



N°3 L'image dans le récit I/II

- Myriam Tsimbidy

Abarat de Clive Barker : de la *fantasy* enluminée au Grand Œuvre

Clive Barker, auteur contemporain américain, scénariste, cinéaste, metteur en scène, acteur et peintre est un artiste aux multiples facettes. Parmi les succès qui jalonnent son œuvre d'écrivain figurent des œuvres qualifiées par le public de *fantasy* – Clive Barker déclare qu'il n'a que faire des étiquettes commerciales¹ –, parmi ces romans *Le Royaume des Devins* et *Abarat*, une saga destinée notamment à un jeune public. Sur les cinq volumes prévus, seuls les deux premiers *Abarat* et *Jours de lumières, nuits de Guerre* ont été publiés aux États-Unis respectivement en 2002 et en 2004². Le troisième tome est annoncé pour novembre 2011. L'œuvre s'inscrit dans la lignée des grands récits de *fantasy* comme *Le Seigneur des Anneaux* de Tolkien, *Le Monde de Narnia* de Lewis, ou encore *La Croisée des mondes* de Pullman. *Abarat* débute comme un scénario de roman initiatique, pour se transformer peu à peu en épopée. Candy Quackenbush, l'héroïne, vit à Chickentown, une petite ville du Minnesota ; adolescente

¹ Philip Nutman, « Bien connaître son Clive... », dans *Stephen King, Clive Barker, Les maîtres de la terreur*, Anthony Timpone éd., Editions naturellement, 1999, pp. 153-169 et p. 157.

² Clive Barker, Hélène Collon trad., *Abarat*, Paris, Albin Michel, Livre de poche, 2002 ; *Abarat, jours de lumière, nuits de guerre*, Paris, Albin Michel, Livre de poche, 2004. Ces deux ouvrages seront cités par le numéro de leur tome.

incomprise et solitaire, elle décide brusquement de quitter son collègue parce qu'elle ne supporte pas d'être punie injustement. Elle rencontre alors d'étranges personnages, qui lui demandent de remettre en marche un phare abandonné. Ainsi commence une aventure qui l'entraîne dans un monde parallèle et qui va la transformer. Candy est chargée d'une mission qui est à la hauteur de sa personnalité exceptionnelle : elle doit vaincre les forces du mal qui menacent *Abarat* pour sauver ce monde des Ténèbres. Outre cette trame, la grande originalité de ce récit de *fantasy* réside dans l'utilisation des illustrations peintes par l'écrivain lui-même.

L'étrange beauté des tableaux insérés surprennent le lecteur et réveillent son imagination. L'iconotexte d'*Abarat* prend le lecteur dans l'« entretoilement » des tableaux insérés et le tissage de motifs incisés dans le texte. Cette activité de va-et-vient entre les deux médias, « cet entre-deux vibrant » que Liliane Louvel appelle le « tiers pictural »³ entraîne au cœur de l'œuvre, et construit un « effet de présence » qui donne à cet univers une profondeur et une réalité inattendue.

Nous montrerons tout d'abord que l'iconotexte réussit à créer un univers de *fantasy* singulier en convoquant des représentations archaïques et cosmopolites. Nous verrons dans un deuxième temps en quoi le rapport texte/image génère un effet de mouvement et de vie tout en amplifiant les structures conflictuelles propres à l'épopée. Enfin, nous étudierons le motif de la ligne et de la couleur afin de montrer comment l'écriture picturale symbolise dans *Abarat* l'acte même de la création.

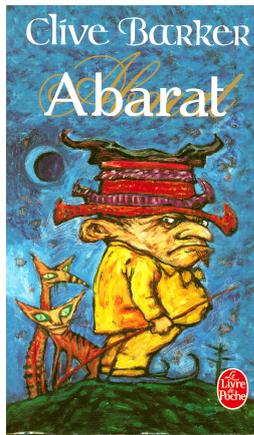
Une *fantasy* enluminée

Un premier feuilletage de l'édition de poche conduit à constater le nombre important des images, ainsi que leur éclat fascinant. Cette observation très formelle conduit à s'interroger sur leur rôle dans le récit : travaillent-elles le sens du texte ou servent-elles simplement à l'illustrer ?

³ L. Louvel, « Le Tiers Pictural, l'événement entre deux », dans *A L'œil, Des interférences textes/images*, J.-P. Moutier éd., Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2007, p. 229.

La poésie épique des couleurs

L'intensité colorée des illustrations s'impose dès le premier regard sur l'ouvrage. La gamme chromatique de Clive Barker s'appuie sur des contrastes entre les jaunes, les rouges et les bleus. Leur luminosité résulte d'une savante combinaison renforçant les coloris tout en capturant le regard. La première de couverture est en ce sens programmatique de cette esthétique de l'intensité.



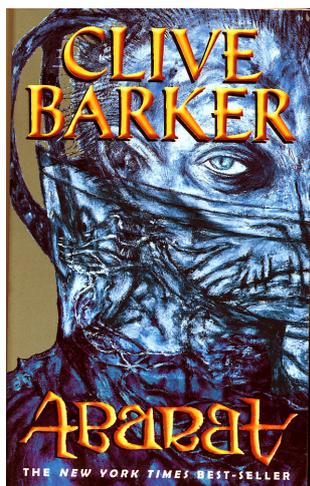
Le portrait de Kasper Wolfswinkel est une miroitante palette de couleurs complémentaires. Le personnage, vêtu d'un costume jaune vif, se détache d'un fond aux nuances de bleu outremer, il est coiffé d'un chapeau aux couleurs chaudes (un rouge profond, un rose magenta et un vert émeraude), et il est accompagné de deux chats au pelage rouge rayé de noir et aux yeux vert d'eau. Cette technique du contraste de la couleur⁴ frappe l'œil, impose à l'esprit les personnages⁵ et contribue à les catégoriser. Les êtres incarnant les forces du Mal sont peints en général dans des tons monochromes⁶ comme le montrent les teintes bleutées du visage squelettique de Gangrène⁷ renvoyant à l'idée d'un être entre la vie et la mort.

