



N°3 L'image dans le récit I/II

- **Aurélien Pigeat**

Rohan au Louvre :

Couleur du fantôme et fantôme de la couleur

Hirohiko Araki est un des grands mangakas contemporains, bénéficiant d'une reconnaissance aussi bien institutionnelle que populaire¹. Il débute en 1987 sa série à succès *Jojo's Bizarre Adventure*, qu'il poursuit toujours aujourd'hui, la déclinant sous diverses formes et à travers différents récits au fil des années. Il a par ailleurs exposé des planches dans des galeries d'art, notamment en France en 2003, chez Odermatt-Vedovi. *Jojo's Bizarre Adventure* est pourtant une série qui au premier abord ne semble pas se prêter à une estime critique. En effet, elle est dans un premier temps publiée dans le magazine de prépublication emblématique du shōnen, destiné à un jeune public, l'hebdomadaire *Weekly Shonen Jump*, avant d'être transférée à partir de 2005 vers le mensuel *Ultra Jump* dont le lectorat est

¹ Dans sa récente *Histoire du manga*, Karyn Poupée dit ainsi que « 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. (...) À l'instar de Katsuhiro 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 » (K. Poupée, *Histoire du manga*, Paris, Tallandier, 2010, pp. 257-258).

plus âgé. Par ailleurs, les récits d'Hirohiko Araki empruntent beaucoup à des genres et registres considérés comme mineurs, tels le fantastique, l'épouvante, le gore, et les références à la sous-culture ou à la culture populaire sont légions. Enfin, le trait très identifiable de l'auteur rebute souvent le lecteur, et la mise en scène très expressionniste et soulignée de corps subissant de violentes altérations rompt avec la fluidité habituelle de la lecture des mangas. Néanmoins, les partis pris de l'auteur témoignent de la mise en œuvre d'une esthétique puissante qui s'exprime autour de motifs explorés sans relâche au fil des années et des récits. C'est certainement pourquoi il fut, seul auteur ne relevant pas de la tradition franco-belge, invité à participer à l'exposition « Le Louvre invite la bande dessinée » en 2009 et à produire une œuvre dans le cadre de celle-ci : *Rohan au Louvre*².

Parmi les personnages de sa saga *Jojo's Bizarre Adventure*, il en est un qui occupe un statut particulier : le mangaka Kishibe Rohan, sorte de double fictionnel de l'auteur. Ce personnage constitue un héros privilégié pour les récits annexes d'Hirohiko Araki, comme *Rohan au Louvre*. Dans ce récit, le héros se rend au Louvre pour retrouver la trace d'un tableau perdu qui hante sa mémoire. Cette hantise, d'abord fantasmatique, prend, comme souvent chez l'auteur, une dimension concrète qui fait de la toile à la fois le nœud du mystère et la menace principale à l'intérieur du récit. Le dévoilement final de la toile permet alors une réévaluation des souvenirs fragmentés de l'adolescence du héros qui ouvrent le récit. Celui-ci se trouve intimement structuré par cette toile : le tableau fictif, clairement figuré à la fin de l'album, sert là à la fois de support à la narration, par le biais de son importance au sein d'une histoire de fantômes, et de principe esthétique et poétique du volume à travers d'étonnantes tensions chromatiques. Avant de développer ces deux enjeux du *Rohan au Louvre*, nous devons cependant présenter l'ensemble de *Jojo's Bizarre Adventure* et situer la place de Rohan dans cette œuvre.

² H. Araki, *Rohan au Louvre*, Paris, Futuropolis Musée du Louvre Shueisha, 2010, p. 128. Rappelons que le sens de lecture original, de droite à gauche, est conservé dans cette édition du volume.

