. Chacun des antagonistes des parties 3 à 6 est en fait, par les pouvoirs de son stand, un maître du temps. *The World* arrête le temps, *Another One Bites The Dust* le répète en boucle, *King Crimson* l'efface, et *Stairway to Heaven* l'accélère. Corps et temps sont ainsi liés à travers ces figures d'antagonistes, et constituent le terme de la quête des héros, leur dernier obstacle.

Cette importance du temps dans la narration et la construction poétique de l'œuvre se concrétise à travers l'usage de la double-page. En effet, la double-page devient le règne du détail sur lequel le lecteur passe trop vite et auquel le héros accorde toute son attention. Elle doit être minutieusement examinée, le lecteur s'y attardant, à rebours de l'habituelle lecture qui commande de tourner la page dans l'instant. La double-page est donc un moment de pause, où le temps se trouve suspendu, aussi bien pour les héros que pour le lecteur, ce qui suscite la tension dramatique. Nous comprenons alors que chaque saison se révèle être, finalement, une lutte contre le temps ou l'un de ses avatars, et que l'action des héros d'Araki se condense dans ces double-pages par lesquelles eux-mêmes trouvent un moyen de répondre à l'urgence d'une situation et de contrecarrer la fuite du temps.

Ainsi, le temps peut-être concrètement suspendu, comme c'est le cas dans les mises en scène des adversaires ultimes des héros. L'affrontement entre Jôtârô et Dio met en scène le pouvoir de Dio, qui stoppe le cours du temps, et la réponse que lui apporte Jôtârô, dans une série de doubles-pages [images 15-16-17 : vol. 28-10, vol28-1, vol28-14]. Celles-ci montrent la maîtrise de l'écoulement du temps par Dio, et la manière dont Jôtârô parvient à se saisir de l'instant pour contrecarrer son adversaire. L'instant répond donc à la durée, et la lutte entre les protagonistes est illustrée par le biais des doubles-pages qui étalent le moment pour finalement laisser la fulgurance de l'instant triompher. Cette suspension concrète de temps est donc souvent associée à l'instant fatal, et à un dilemme à résoudre pour un protagoniste. Dans la sixième saison, nous retrouvons Jôtârô et son stand lui aussi capable d'arrêter le temps. La mise en œuvre de ce pouvoir est l'objet d'une « fausse » double-page, implicite, fondée sur une symétrie centrale [image 18 : SO3-01] qui montre le cours du temps d'une part, et son arrêt d'autre part, les cases représentant la trajectoire des balles, par leur forme et par l'inversion des noirs et des blancs établissant la symétrie et fondant le semblant de double-page que l'on peut déceler ici. Durant cet instant fatal, le héros fait un choix qui détermine le reste de l'action et noue l'ensemble de l'intrigue : il protège sa fille et se livre à son ennemi. De manière burlesque, cet instant fatal qui semble s'immobiliser est métaphoriquement représenté plus loin dans le même volume, avec des personnages complètement secondaires, eux définitivement sacrifiés par le récit [image 19 : SO3-02]. Dans cette double-page, le temps semble suspendu et la construction des cases élucide un invraisemblable quiproquo qui remet une fois de plus le corps au centre de la poétique d'Araki. Mais l'on voit là en outre la manière dont la double-page sert l'avancée de l'action au sein même de ces instants qui semblent immobiles.

### **III – Le règne de l'*ubris* : dimension esthétique de la double-page dans *Steel Ball Run* et *Rohan au Louvre***

Au niveau de l'intrigue, la double-page constitue ainsi souvent un nœud dans l'action, construit le lieu où se produit l'événement. Si Araki donne le sentiment de développer son action comme un *nekketsu* classique en multipliant les affrontements violents, les combats suivent davantage chez lui