⁴ Johannes Itten, *L'Art de la couleur*, Paris, Dessain et Tolra, p. 36.

⁵ Le portrait de Malingo qui est allié de Candy est habillé de jaune sur un fond bleu (t. II, p. 198). , le vaisseau Armoise est représenté avec des voiles violettes sur un fond jaune (t. II, p. 449).

⁶ Mater Matelée est peinte dans une gamme de gris (t. I, p. 432) ; Mendelson Morphe dans la gamme de bleu gris avec quelques touches de rouge (t. I, p. 69).

⁷ Il s'agit de la première de couverture de l'édition américaine.



La peinture de l'univers de ces personnages obéit au même principe des couleurs spectaculaires. L'atmosphère étouffante et visqueuse du monde souterrain des animalarves⁸ est suggérée par un chatoiement de couleurs épaisses serties de noir qui envahissent toute l'illustration.



Inversement le monde de la lumière est représenté par un tableau au titre évocateur : « *Moment de beauté* »⁹.

⁸ T. II, pp. 124-125.

⁹ T. I, p. 262-263.



Aux ténèbres et au chaos s'oppose la vision lumineuse et harmonieuse des îles qui sont peintes sur un fond bleu¹⁰ et serties par quelques traits blancs (la blancheur de l'écume). Cette opposition entre deux univers n'est certes pour l'instant qu'esthétique. La violence et la mort sont présentes sur Abarat : une île arbore un drapeau de pirate, une autre est formée d'un volcan en éruption mais il est clair que la véritable menace apocalyptique est souterraine.

L'intensité colorée ne renvoie pas systématiquement à des valeurs éthiques mais évoque parfaitement le « mouvement vital du monde »¹¹ auquel de nombreuses références textuelles font écho.

Le champ lexical des couleurs est récurrent sous la plume du peintre-écrivain, et il confère une éclatante et étrange vie à cet univers parallèle. Dans une pièce, le narrateur signale qu'« une vaste portion de carrelage était peinte en bleu si vif qu'il faisait mal aux yeux »¹² ; dans la rue, l'on croise « un policier à peau bleue et barbe orange »¹³, un homme à la peau aux « fines rayures noires et bleues », ou encore une femme vêtue d'orange et de rouge ; dans l'eau, l'on aperçoit une pieuvre « tirant sur le mauve », « des poissons tachetés turquoise et

¹⁰ Ce bleu proche de la lividité cadavérique chez Gangrène évoque ici l'harmonie. L'ambivalence de la couleur est théorisée notamment par Johannes Itten : « le bleu profond de la mer et des montagnes nous ravit, alors que ce même bleu, employé comme couleur d'intérieur, produit l'effet d'une étrange et inquiétante inertie » (dans *L'Art de la couleur*, *Op. cit.*, p. 83).

¹¹ L'expression est de Robert Delaunay à propos de la capacité d'action de la couleur (Max Imdahl, *Couleur. Les écrits des peintres français de Poussin à Delaunay*, Paris, Ed de la Maison des sciences de l'Homme, 1996, p. 177).

¹² T. I, p. 314.

¹³ T. I, p. 133,

orange », et dans le ciel, des oiseaux « noirs aux entrailles rougeoyantes »¹⁴. Ces couleurs s'inscrivent dans la gamme chromatique des illustrations et leur font échos.

Dans *Abarat*, Clive Barker est avant tout un puissant coloriste. L'artiste impose ainsi par le texte et l'illustration des images chargées d'énergie qui symbolisent aussi l'opposition de forces antagoniques. Les «coloristes sont des poètes épiques »¹⁵, écrit Baudelaire, la lutte des masses colorées suggère la vitalité des forces et des formes archaïques présentes dans les grandes épopées.

L'archaïsme des formes

Les signes intericonique et intertextuel renvoyant à l'imaginaire des civilisations anciennes et du monde primitif renforcent l'archaïsme de cet univers, tout en lui donnant une dimension cosmopolite et intemporelle. Nous ne nous arrêterons pas sur les formes s'inspirant des sculptures pharaoniques¹⁶ ou bouddhiques, ou sur les séquences textuelles, notamment la visite du monde souterrain de la pyramide de Xuxux¹⁷, qui renvoient à l'univers fantastique de Lovecraft et qui mériteraient une analyse approfondie. Nous nous intéresserons uniquement ici aux résonances moyenâgeuses de l'iconotexte. Cette « médiévalité diffuse »¹⁸ organise la lecture du texte et des illustrations sur plusieurs niveaux.

Sur le plan compositionnel, l'illustration a tout du frontispice d'un vieil ouvrage quand elle accompagne les poèmes qui ouvrent le prologue et les quatre parties des deux livres¹⁹. Le dessin en noir et blanc est accompagné d'un texte en italique extrait d'une bibliothèque imaginaire.

¹⁴ T. II, pp. 25, 27, 28, 41, 48.

¹⁵ Baudelaire, *De la couleur*, Salon de 1846, p. 646.

¹⁶ T. I, p. 130.

¹⁷ T. II, pp. 116-117.

¹⁸ L'expression est d'Anne Besson qui s'est intéressée aux emprunts de la *fantasy* à la littérature médiévale (dans *La Fantasy*, Paris, Klincksieck, « 50 questions », 2007, p. 83).

¹⁹ Liliane Louvel parle d'iconorythme à propos de ce phénomène d'introduction de l'illustration, un travail sur la fréquence des illustrations et donc du rythme insufflé à l'œuvre serait à mener (dans « Le Tiers Pictural, l'événement entre deux », art. cit., p. 229).