Jojo's Bizarre Adventure ou l'œuvre d'une vie

La structure d'ensemble de la saga est tout à fait particulière. L'ensemble suit l'évolution de la famille Joestar de la fin de XIXe siècle au début de XXIe siècle. Le récit est découpé en parties, sept depuis 1987, dont les différents membres de la famille sont les héros successifs. Si les six premières parties suivent la chronologie de manière cohérente, la septième, et plus longue partie à ce jour, place son récit à nouveau à la fin du XIXe siècle, non plus en Angleterre comme dans la première partie, mais aux États-Unis. En outre, cette dernière partie, qui a d'abord nié son inscription dans la saga avant de l'afficher quelques mois après son début, se présente comme une sorte de réalité parallèle, mais, selon l'interprétation la plus courante parmi les amateurs de la série, paradoxalement consécutive aux mystérieux événements qui concluent la sixième partie. En outre, dans cette septième partie, de multiples références à l'ensemble de l'œuvre sont ouvertement affichées. Hirohiko Araki semble là y effectuer une sorte de réécriture de tout ce qu'il a composé depuis une vingtaine d'années. Cette partie touche actuellement à sa fin au Japon, et l'on ne sait encore quelle direction prendra la saga. En France, les quatre premières parties sont épuisées, leur éditeur, J'ai Lu, ayant abandonné le secteur des mangas. L'éditeur Tonkam a repris les droits de la série, et publie les parties suivantes, de manière indépendante, sans rééditer pour l'heure les précédentes. La cinquième partie est ainsi complète, et la sixième en est au début de sa publication.

L'univers d'Hirohiko Araki affiche des constantes qui structurent chacun de ses récits. L'action se présente comme une mise à l'épreuve violente des corps des protagonistes, relayée par la composition des planches et la mise en scène des personnages. Même un récit annexe comme *Rohan au Louvre* en témoigne à plusieurs reprises. Les limites du corps ainsi que la tension entre volonté et capacité sont clairement questionnées dans ces récits. Par ailleurs, les héros doivent affronter des adversaires dotés de pouvoirs liés au temps, à une forme de maîtrise de celui-ci. Les ennemis des deux premières parties sont associés au thème du vampire et ne peuvent donc mourir de manière classique, les suivants peuvent arrêter le temps, le rembobiner, l'effacer ou encore l'accélérer. À partir de

la troisième partie, les personnages sont accompagnés de doubles psychiques, globalement d'apparence humanoïde, les « stands », qui leurs confèrent divers pouvoirs servant le plus souvent la mise en scène des affrontements et donc la progression de l'action. Ces éléments construisent à la fois la dynamique narrative et la poétique de l'œuvre.

Kishibe Rohan entre en scène dans la quatrième partie de la saga. Il s'agit d'un personnage secondaire, dont le statut passe d'opposant à adjuvant. Mangaka relativement connu au sein l'univers fictionnel, Kishibe Rohan est estimé par certains des jeunes héros de cette quatrième partie. Son stand, « Heaven's Door », transforme en livres qu'il peut feuilleter les personnes qu'il touche. Il peut ainsi découvrir les secrets de chacun et même réécrire les souvenirs de quelqu'un, ou encore lui imposer des interdits comme physiquement inscrits au cœur de sa psyché. Cette quatrième partie est marquée par une intrigue fantastique : la quête des héros est liée à un crime impuni et aux suppliques d'un fantôme. Deux des personnages de cette partie sont utilisés ensuite par Hirohiko Araki pour des récits publiés indépendamment, sous la forme de nouvelles : Kishibe Rohan d'une part, et Yoshikage Kira, l'antagoniste principal de cette partie, lui-même devenu fantôme à l'issue de celle-ci, d'autre part. Ces récits autonomes sont, depuis, des lieux privilégiés pour développer le thème des fantômes, comme c'est le cas encore une fois dans *Rohan au Louvre*. Par ailleurs, Rohan est mentionnée dans la sixième partie en tant que célébrité et mangaka d'exception. Depuis la fin de la quatrième partie, et l'affirmation de son statut de héros ponctuel, il apparaît de plus en plus clairement comme un double d'Hirohiko Araki au sein de la fiction.