la logique de l'enquête : chaque duel ou chaque situation est en fait un mystère à résoudre. La double-page est un moment où l'énigme se présente au héros, se met en mouvement ou se trouve élucidée. La double-page se modifie alors : elle impose une lecture pleinement horizontale des deux pages à la fois, qui prime souvent sur la lecture verticale, tandis que dans le même temps, par des effets fréquents de zoom sur des détails ou au contraire d'élargissement à partir de ces détails, Araki confère une profondeur à ce qui n'est habituellement que surface. Cet usage se remarque nettement dès les débuts de la série, comme on peut l'observer avec la mise en scène d'un personnage secondaire de *Battle Tendency* (image 20 : vol.9-062). L'effet de grossissement sur le bras du personnage, par une série de cases elle-même de plus en plus grandes, épouse le mouvement même de la lecture, en parallèle du déplacement d'une voiture figuré sur une unique case au-dessus de celles consacrés au bras. Araki propose même parfois dans ces doubles-pages une représentation directe de cette tension entre surface de la page et profondeur du regard qui creuse les détails d'une scène ou d'un objet. Les disques de l'antagoniste de la sixième partie permettent de découvrir des bribes de souvenirs que les héroïnes explorent afin de découvrir des indices susceptibles de faire avancer leur quête [image 21 : SO3-03]. Ces disques, alors-même qu'ils contiennent mémoire et identité, symbole de la profondeur humaine, apparaissent au lecteur en tant que surface. Et c'est en tant que surface qu'ils s'offrent au lecteur et aux héroïnes qui creusent le détail des images apparues par l'effet de grossissement, et découvrent le détail caché au sein d'un souvenir récupéré.

Le mouvement inverse est aussi fréquemment employé par Araki dans des doubles-pages qui partent de détails pour résoudre une action ou introduire une scène, un décor. C'est ce que l'on observe à quelques pages d'intervalle, une fois encore, dans un volume de la sixième partie, *Stone Ocean*. Une des héroïnes, Hermès, parvient d'abord, par une attention aux détails, à échapper à une mort par noyade provoquée par un adversaire. Grâce à son propre pouvoir, elle duplique son nez afin de pouvoir respirer, et, cette difficulté levée, elle s'attaque à l'origine du problème : la tentative de suicide d'un antagoniste dont le pouvoir est d'infliger autour de lui les modalités de ses tentatives pour mettre fin à ses jours [image 22 : SO3-04]. Quelques pages plus loin, Hermès se réfugie dans un lieu fantastique, une pièce fantôme, dont la vue d'ensemble n'est offerte qu'après la découverte d'une série de détails qui symboliquement ne sont pas anodins : une horloge figure le temps, qui s'est arrêté dans ce lieu intemporel, des aliments représentent les besoins corporels dont les habitants du lieu peuvent jouir, sans toutefois se trouver rassasiés, et un piano que l'on peut associer à l'enjeu du rythme [image 23 : SO3-05]. Si l'on s'écarte là de l'action à proprement parler, la double-page nous semble presque manifester ici ses propres ressorts poétiques et la manière dont elle structure non seulement les modalités de l'action dramatique, mais aussi les lieux, au sens propre comme au sens figuré, du récit.

L'empire de la double-page sur la narration s'affirme clairement avec la dernière partie de la saga, *Steel Ball Run*, qui connaît une véritable inflation dans l'usage des doubles-pages. Toutefois, la production de *Steel Ball Run*, du fait du passage au rythme mensuel, a pu faciliter cette inflation de la double-page, même si Araki produit dans ce cadre mensuel des chapitres très longs, dépassant parfois la soixantaine de pages, les volumes ne comportant alors que trois chapitres. *Steel Ball Run* est d'abord présentée comme indépendante de la saga, mais s'est révélée constituer une sorte de synthèse et de refonte de tout le système de l'auteur. Dès lors, l'enjeu devient proprement esthétique, et cela entraîne un récit tout entier repensé à travers la généralisation de la double-page. Dans *Steel Ball Run*, la double-page envahit l'ensemble du récit et occupe depuis le cinquième jusqu'à la moitié des pages. Les seize premiers volumes de la partie, toujours composés d'environ 200 pages, comptent entre 20 et 50 doubles-pages pour une moyenne par volume supérieure à 32. L'augmentation est colossale, et c'est toute l'action qui se trouve ainsi réévaluée. Cette saison mêle dans la double-page tout ce qui a pu participer à sa caractérisation dans les saisons précédentes : elle marie surenchère dans la multiplication de la figure, propre aux récits courts, et travail sur des

moments narratifs plus ou moins marqués par la double-page, caractéristique des récits longs. À travers la double-page, c'est l'identité même du style d'Araki qui s'affirme.