PROLOGUE
LA MISSION



Trois est le chiffre de ceux qui font œuvre sacrée ;
Deux est le chiffre de ceux qui font œuvre d'amour ;
Un est le chiffre de ceux qui font le mal, ou le bien, absolu.

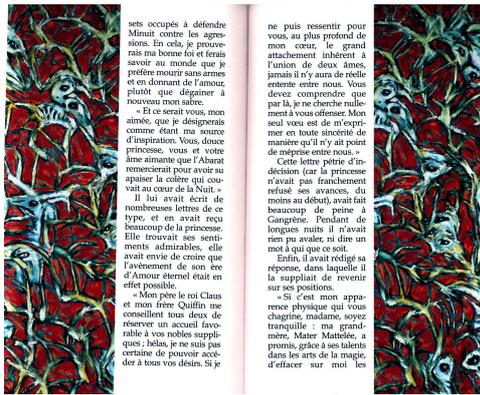
Commentaires
d'un moine anonyme
de l'ordre de Saint-Oco.

Autant de seuils, de lieux visuels qui font écho à des textes anciens et qui annoncent une quête mystique. Quant au récit, il invite à faire ces liens par l'insertion d'extraits d'une prophétie apocalyptique intitulée *Six livres de Luméric* écrite en ancien français²⁰ ou l'adjonction d'un *Almanach* pour les explorateurs d'*Abarat*.

Sur le plan séquentiel, l'illustration renforce parfois la signification d'un épisode. La lettre d'amour envoyée par Gangrène à la princesse Boa s'insère sur une double page dont chaque marge extérieure forme un bandeau imitant un décor de tapisserie médiévale. L'on retrouve la même couleur rouge-orangé des tapisseries dites de *La Dame à la licorne*, ornée de motifs argentés et blancs²¹.

²⁰ T. I, p. 433.

²¹ T. I, p. 234-235.



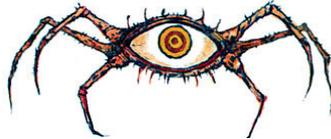
Cependant les fleurs et les animaux des bois ont laissé place à un enchevêtrement végétal d'une densité étouffante. Cette atmosphère médiévale orne et imprègne le texte pour en amplifier le sens. Elle apporte une tonalité courtoise, et intensifie ainsi le drame de cette histoire d'amour tragique puisque Gangrène n'est pas aimé.

Sur le plan du dispositif visuel, les illustrations enchâssées dans le texte deviennent de véritables enluminures par leur coloris, la variété de leur disposition sur la page et la diversité de leur forme. Certaines couvrent une pleine page, d'autres se trouvent en pied de page ou en haut de page, d'autres en marge ou encore au début d'un paragraphe. Enfin leur taille, leur position et le rythme de leur apparition varie : tantôt l'image semble gagner sur le texte, tantôt elle disparaît sur plusieurs pages.



Leurs formes s'apparentent aux grotesques des enluminures flamandes du XVe siècle. Têtes grimaçantes, figures zoomorphes, créatures hybrides dignes du

Jugement dernier ou des *Péchés capitaux* de Brueghel l'Ancien ou de Bosch, envahissent la page bouleversant l'ordre de la lecture²².



²² T. II, p. 141

Œil ballon²³ et poisson à pattes²⁴, œil-crabe²⁵, être gigogne²⁶, oiseau humanisé²⁷, voire lieux animalisés comme cette église dragon²⁸, toutes ces figures oniriques programment une lecture visuelle du texte. Ces créations picturales trouvent dans le récit des échos. Les mots-valises, les descriptions multiplient les encodages imageant – au lecteur d’imaginer ces poissons-chiens²⁹, ces poissons-chaudières « dont chacun des estomacs contenait de mystérieux brasiers »³⁰, ces oiseaux-aboyeurs à tête de chien ou ces « oiseaux-cousets qui ressemblaient à des ptérodactyles dessinés par un fou »³¹. Ces créatures fantastiques évoquent les drôleries animales qui viennent en marge de certains livres d’Heures, même jeux esthétiques qui font sourire et qui transportent dans un univers où les lois ne sont plus les mêmes.

L’interaction image texte révèle un monde intemporel, un monde creuset dans lequel l’opposition des couleurs primitives, les représentations imaginaires de formes de vie archaïques, et le jeu de l’intertextualité participent à créer un effet d’étrangeté mais aussi de foisonnement, et de richesse d’autant plus fort que ce monde se transforme aussi constamment.

Picturalité: *Abarat* ou un univers en mouvement

Abarat est un univers en mouvement. Le choix de l’auteur, qui est de mêler représentations picturales et textuelles, programme une lecture instable : « le lecteur n’étant jamais totalement dans l’un, ni totalement hors de l’autre »³²,

²³ Extrait de l’illustration t. I, p. 23. Il évoque la lithographie d’Odilon Redon : « L’œil, comme un ballon bizarre se dirige vers l’infini » 1882, première planche de l’album *A Edgar Poe*.

²⁴ T. I, p. 105.

²⁵ T. I, p. 420.

²⁶ T. II, p. 71.

²⁷ T. II, p. 293. Des montages surréalistes se multiplient tout le long de l’œuvre : la main-tête (t. I, p. 101), la main-piédestal où se trouve le trône de la sorcière de la nuit Mater Matelée (t. II, p. 206), bouquet d’arêtes (t. II, p. 358).

²⁸ « Un îlot où se dressait une église, et que pour bâtir les deux flèches de celle-ci, on s’était servi du crâne d’un gigantesque dragon » (t. II, p. 565, et, pour l’illustration, p. 569).

²⁹ T. I, p. 139.