Une histoire de fantôme(s)

La structure narrative de ce *Rohan au Louvre* est très clairement délimitée. La narration est assurée par le héros, Kishibe Rohan, et cette voix s'exprime au présent à travers un prologue et un épilogue, qui bornent le récit. Celui-ci se compose d'analepses articulées les unes aux autres par le mystère environnant l'objet même de l'intrigue : une toile japonaise maudite, faite à partir d'un pigment produisant la « couleur la plus noire du monde » comme l'affirme

Rohan dans le prologue. Cette toile sert donc de socle au déploiement de la dynamique narrative, et c'est l'élucidation de son existence ou non, la vérification de la malédiction qu'elle véhicule et la recherche des causes de celle-ci qui organisent la progression du récit. L'objet pictural assure donc la cohésion de l'axe horizontal, syntagmatique, de l'action. Cela revêt une importance cruciale chez Hirohiko Araki dans la mesure où c'est l'action qui doit d'abord, chez ce mangaka formé à l'efficacité du shōnen, susciter l'adhésion du lecteur.

L'intrigue raconte donc la manière dont Rohan a découvert l'existence du tableau et comment il s'engage dans ce que lui-même appelle une « aventure » afin de pouvoir de ses yeux contempler cette œuvre. L'action elle-même peut se découper en trois parties. La première partie revient sur un été de la jeunesse du héros au cours duquel il rencontre une jeune femme qui lui révèle l'existence de cette toile. La seconde partie du récit présente la visite, dix ans plus tard, de Rohan au Louvre, pour retrouver ce tableau, et la descente dans les réserves en compagnie d'un conservateur, d'une traductrice et de deux pompiers. L'entrée dans une partie des réserves abandonnée depuis une trentaine d'année amorce la troisième et dernière partie du récit : la découverte du tableau et ses conséquences fatales pour les membres de l'expédition. Le dévoilement du tableau constitue bien le fondement de la dynamique narrative de ce récit : mythe dans la première partie, trésor réel dont il faut retrouver la trace dans la deuxième, et nœud du drame fantastique une fois découvert dans la troisième, avant que l'épilogue n'apporte les réponses aux mystères. Chaque partie a par ailleurs son identité propre concernant le déroulement de l'action.

La première partie est une analepse par rapport à la recherche du tableau, et narre la première fois que Rohan en entendit parler. Elle revient sur la jeunesse du héros, et ses efforts pour devenir mangaka. Retiré chez sa grand-mère pour travailler un projet de manga, il rencontre une jeune femme, Nanase, qui disparaît mystérieusement après lui avoir parlé d'un tableau à l'aura presque « maléfique », conservé au Louvre, caractérisé par un pigment noir exceptionnel, et présenté comme « l'opposé de la beauté de la Joconde ». Cette partie est construite autour de l'idée de la première fois dans la mesure où Rohan tente de composer son

premier manga, éprouve ce qui ressemble à un premier élan amoureux pour Nanase et découvre l'existence et la légende du peintre Nizaemon Yamamura. Celui-ci est introduit par le biais d'un récit enchâssé assumé par Nanase, habillée avec un kimono traditionnel au moment où elle raconte cette légende. Ce peintre, qui aurait vécu il y a trois cents ans, aurait découvert un pigment noir étrangement brillant. Il l'aurait extrait d'un arbre de plus de mille ans, qu'il était interdit d'abattre. Exécuté pour avoir enfreint cet interdit, le peintre n'aurait laissé qu'une toile, cachée puis rachetée récemment par le Louvre, les autres ayant été détruites par crainte de l'aura de malédiction qui enveloppait l'artiste. Cet enchâssement des récits densifie le mystère autour de la toile, mystère comme redoublé ou métaphorisé par celui de la jeune femme. En effet, après ce récit de Nanase, une atmosphère de drame s'installe autour du personnage qui disparaît finalement sans explication, après avoir violemment déchiré les dessins que Rohan avait faits d'elle. Dans cette première partie, la toile acquiert donc une valeur de légende, et amorce la logique de dévoilement qui guide le récit en le nimbant de violence.