Ainsi, la double-page sert le rythme du récit, et sa fréquence élevée n'est pas liée à une stricte régularité. Araki joue de contrastes forts entre moments tout entier élaborés à partir d'une succession de double-pages, et développement du récit intégralement dépourvus de toute double-page. Il ne s'agit plus simplement de lieux charnière du récit mis en lumière comme dans la troisième partie, mais bien de plages narratives entière identifiées par leur usage ou leur refus de la double-page. Par ailleurs, la double-page sert toujours le plus souvent à mettre en relief les moments hautement dramatiques. Elle est également dans cette partie très liée à l'idée de mouvement dans le déploiement de l'action : *Steel Ball Run* est une course de chevaux, et Araki retrouve dans cette longue aventure ce terrain privilégié pour la double-page qu'il avait ébauché au début de sa carrière, lors de l'épisode de la course de char de *Battle Tendency*, au volume 11, volume concentrant le plus de double-page des deux premières parties de *Jojo's Bizarre Adventure*. L'*ubris* est figurée dans le récit à travers l'urgence de la course, elle-même symbole d'une lutte des corps contre le temps. Le thème du récit offre donc un cadre privilégié au déferlement de la démesure d'Araki. Nous retrouvons par ailleurs très clairement les poétiques des corps et du temps dans cette multitude de doubles-pages, et l'action est là plus que jamais concentrée dans l'enchaînement des cases sur l'espace de la double-page, les héros étant sans cesse appelés à évaluer des situations de crises que leur attention à l'environnement, la portée de leur regard sur l'espace de la planche peuvent seules résoudre.

La double-page apparaît alors comme la norme de composition d'Araki, et son dernier ouvrage, spécialement produit pour l'exposition au Louvre, tendrait à très clairement le prouver. L'étude attentive de ce volume révèle non seulement l'importance de la double-page stricte, celle dont les cases chevauchent la séparation centrale de la reliure, mais aussi la diffusion chez Araki d'une double-page implicite, respectant le découpage éditorial, mais témoignant d'une mise en regard évidente des deux pages simples. L'ouvrage de 116 pages, est structuré en trois parties identifiées par des codes de couleurs précis, précédées d'un prologue et suivi d'un épilogue. Le prologue est composé de deux fausses doubles-pages graphiques, l'une consacrée à la présentation du héros, le mangaka fictionnel Kishibe Rohan, et l'autre à l'intrigue et à sa localisation au Louvre. L'épilogue est conçu sur le même principe, concentrant le prologue : sur deux pages en regard l'une de l'autre le héros fait ses adieux au Louvre et au mystère qu'il y a découvert. La première partie est un récit au passé dans lequel Rohan raconte sa rencontre avec une jeune femme, Nanase. Il n'y a, dans ces 34 pages, que deux double-pages au sens strict qui marquent la progression de la relation entre Rohan et Nanase. Mais l'on peut ajouter à ces deux doubles-pages cinq autres qui semblent composées sur des effets de symétrie ou de continuité par-delà une séparation centrale pourtant maintenue et respectée. La deuxième partie nous ramène au présent, et nous conduit à Paris et au Louvre, dans ses espaces officiels. La partie est courte, 18 pages, mais compte quatre véritables doubles-pages. La troisième partie installe pleinement la double-page dans la mise en œuvre du motif fantastique : la découverte de fantômes dans une réserve oubliée du Louvre est l'occasion de multiplier les doubles-pages. Sur les 60 pages de cette partie, l'on peut compter 12 doubles-pages. Il y a là une sorte de montée en puissance de la double-page qui mime la montée de la tension dramatique.

Mais si l'on observe le reste des planches proposées entre les doubles-pages, on s'aperçoit que le souci de composition sur les deux planches juxtaposées s'impose complètement au fur et à mesure du récit. La dernière partie fabrique chaque planche, composée de deux pages simples ou d'une double-page, autour d'une ou plusieurs unités se superposant parfois : graphique, narrative, ou thématique. Ce constat ouvre deux lectures du phénomène, potentiellement complémentaires. La première se construit en lien avec le propos du volume. Le récit raconte comment une œuvre d'art propage une malédiction qui suscite des morts vengeurs auprès de ceux qui la contemplent. Nanase,

le personnage féminin du souvenir, est elle-même un fantôme, ce dont Rohan ne prend conscience que lorsqu'il la découvre comme sujet du tableau. La montée des double-pages peut alors être interprétée comme la révélation progressive du fantôme au lecteur en même temps qu'il se révèle dans l'histoire au héros : peu de doubles-pages dans la partie consacrée à Nanase, les deux seules visibles mettant en valeur le personnage féminin ; plusieurs doubles-pages pour le Louvre, de manière à rendre grâce à la grandeur du lieu ; des doubles-pages nombreuses et fortes dès lors que les fantômes se manifestent dans la troisième partie, doubles-pages marquant la mort des différents visiteurs de la réserve. Comme les fantômes, la double-page quitte le monde de l'invisible pour celui du visible et ainsi apparaître au lecteur.