³⁰ T. I, p. 474.

³¹ T. II, p. 467.

³² L. Louvel, *Texte/image images à lire, textes à voir*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, 2002, p. 149.

ce qui induit une incomplétude sémantique. Le texte et l'image interagissent, se complètent, s'enrichissent, se contredisent. L'auteur virtuel organise cette instabilité : selon que le portrait iconographique précède ou suit la description textuelle, il invite à inventer ou à vérifier. A ce mouvement programmé par l'iconotexte s'ajoute celui généré à l'intérieur même du texte et de l'image afin de décrire un univers insaisissable par sa richesse, son activité et ses transformations perpétuelles.

Défilé et emboitement

L'univers d'Abarat est un lieu où vit une population cosmopolite et hétérogène. Candy découvre ce nouveau monde sur l'île de Yebba Dim Diurne, dans laquelle « les mille fruits de mille mariages entre l'humanité et le vaste bestiaire de l'Abarat circulaient »³³. Tout y est « sources d'ahurissement permanent ». Dans la rue, Candy croise notamment un homme gigogne, une femme qui porte un aquarium en équilibre sur la tête, contenant un énorme poisson lui ressemblant, une créature dont les jambes sont des échelles rouges, un nuage de fumée bleue qui devient un visage brumeux lui souriant, des bêtes à taille de chinchilla ressemblant à des lions, et une chose qui devait avoir pour mère une langouste et pour père un tableau de Picasso. Tout est en mouvement : l'homme gigogne passe en courant, l'homme échelle avance à grand pas, le vent disperse le visage de brume, les lions-chinchillas vont et viennent sur des fils électriques, la chose dessine « avec un bout de charbon un autoportrait flatteur à même le plâtre blanc »³⁴. Or curieusement, seules la femme à l'aquarium et la créature échelle³⁵ se trouvent illustrées.

³³ T. I, p. 137.

³⁴ T. I, p. 138.

³⁵ T. I, pp. 138 et 143.



Au lecteur-créateur donc de poursuivre ce travail de montage visuel.

Ce monde extraordinaire reste ordonné, maîtrisé ; la description se développe autour de marqueurs spatiaux (en haut de la rue, sur les toits, sur sa droite, sur sa gauche). Inversement, lorsque Candy entrevoit une fraction de la Spirale d'Odom³⁶ dans laquelle il n'existe ni passé, ni futur, le texte se fait inventaire pour lister « une succession de tableaux extraordinaires » qui transforme l'espace-temps en un réservoir de formes.

Une femme marchant la tête en bas, des poissons dans le ciel, des oiseaux à ses pieds.

Un homme debout au milieu d'une étendue désertique baignée de clair de lune, la tête couronnée d'une efflorescence de pensées formant comme une oasis.

Une cite ponctuée de tours rouges sous un ciel plein d'étoiles filantes; une autre représentée en miniature, parfaitement ciselée et qui se tenait sur deux pattes (...).

Un masque grotesque qui flottait dans les airs en chantant. (...) ainsi de suite, à n'en plus finir. Un interminable défilé d'images³⁷.

Le texte imageant suffit ici à suggérer cette série de tableaux qui est absente dans l'œuvre picturale mais il arrive qu'inversement la force narrative de l'illustration complète le récit en ouvrant des possibles qui n'ont pas été exploités.

³⁶ T. I, p. 391.

³⁷ T. I, p. 390.

Ainsi lorsque Candy regarde par les fentes d'un zootrope³⁸ et qu'elle découvre la « rêverue », seuls trois personnages sont décrits :

Candy vit un homme coiffé d'une espèce de tour à une seule fenêtre derrière laquelle un incendie faisait rage ; un autre avait sur la tête une cellule où était enfermé et ligoté un pauvre prisonnier ; le crâne du troisième (qui, par ailleurs, portait sous le bras un gros poisson, sans doute son dîner) s'ornait d'un petit théâtre avec, au centre de la scène, une créature entièrement chauve³⁹.

L'illustration est plus riche⁴⁰, formant un bandeau au haut d'une double page, elle offre l'image d'un défilé visuel imitant l'organisation spatiale d'une description. Les bonnes règles de la composition voudraient que les objets « les plus essentiels » soient placés « dans le milieu », mais ces règles n'ont plus de sens ici⁴¹. Le dispositif pictural ne cherche pas à « fixer l'œil », au contraire il l'oblige à circuler, mimant en quelque sorte le mécanisme du zootrope ; l'effet panoramique fonctionne comme une énumération picturale, l'ordre du défilé de gauche à droite imitant structurellement la composition linéaire d'une galerie littéraire de portraits. Néanmoins alors que le regard de l'héroïne sélectionne aléatoirement en allant du détail à l'ensemble, le lecteur peut adopter une autre lecture de l'image et s'arrêter méthodiquement sur chacun des dix personnages au premier plan voire ne s'intéresser qu'aux personnages de second plan.



³⁸ Inventé au XIX^e siècle, le zootrope est un cylindre en bois sur lequel sont dessinées des figures, lorsqu'il entre en rotation, il donne l'illusion du mouvement.

³⁹ T. II, p. 325.

⁴⁰ T. II, pp. 328-329.

⁴¹ D. Arasse, *Le Détail. Pour une histoire rapprochée de la peinture*, Paris, Flammarion, « Champs arts », 1996, p. 247.