Le récit s'installe alors dans la chronologie d'abord posée par la narration avec le voyage en France de Rohan, et sa visite du Louvre, dix ans après l'été passé en compagnie de Nanase. Rohan est entretemps devenu un mangaka reconnu, et une allusion à la Joconde lui rappelle ce « doux souvenir de jeunesse » qu'il va indirectement poursuivre en recherchant cette fameuse toile. Cette découverte est effectuée en deux temps : la recherche dans le Louvre public, officiel, qui forme la deuxième partie du récit, puis l'exploration d'anciennes réserves du musée qui en constitue la troisième. Ces deux moments fonctionnent comme le basculement de l'endroit d'un lieu à son envers, comme le passage du réel au fantastique, ou de l'illusion commune à la vérité celée. Ce mécanisme est directement mis en scène dès l'arrivée de Rohan à Paris : l'image d'un avion survolant la Tour Eiffel que le lecteur associe à cette arrivée annoncée se révèle n'être en fait qu'une carte postale que Rohan tient dans sa main à l'entrée du Louvre.

Après la légende dans la première partie, c'est la question du nom qui donne sa cohérence narrative à la deuxième. En effet, Rohan est devenu un

mangaka connu, en dehors même de son pays, et son entrée dans le Louvre s'accompagne d'une demande d'autographes de la part de fans qui le reconnaissent, tandis qu'une traductrice est mise à sa disposition par l'administration du musée pour ses recherches. Celles-ci conduisent à la découverte du nom du tableau, *Sous la lune*, à partir du nom du peintre, pourtant inconnu de la traductrice du musée et même du conservateur du département des arts d'Asie. Les noms de Kishibe Rohan et de Nizaemon Yamamura sont mis en parallèle, dans un rapport d'inversion, le parallèle se prolongeant concernant les dessins des deux artistes. Lors de la demande d'autographe Rohan dessine et signe deux planches en même temps sans même toucher le papier, et sans que les fans ne se rendent compte, dans un premier temps, de la réalisation du mangaka. Le dessin et la signature apparaissent de manière presque magique, tandis que le tableau de Nizaemon reste toujours invisible dans cette partie. De manière curieuse, la fiche du tableau ne s'ouvre pas dans le registre informatique des œuvres du musée. Cette invisibilité de la toile est renforcée par le lieu même où elle est conservée : une réserve abandonnée depuis plus de trente ans alors que la toile a été acquise seulement vingt ans plus tôt. Il faut donc au héros descendre dans cette réserve, accompagné par la guide, le conservateur et deux pompiers. La transition vers cette réserve s'effectue par une progression de la lumière à l'ombre, de la célébrité à l'inconnu : les galeries du Louvre et certaines de ses œuvres les plus connues, puis les réserves utilisées et ses œuvres que l'on devine, protégées sous des pans de tissu ou enfermées dans des caisses, et enfin la réserve abandonnée.

La troisième partie dévoile finalement le tableau à l'issue d'une descente qui conduit le réel à céder la place au fantastique. L'envers du musée devient un envers intérieur des personnages, et la réserve le lieu où surgissent les fantômes de leurs passés respectifs. Le tableau et son pigment ténébreux forment un miroir inversé : la surface fait place à une profondeur d'où s'extraient les traumatismes personnels et familiaux de ceux qui le contemplant pour se retourner contre eux. Cette dernière partie permet de découvrir enfin le sujet de la toile, et de distinguer qu'il s'agit d'un portrait féminin, ce que la comparaison inaugurale à la *Joconde*

pouvait laisser présager. La surprise vient du fait que le fantôme qui sort finalement du cadre pour s'en prendre à Rohan n'est autre que Nanase dans un kimono rappelant celui qu'elle portait alors qu'elle racontait la légende du peintre à Rohan. Le dénouement, qui mène à l'épilogue proprement dit, conduit Rohan, qui a réussi à échapper à la malédiction du tableau, à faire des recherches sur le peintre. Il approfondit la légende racontée par Nanase et découvre que l'exécution de Nizaemon Yamamura avait eu lieu après son mariage avec une femme du nom de Kishibe Nanase, une aïeule de Rohan. Son fantôme, représentant la malédiction du tableau, cherchait à faire évacuer la rancœur de son mari, emprisonnée dans la toile.