La seconde lecture porte elle sur l'ensemble de la composition des planches. S'y montrer attentif, c'est dégager l'intuition que l'étalon de la double-page commande le dessin d'Araki. Les deux dernières doubles-pages avérées du volume constitueraient une sorte de témoin de cette démarche, de ce style. Ces deux doubles-pages sont construites, d'un point de vue graphique, en opposition l'une de l'autre, à partir d'un code chromatique fondé sur le noir et blanc, comme une sorte de retour au manga, après le détour par la couleur franco-belge de l'ensemble du volume. Elles sont toutes deux très discrètes : la séparation des cases suit presque exactement la reliure du volume, et l'on ne sent le chevauchement que lorsque l'on compare ces deux doubles-pages aux autres pages du volume dans lesquelles un blanc massif souligne presque la séparation de la reliure [images 24-25-26 : RaL 1-2-3]. Pourtant, un très léger décalage par rapport au découpage de la reliure signale la double-page, comme s'il ne s'en fallait de rien pour qu'une planche acquière un statut de double-page. Le règne de l'*ubris* s'affirme là, dans ces doubles-pages qui n'en sont finalement plus, dans cette composition totalement affranchie qui paraît avoir pris comme norme les deux planches en vis-à-vis, choisissant de les découper comme bon lui semblait, autour ou en travers de la démarcation centrale. La double-page peut jouer à mimer la séparation centrale, comme ces ultimes doubles-pages du volume, ou au contraire surenchérir dans la démarcation comme pour mieux l'abolir. C'est avant tout pour Araki une manière de manifester son souci de la composition à partir de l'ensemble de la planche. [image 27 : RaL 4]

Ainsi, Nous avons pu observer que la double-page est d'abord emblématique de la mise en intrigue de l'auteur, qu'elle illustre ensuite par le débordement du cadre la mise en image de corps qui éprouvent constamment leurs limites et la mise en scène de la question du temps, motif premier de l'œuvre d'Araki, et qu'elle est enfin signe de l'esthétique même de l'auteur, de ce paradoxe d'une *ubris* devenue norme de composition. La démarcation de la reliure est le dernier signe concret de l'existence de deux pages au sein de cette ambition de plus en plus claire de construire des tableaux uniques, comme le *Rohan au Louvre* par sa thématique picturale même nous invite à le penser. Mais cette démarcation se trouve elle-même, comme nous avons pu le constater à travers les différentes références à cette œuvre, soit allègrement chevauchée et annulée, soit discrètement redoublée, soit paradoxalement encadrée par des blancs. C'est là peut-être le dernier coup de génie d'Araki dans son travail autour de la double-page : avoir fait de la séparation des pages le signe dernier, par le vide, du lien qui unit deux planches qui nécessairement se regardent à travers le regard du lecteur. La double-page s'imposerait ainsi comme norme nouvelle, comme base de composition de toute planche pour Hirohiko Araki.

### **Bibliographie**

- Bouissou, Jean-Marie. 2010. *Manga. Histoire et univers de la bande dessinée japonaise*. Arles, Philippe Picquier.
- Poupée, Karyn. 2010. *Histoire du manga*. Paris, Tallandier.

---

<sup>1</sup> Le concept d'*ubris* est entendu ici dans son sens premier de « démesure ». Il fait référence à ce comportement identifié dans la Grèce antique comme un emportement hors des limites communes, comme un affranchissement des règles et normes établies. Son emploi, ici, dans un contexte de création artistique, est également marqué par le travail de Nietzsche autour du dionysien qui explore et définit cette démesure de l'*ubris* par opposition à la mesure apollonienne. Dans notre travail, l'*ubris* sera entendu comme cet élan créatif qui passe outre les conventions, et utilise les normes habituelles pour inventer des usages nouveaux, des formes nouvelles.