Saisies soit de profil, soit de face, soit de trois quart, ou encore de dos, les figures au premier plan se caractérisent par leur singularité. L'unité de cette diversité réside dans les « délirants échafaudages » qui les coiffent. Le chapeau est un symbole récurrent dans *Abarat* : mat et coloré, il signifie la puissance (il suffit que Kasper Wolfswinkel perde ses chapeaux pour qu'il ne soit plus rien) ; transparent, il révèle les rêves et donc les tendances inconscientes. Le personnage à gauche, dont le récit ne parle pas, est ainsi hanté par une spiritualité obsédante comme l'indiquent les croix sur son chapeau et celles qu'il porte en collier et dans ses cheveux. Chaque coiffe est un univers aux multiples potentialités narratives : les hommes encagés, la tour enflammée ouvrent sur d'autres récits, interpellent le spectateur : les superpositions de niveaux signifient-elle la richesse de l'imaginaire et l'unique étage l'obsession voire la folie des personnages?

Dans l'économie de l'œuvre, cette illustration reste relativement simple parce qu'un effet d'arrière plan crée une perspective. Cela s'explique par le fait que le peintre représente le décor en trompe l'œil qui se trouve dans la boîte à image. Le plus souvent l'illustration joue sur l'entremêlement et la fusion : des formes en cachent d'autres et travaillent l'espace en jouant sur les perspectives.

Anamorphose, métamorphose

L'anamorphose est la figure picturale et littéraire, propre au fantastique mais aussi à l'étrange. Yebba Dim Diurne⁴² est un lieu anthropomorphisé. L'île se présente comme un buste pharaonique vu de profil et plongé dans la mer Izabella, les minuscules points rouges au bas du buste donne l'échelle, il s'agit de bateaux. La connaissance intellectuelle et textuelle – le lecteur sait qu'il s'agit d'une île – est cependant contrariée par la représentation picturale de la statue égyptienne.

⁴² T. I, p. 130.



Le texte étaye cette anamorphose en convoquant dans la description un champ lexical anthropomorphique. Le narrateur explique que sur le côté de « l'immense tête » « un escalier montait à pic en serpentant comme une veine »⁴³; puis signale qu'un « minuscule port [est] aménagé dans le torse ».

Le lieu anthropomorphisé reste ici inanimé ; il arrive parfois que ce soit un animal qui devienne espace, ou que le cadre devienne un personnage. L'héroïne s'est réfugiée sur une petite île et sous un arbre mais elle constate que l'îlot se déplace. L'énigme est résolue lorsque tout l'archipel s'anime : « l'îlot de tête se souleva et émergea de l'écume ». Le mot « tête » désigne une situation spatiale mais l'image s'anthropomorphise et prépare la métamorphose de l'île de tête en « crâne broussailleux et vert »⁴⁴. Quant à l'image, elle suggère l'ambivalence de l'actant à la fois personnage et lieu en montrant une sorte de félin souriant sur lequel se trouvent des bouquets d'arbres, tout en ne laissant aucun doute sur sa fonction adjuvante avec le champ sémantique et le motif iconographique du sourire et de l'île.

Les créatures étranges d'Abarat sont indéfinissables par leur forme et leur caractère. Ainsi les vélitteurs sont, par exemple, « mi-hommes, mi-chauve souris ». A cette hybridité l'iconographie ajoute une ambivalence : le visage de l'oiseau anthropomorphe est souriant mais il porte une sorte de collier qui dessine

⁴³ T. I, p. 131.

⁴⁴ T. II, pp. 570-571.

sur son corps un visage sévère voire antipathique⁴⁵. L'anamorphose organise tout l'univers d'Abarat ; des corps dessinés cachent des lieux et des visages, des visages se cachent dans les décors des arrière-plans.



L'anamorphose transforme la dualité manichéenne du monde épique en la complexifiant. Le Vétillieur est-il un allié ou un adversaire ? Et Canaille de regretter la transparence éthique du passé : « c'était si simple autrefois, il y avait les îles de la Nuit et les îles du Jour (...) on restait fidèle à une cause »⁴⁷.

Abarat est un monde de fausses apparences et donc de surprises. L'île de l'Ephémère est le lieu par excellence de la métamorphose surréaliste. Les héros observent après une pluie destructrice la renaissance de la végétation avec des éléments qui n'ont pas tout à fait l'air de plantes. « Car n'était-ce pas un œil, là, dans la corolle de cette fleur ? Et cette brèche, parmi les bulbes gorgés d'eau d'une plante à demi enterrée, tel un oignon vert... ? Si ce n'était pas une bouche, ça y ressemblait étrangement »⁴⁸. La nature s'anthropomorphise ; objet d'émerveillement, elle annonce aussi les pièges de l'apparence.

Les personnages ne sont pas ce qu'ils ont l'air d'être : Malingo est un peureux qui a la trempe d'un héros ; Gangrène est un méchant et même picturalement un écorché vif, qui souffre de ne pas avoir été aimé ; Pixler, qui n'a rien « d'un tendre », arbore le visage éternellement souriant du Commexo

⁴⁵ T. I, p. 127.

⁴⁶ T. II, pp. 86-87.

⁴⁷ T. I, p. 125.

⁴⁸ T. II, p. 410.

Kid (une effigie de propagande)⁴⁹. Les tarrie-chats, qui ressemblent « à un chœur de damnés⁵⁰ », sont en fait des alliés⁵¹. Candy est une adolescente américaine fragile et solitaire mais aussi la princesse Boa aux puissants pouvoirs, quant à Léthéo, garçon-serpent, il se partage entre deux camps : c'est un fidèle de Gangrène et un ami de Candy. Ces caractères révèlent la perméabilité des catégorisations manichéennes et donc sur le plan narratif permettent tous les rebondissements. Les potentialités de ce récit encore inachevé restent ainsi extraordinairement ouvertes, tout en s'orientant vers cet inéluctable affrontement épique des forces du mal et du bien.