Celle-ci sert donc bien de fil conducteur à un récit qui progresse vers un dévoilement par étapes successives de l'objet. Légende d'abord, puis inconnu qui échappe et enfin fantôme malfaisant, la toile suit une série de symbolisations qui tour à tour désignent des représentations fantasmatiques de la création, picturale et narrative, nous renvoyant ici à une dimension réflexive qui désigne le manga lui-même et la pratique d'Hirohiko Araki.

Tensions chromatiques

Cette structuration est ici d'autant plus marquée qu'elle est soulignée et creusée à la fois par la composition chromatique choisie par le mangaka, dont la pratique habituelle relève du noir et blanc. Ce passage du noir et blanc à la couleur sous-tend l'esthétique de cette œuvre. *Rohan au Louvre* voit ainsi s'affronter un ordre, représenté par une logique narrative fondée sur l'identité de la couleur, et la menace d'un chaos, à travers le spectre du noir et blanc comme rémanence du travail classique du mangaka. Le noir du pigment de Nizaemon Yamamura signifie le basculement dans la folie, le fantastique, le glissement vers ce qui n'est pas, normalement, représentable, vers une imagerie trouble qui se donne violemment à voir à la fin du volume, après avoir été subtilement préparée tout au long du récit.

Chacune des trois parties de ce récit est ainsi caractérisée par l'usage d'une couleur particulière qui domine l'ensemble des choix chromatiques des

planches, que cela concerne le fond, les décors ou les tenues des personnages, par un jeu de nuances subtiles. Dans ce cadre, les contrastes sont créés ponctuellement soit par des couleurs jurant presque avec la couleur dominante, soit par une absence totale de couleur, un retour au noir et blanc pour certains éléments à l'intérieur des cases, phénomène que l'on peut associer à un effet de dépigmentation dans un récit portant sur la découverte d'un pigment absolument noir. Ces moments où la couleur s'absente troublent d'abord la frontière entre fiction au premier degré et fiction au second degré, les planches de manga réalisées par Rohan qui surviennent dans le récit apparaissant en noir et blanc. Ce trouble reste léger dans la première partie pour disparaître dans la seconde. Les rares dessins de Rohan y sont fondus dans la couleur dominante, et le blanc n'est utilisé que de manière très ponctuelle. Mais ce trouble, que l'on pouvait associer aux dessins de Rohan en compagnie de Nanase dans la première partie prend une toute autre dimension dans la troisième. Le blanc s'impose là de multiples manières qui symbolisent le déploiement du drame. Le jeu chromatique construit donc une opposition entre les deux premières parties, pourtant distantes dans le temps, et la troisième partie, à la tonalité fantastique affirmée. L'usage de la couleur sert en outre de procédé de suture entre les différentes parties du récit, aussi bien à un niveau narratif qu'à un niveau poétique, les crayonnés de Rohan dans la première partie annonçant les révélations sur le mystère familial lors du dénouement.

Ainsi, la première partie est dominée par le jaune. Le choix de cette couleur comme fond de composition s'explique semble-t-il d'abord par l'imaginaire qui voit dans la couleur sépia la couleur du temps passé. Le choix de cette teinte, adaptée et réaménagée dans le cadre du volume, correspond à une caractérisation de cette partie en tant que récit de souvenirs. Dans ce cadre, le fond met toutefois en relief certains attributs de Rohan et de Nanase. Chez Rohan, se démarque une partie, alors verte, de la chevelure, ainsi que des bandeaux de poignet de la même couleur. Il s'agit d'éléments constants qui semblent signifier là sa jeunesse dans la mesure où sa tenue et la couleur de ses cheveux changent lors de l'arrivée à Paris. Nanase, quant à elle, alterne tenues jaunes, dans la même

teinte que le fond, et tenues roses. Ce rose associe le personnage à l'irruption du mystère et du désir. Nanase apparaît d'abord indirectement par le biais de chaussures roses, puis directement dans une légère robe rose. Les scènes du quotidien avec le personnage sont traitées en harmonie avec la teinte jaune de la partie, puis le rose intervient à nouveau lorsque Nanase, habillée en kimono traditionnel, raconte la légende de Nizaemon Yamamura, avant de s'enfuir en pleurs sans donner d'explications à Rohan.