<sup>2</sup> La parution française des œuvres de Hirohiko Araki a de son côté rencontré de réels bouleversements. Le premier éditeur, J'ai lu, a stoppé ses activités liées au manga lors de la crise de l'édition du manga en France à la fin des années 1990 et au début des années 2000. J'ai lu a ainsi édité les quatre premières parties de *Jojo's Bizarre Adventure*, mais celles-ci sont depuis épuisées, et n'ont pas encore fait l'objet d'une réédition. L'éditeur Tonkam a récupéré les droits concernant la série, et a depuis édité la cinquième partie, *Golden Wind*, et vient de débiter la publication de la sixième, *Stone Ocean*, choisissant de recommencer la numérotation des volumes à zéro à chaque fois, et de nommer la série par le titre de la partie, afin d'attirer les lecteurs n'ayant pas connaissance des premières parties. La septième saison bientôt achevée au Japon, n'est donc pas à l'ordre du jour en France. Par ailleurs, le volume publié dans le cadre de l'exposition consacrée à la bande dessinée au Louvre a été publié par l'éditeur partenaire de l'événement : Futuropolis. Les images fournis en citation dans cet article empruntent à la publication officielle française : volumes épuisés publiés par J'ai lu, volumes actuels de l'édition par Tonkam, et images du volume publié chez Futuropolis.

<sup>3</sup> Cela explique que parmi les rares ouvrages français institutionnels consacrés au manga on puisse retrouver Araki associé aux clichés mêmes du genre. Ainsi, dans *Manga*, ouvrage de vulgarisation de Jean-Marie Bouissou – spécialiste du Japon contemporain, directeur de recherche à Sciences Po, et fondateur du réseau Manga Network – une seule mention est faite de l'œuvre d'Hirohiko Araki. Il s'agit d'une rapide remarque assortie d'une note autour des mangas utilisant le genre du « tournoi », ici « mâtiné de super pouvoirs baroques ». Le propos semble bien péjoratif, et associe Araki à une conception extrêmement basique du manga fondé sur « la possibilité de répéter à l'infini le scénario simplissime du duel et les katas que l'amateur – comme le féru d'arts martiaux – apprécie pour eux-mêmes, et dont la répétition fait en définitive du tournoi un genre fort reposant pour le lecteur » [Bouissou 2010, 341].

<sup>4</sup> Si elle n'identifie pas précisément le rôle de la double-page dans le travail d'Araki, Karyn Poupée signale néanmoins la qualité de l'auteur dans le paysage du *Weekly Shonen Jump*, justifiant cette qualité par le travail d'Araki au niveau du graphisme : « *Shonen Jump* peut aussi se glorifier d'avoir tôt perçu les aptitudes d'un autre tout jeune créateur, d'une vingtaine d'années à l'époque et d'une autre trempe créative, Hirohiko Araki. Artiste au style archi-travaillé, dont les dessins, percutants, parfois violents, chargés aussi, exigent un long temps de lecture, Araki est surtout l'homme d'une épopée historique planétaire et sans fin, entamée en 1987 : *Jojo no kimyo na boken* (Les aventures bizarres de Jojo). Entre les premiers et les plus récents tomes de ce conte complexe, labyrinthique, se distingue une évolution esthétique troublante, à laquelle adhéra le lectorat japonais mais qui déconcerta les étrangers, autant que la fresque narrative elle-même. À l'instar de Katsuhiko Otomo, Hirohiko Araki est un illustrateur dont l'œuvre impose au lecteur un réel travail visuel. Les décors des scènes ne sont pas prétextes à remplir les vides ni à rendre le héros plus saillant, ils sont essentiels et chaque case est presque en ce sens un tableau. » [Poupée 2010, 257-258]

<sup>5</sup> Karyn Poupée cite ainsi un propos d'Araki : « Jojo est une ode à l'humanité : mon personnage n'y est tributaire ni des machines, ni de la technologie, il se tire d'affaire grâce à son corps, grâce à ses tripes : c'est une lutte permanente entre l'homme et le reste, c'est cela exister » [Poupée 2010, 258]

<sup>6</sup> Le « stand » est un double psychique du personnage. Il n'est visible que par les personnages eux-mêmes dotés de « stands ». Ces « utilisateurs de stands » s'attirent mutuellement sans que l'on sache la raison de ce phénomène. Chaque stand se caractérise par un pouvoir particulier dont bénéficie son utilisateur. Il peut s'agir de lire dans les gens comme dans des livres (« Heaven's Door », stand de Kishibe Rohan dans la quatrième partie de la saga) ou de créer des fermetures Éclair où on le souhaite (« Sticky Fingers », stand de Blono Buccellati dans la cinquième partie). Les aventures racontées par Araki dans *Jojo's Bizarre Adventures* consistent, à partir de la troisième saison, en des affrontements entre utilisateurs de stands, ou en des situations inextricables à résoudre grâce aux pouvoirs des stands.