L'ambiguïté des formes et des personnages génère un mouvement narratif qui travaille l'écriture même. Les métaphores filées réactivent ainsi des images visuelles. La découverte d'Abarat par Candy est programmée par une récurrence d'images convoquant les quatre éléments primordiaux. L'héroïne vient de s'enfuir de son collège et se dirige vers une zone déserte située aux frontières de la ville. L'arrivée de la mer Izabella à Chickentown est programmée par le texte. Des indices annoncent l'union de la terre et de l'eau comme le mouvement ondoyant de l'herbe et le « moutonnement »⁵² de la prairie du Minnesota ou encore l'évocation de la rencontre surprenante de Candy et de John Canaille, qui se trouvent face à face « tels deux nageurs qui émergent des hauts-fonds »⁵³. La symbiose du feu et de l'eau est suggérée par les lumières du phare dont les « flots aveuglants se déversaient dans toutes les directions »⁵⁴, et la fusion de l'eau et de l'air par l'évocation des astres d'Abarat « pleins de couleurs mouvantes allant du violet foncé au bleu roi qui balayaient le ciel telles des marées prêtes à accueillir nageurs et navires »⁵⁵.

⁴⁹ T. I, p. 264.

⁵⁰ T. I, p. 301.

⁵¹ L'illustration étaye cette l'interprétation, lorsque les dessins des tarrie-chats envahissent toute la page (t. I, pp. 298-299 ; p. 300 ; pp. 342-343).

⁵² T. I, p. 57.

⁵³ T. I, p. 61.

⁵⁴ T. I, p. 85.

⁵⁵ T. I, p. 154.

Abarat naît de la fusion des quatre éléments primordiaux mais aussi de l'union des lignes et des couleurs qui s'assemblent afin de transformer les idées en images puis l'image en réalité. Abarat est une poétique de la création.

Abarat ou le creuset de la création

Clive Barker explique dans de nombreux entretiens l'interaction entre ses créations picturales et son écriture. A propos du troisième tome d'*Abarat*, il déclare qu'il peint au fur et à mesure « en sachant ce qui va se passer (...), mais pas dans tous les détails » et en espérant que des personnages et des paysages étranges envahissent ses pensées et son esprit et apparaissent sur la toile à coups de pinceau⁵⁶.

Le lien génétique entre l'écriture de l'œuvre et la « vision » picturale touche les détails, déclare l'auteur, mais ces détails « renouvellent » et modifient aussi la trame puisque les parcours des personnages évoluent en fonction des nouveaux paysages qui surgissent. Cette genèse « sous la dictée de l'image » pour reprendre la formule de Pierre Klossowski⁵⁷, explique la picturalité d'une écriture qui convoque, comme nous l'avons montré, les couleurs et les formes. Ce processus de création est en quelque sorte mis en abyme dans l'œuvre à travers le concept de la ligne qui se transforme, se diffracte et qui d'invisible devient visible, et parfois même lisible pour finalement se matérialiser en glyphe.

A l'origine, la ligne

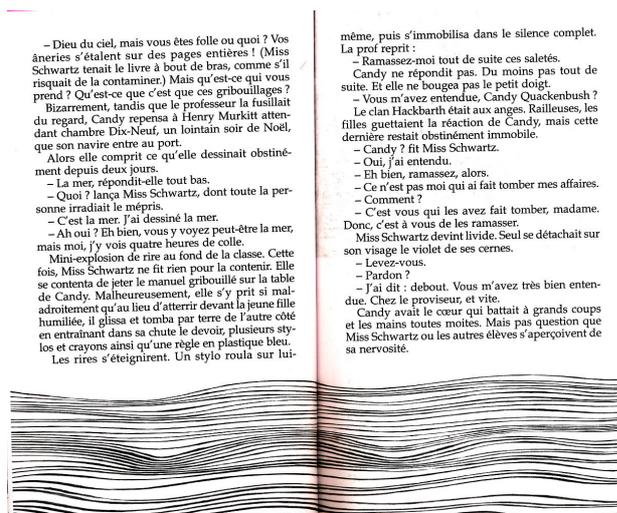
La naissance d'Abarat dans l'esprit de Candy et du lecteur commence par des lignes. L'existence de ce monde se manifeste en effet à travers les « gribouillages » dessinés sur son livre par l'héroïne qui s'ennuie en cours. Le narrateur décrit une régularité « sans savoir pourquoi la jeune fille dessinait des lignes ondulées sur la couverture, machinalement comme si sa main était animée

⁵⁶ « *And so I'm painting these pictures in the expectation that history will repeat itself and interesting, strange characters and landscapes will come into my mind and into my mind's eye and appear on the canvas through the brush* » (Audio interview by Anthony DiBlasi (i) *Abarat 2* promotional CD ROM sampler, Joanna Cotler Books, June 2004, www.harpercollins.com).

⁵⁷ B. Vouilloux, *La Peinture dans le texte*, Paris, CNRS éditions, 1995, p. 20.

d'un mouvement propre [...] l'intérieur était lui aussi décoré de lignes serrées qui ondulaient par centaines, du haut en bas des pages »⁵⁸. Alors que Mlle Schwartz, son professeur d'histoire, se scandalise devant de telles « âneries », Candy comprend ce qu'elle a dessiné, aussi s'exclame-t-elle sans réfléchir : « C'est la mer. J'ai dessiné la mer » et la réplique cingle significative d'une absolue incompréhension : « Eh oui ? Eh bien, vous y voyez peut être la mer, mais moi, j'y vois quatre heures de colle »⁵⁹.

La capacité à voir c'est à dire à donner du sens à une forme picturale est ici ce qui distingue Candy. Dans ce qui n'est qu'un gribouillis pour les âmes prosaïques, elle a su déchiffrer le glyphe de la mer. L'illustration incite le lecteur à aller plus loin : la représentation des lignes dessinées couvre, de gauche à droite, le bas d'une double page et entraîne le regard vers les pages suivantes, vers l'avenir de l'œuvre⁶⁰.



Clefs pour entrer dans un autre monde, les lignes ondulées symbolisent un parcours visuel et littéraire : « un peu comme un signe, un billet vers l'aventure »⁶¹. Elles envahissent l'esprit de l'héroïne qui décide de quitter en pleine journée son collège parce qu'elle « voit » ses gribouillages.

⁵⁸ T. I, p. 43.

⁵⁹ T. I, p. 44.

⁶⁰ T. I, pp. 44-45.

⁶¹ T. I, p. 71. Candy retrouvera ce motif sur la boule trouvée dans le phare, objet qui va lui permettre d'appeler la mer (t. I, p. 83).

Mais ce n'étaient plus de simples lignes noires sur fond de papier recyclé grisâtre ; maintenant elles se détachaient nettement-très nettement et elles étaient de toutes les couleurs, comme quand on ferme les yeux après avoir regardé le soleil en face⁶².

Sa mémoire visuelle travaille le dessin, le transforme en l'animant et le coloriant ; le paysage mental devient une immense scène fantasmagorique proche des ciels de Van Gogh :

Des dizaines de petits soleils verts, rouges, dorés, plus des couleurs qui n'existaient même pas⁶³.

En outre, les lignes sinueuses bougeaient, ondoyaient dans les ténèbres qui envahissaient la tête de Candy, puis défermaient et se brisaient dans une grande explosion de teintes vives décrivant des arabesques blanc et argent.⁶⁴

Tel un fil d'Ariane, les lignes conduisent Candy au-delà des chemins parcourus : « là où la route prenait fin pour céder la place à un océan d'herbe et de fleurs »⁶⁵. Le caractère mystique du symbole est clair. La chambre de l'Echeveau, dite la chambre de la création, se trouve sur l'île de Huffaker : « c'est le fil, explique un personnage, qui relie toutes les choses entre elles – qu'elles soient animées ou inanimées, douées ou non de raison »⁶⁶. Nos héros, Candy et Malingo, en se jetant d'un pont pour échapper au Scarifié (un méchant !) ont le temps de voir ce « fil brillant ». L'univers est alors transformé comme traversé par un entrecroisement de fils qui va jusqu'au ciel. Les héros découvrent ainsi qu'« une fine résille de nuages s'était tendue dans le ciel, et les étoiles qui en étaient prisonnières teintaient d'argent la mer Izabella »⁶⁷. L'image du fil est reprise par celle de la toile. Candy s'aperçoit que le nuage qui l'a dirigée vers la plaine tend « un grand rideau doré au-dessus du drame qui se jouait »⁶⁸. Vu de haut, le paysage d'Abarat semble un assemblage de morceaux de tissu : « un patchwork sur fond de mer-

⁶² T. I, p. 48.

⁶³ T. I, p. 48.

⁶⁴ T. I, p. 49.

⁶⁵ T. I, p. 57.

⁶⁶ T. II, p. 33.

⁶⁷ T. II, p. 39.

⁶⁸ T. I, p. 73.

scintillante autour des îles du Jour, sombre dans celle de la nuit »⁶⁹. L'espace devient un canevas dans lequel « les étoiles percent de petits trous noirs »⁷⁰, et sur lequel les bateaux font des taches rouges⁷¹. L'univers est ainsi décrit comme une toile peinte, assemblée et cousue, le résultat d'un tissage cosmique. Ce dernier témoigne d'une force spirituelle que chacun dans *Abarat* peut s'approprier pour devenir lui-même un créateur.

Le glyphe

Tous les personnages sont des créateurs plus ou moins maîtres ou conscients de leur pouvoir. En manipulant mentalement des lignes, des formes et des couleurs à partir de l'écheveau originel, ils arrivent à créer un glyphe.

Le glyphe abaratien surgit tout d'abord à partir de mots : « ce sont des mots qui se transforment en machine volante »⁷² expliquent les frères Canaille à Candy au début de son voyage. Cependant les mots seuls sont inefficaces. Il faut une autre force pour créer, une force qui est un don comme pour Candy, ou qui résulte d'un travail individuel ou collectif comme ce sera le cas pour ses amis. Le surgissement de l'objet dans le texte évoque une pratique picturale. Candy, après avoir prononcé une formule magique, voit une « myriade d'étincelles s'enflammer » qui crée un sillage formant une matrice dans laquelle des lignes plus fines s'entrecroisent pour « dessiner une espèce de cabine »⁷³. Cette description s'inspire de la théorie « du dessin par les milieux » de Delacroix. Elle consiste à partir non du contour externe « mais des volumes internes de l'objet à représenter, par exemple en une série d'ovales de toutes tailles, comme jetés en vagues de lignes multiples et spontanés, qui définissent des masses volumineuses et dont les associations et interpénétrations multiples donnent naissance au contour proprement dit de l'objet considéré »⁷⁴. La création textuelle de l'objet évoque le

⁶⁹ T. I, p. 223.

⁷⁰ T. II, p. 186.

⁷¹ T. I, p. 424.

⁷² T. I, p. 108.

⁷³ T. I, p. 360.

⁷⁴ M. Imdahl, *Couleur. Les écrits des peintres français de Poussin à Delaunay*, Op. cit., p. 103.

mouvement des lignes, stimule l'imagination du lecteur qui « dessine » aussi mentalement cette « cabine » d'ailleurs non représentée dans les illustrations.

Plus loin, Gangrène relie lignes et couleurs pour créer un immense papillon à partir de trois étincelles aux teintes bleu-violet, rouge-orangé et couleur d'os⁷⁵. Devenu un véritable chef d'orchestre, il dirige « une symphonie » ; les couleurs s'entremêlent jusqu'à former une « énorme phalène » de bien quatre mètres de long aux mouchetures colorées. L'imagination du lecteur est encore sollicitée mais elle est orientée par une illustration en noir et blanc qui représente simplement le papillon vu de profil. Le regard s'arrête sur quelques « mouchetures » comme les carrés blancs sur les bords des ailes. Seul le texte donne la signification de ces taches blanches en révélant que les motifs du papillon dessinent « un énorme visage hurlant qui s'étal[e] sur un fond de ciel » tandis que l'évocation du repliement et du déploiement des ailes suggère la récurrence de la disparition et de l'apparition de la forme comme un éternel recommencement du cri : « on aurait dit que les cieux eux-mêmes donnaient libre cours à leur angoisse »⁷⁶.

Le texte révèle toutes les potentialités de l'illustration, et souligne même son originalité. Le glyphe créé par Malingo illustrera cette idée.

Malingo, se trouvant sur l'*Armoise*, le bateau de Gangrène, est attaqué. Il prononce une formule magique et, des cordages et des voiles, un être fantastique surgit :

Une créature de bric et de broc, encore plus étrange que les curiosités sans nom qui jonchaient le pont de l'armoise. Ses doigts étaient des échardes, son corps se résumait à une voile déchirée drapée en forme de toge et sa tête semblait composée d'un amas de cordes reptiliennes qui se dressaient comme des cobras en dardant une langue fourchues vers les sœurs sorcières⁷⁷.

En vis-à-vis, l'illustration complète la description⁷⁸.

⁷⁵ T. I, p. 211.

⁷⁶ T. I, p. 213.

⁷⁷ T. II, p. 504.

⁷⁸ T. II, p. 505.



Alors que le texte programme une image médusienne : les « cordes reptiliennes » évoquant la chevelure de la Gorgone, l'illustration corrige le cliché pour conférer un caractère inouï à cette créature surgie de l'imagination du personnage. Le cadrage adopté pour présenter cet être tout en cordes nous conduit dans un monde de formes inconnues et de mouvements imprévisibles. L'iconographie écarte le cliché reptilien pour revenir uniquement aux matériaux d'origine cordage, mât et voile. Ce retour sur du « connu » n'est là que pour souligner la magie de l'assemblage et du souffle qui anime cette Méduse aveugle dont la posture arquée souligne la force du souffle qui la pousse en avant.

Le glyphe est une symbiose entre les mots, les lignes et les couleurs, une émanation de l'esprit qui devient forme picturale et textuelle. C'est cet esprit qui donne vie à l'idée. Tous les personnages d'*Abarat* sont des images de créateurs mais certains créent pour mieux détruire.

La création ou le combat des forces et des formes

Une opposition fondamentale règne entre les forces du bien et du mal. Les forces du bien ont le pouvoir du souffle de vie. La princesse Boa incarne la force créative, elle « transfigurait l'air qu'elle respirait, la terre qu'elle foulait. Tout ce qu'elle voyait, elle le changeait à jamais, si bien que le monde était perpétuellement renouvelé »⁷⁹. Quant à la princesse Haleine, elle personnifie le souffle créateur : « Debout dans une flaque de lumière chaude, [elle] *exhalait* une

⁷⁹ T. II, p. 386.

créature vivante – en l'occurrence une pieuvre tirant sur le mauve »⁸⁰. L'illustration aux couleurs chaudes, dont les volutes soulignent la plénitude dynamique du souffle, suggère cette symbiose originelle entre le corps qui porte et qui crée et la création elle-même.



Inversement, les créations maléfiques de Mother Motley sont composites. Couturière obsédée, elle coud même quand elle se déplace, aussi son trône est-il posé sur une main coupée capable de se mouvoir. Penchée, le dos courbé, le regard fixé sur son ouvrage, elle fabrique des êtres à partir de morceaux de cuirs qu'elle remplit de sable et de boue. Mais elle crée pour détruire puisqu'il s'agit d'« assembler » ainsi une armée. L'illustration la met en scène comme en contre jour, les couleurs bleues grisées, les formes pointues, descendantes s'opposent aux formes arrondies et colorées de la princesse Haleine.

⁸⁰ T. II, p. 27.



Les formes et le jeu des couleurs entrent en résonance avec la structure symbolique du récit. Des personnages aux anatomies cauchemardesques, démantibulés, couturés, côtoient des êtres colorés, hybrides et féeriques. L'univers grouillant des animalarves lovecraftiens s'oppose au monde lumineux d'Abarat, comme le souffle de l'inspiration de la déesse d'Yzil qui produit à chaque fois une création unique, s'oppose au travail à la chaîne des forces du mal qui rassemble des morceaux. Et l'illustration vient travailler ces symboles, les enrichir tout en les dramatisant. Ces oppositions fondatrices renvoient aux sources vives de la création et du récit : histoire d'un combat entre la matière et l'esprit, entre les formes et les couleurs. Les fantasias picturales de Cliver Baker tout en renouant avec les obsessions d'un Bosch, d'un Edgar Poe, d'un William Blake, d'un Lovecraft, ou d'un Odilon Redon, sont indissociables de l'écriture car elles en sont la genèse, mais aussi le moteur⁸¹. *Abarat* est un creuset où la force évocatoire et imageante du texte et la dynamique narrative des illustrations s'entremêlent, se complètent, s'enrichissent. Cette alchimie du texte et de l'image réalise ce qui s'annonce comme le Grand Œuvre de Clive Barker.

⁸¹ « *The paintings came along when I didn't expect them - when I started to create a world round them, the world began to proliferate at a speed that I had never experienced in my life before* » écrit Clive Barker à propos du cinquième volume (**Abarat. Abarat. Abarat. Abarat... Abarat!** by Phil and Sarah Stokes, 13 and 20 March 2006, <http://www.clivebarker.info/newbooksc.html#abarat>).