La deuxième partie reprend ce rose comme une sorte de marque du souvenir retrouvé de Nanase, inscrivant encore une fois le temps dans la composition chromatique, et en fait son fond, sur lequel ressort cette fois le bleu. Ce bleu est celui du ciel, de Rohan, ainsi que de quelques objets du musée. Cette partie est celle où, globalement, la couleur s'impose avec le plus de force, à travers des choix de couleurs vives, laissant peu de place au blanc et au noir, contrairement aux deux autres parties. Il est toutefois intéressant de remarquer que le jeu de contraste puissant entre rose et bleu remplit plusieurs fonctions importantes dans le volume. Il lui sert en effet d'abord d'identité graphique puisque la couverture est dominée par un jeu d'entrelacs bleus et roses, ponctués d'éléments, en vert, référant à la réalité du musée. Il caractérise en outre la relation sous-jacente entre les deux héros du récit, Rohan et Nanase. Enfin, il rejoue de manière inattendue l'opposition entre noir et blanc du monochrome du manga classique, s'y substituant ou se proposant comme un équivalent dans le monde de la couleur. Cette dimension se donne à lire aux bornes de cette deuxième partie du récit. Sa page d'ouverture, lors de l'arrivée à Paris, présente le bleu du ciel parisien, d'abord comme « faux » à travers une carte postale, puis « vrai » avec le ciel surplombant le Louvre et Rohan. L'ambiguïté entre ciel réel et ciel figuré – entre fiction au premier degré et fiction au second degré d'une certaine manière – se retrouve à la fin de la partie lorsque Rohan traverse les galeries du Louvre : sur fond de rose se détachent les différents ciels représentés sur les toiles qui jalonnent le parcours. Rose et bleu jouent donc doublement, de manière discrète, de l'ambiguïté entre réel et fiction : d'une part en remplaçant l'opposition entre noir et blanc des pages dessinées par Rohan dans la première

partie, d'autre part en faisant du bleu un lieu où la fiction entre en concurrence avec le réel.

C'est pourquoi ce bleu sert de fond initial, provisoire, à la troisième partie, avant sa transformation en noir, assurant encore une fois cette fonction de suture entre les parties du récit. Un bleu comme corrompu, délavé, prend le relais du rose lors de la descente dans la réserve. Il est toutefois petit à petit envahi par des jeux d'ombre qui signalent l'influence de la toile mystérieuse et de son pigment noir sur l'action. Cette altération signale ainsi la prise de pouvoir du fantastique, le triomphe de la fiction sur la réalité. Le bleu devient donc noir, et les autres couleurs du récit se trouvent également réinvesties sur le mode de l'envers du décor. Ainsi, pris ensemble, jaune et rose se retrouvent dans la tenue portée par la traductrice rappelant les robes de Nanase, et annonçant le kimono du fantôme de la toile, rose à motifs floraux jaunes. Séparément, le jaune sert à figurer la chair cadavérique des fantômes et le rose celle meurtrie des compagnons de Rohan. Lors des scènes gres, le rouge intervient ponctuellement pour de fins éclats de sang, celui-ci étant avant tout représenté en noir. Ce noir absolu, qui gagne peu à peu l'ensemble de la page, s'impose à travers la révélation de la toile, et du motif qui sert de clef au dénouement, explicité dans l'épilogue. Le héros résiste à cet obscurcissement complet, par un blanc mémoriel relayé par le blanc de la page : Rohan utilise son pouvoir pour effacer sa propre mémoire et s'extraire de la réserve.

Ce dénouement confirme donc bien l'idée que la toile mystérieuse et la malédiction de son pigment constituent en quelque sorte le principe esthétique qui fonde l'usage de la couleur dans ce récit. Les couleurs y jouent un rôle narratif parallèle à l'intrigue, deviennent des acteurs à part entière du drame qui se noue. Le noir forme, avec le pigment et le fantôme de Nanase représentée sur la toile, une hantise profonde, polymorphe : présence concrète des fantômes, retour du refoulé si l'on aborde le désir, presque incestueux, de Rohan pour Nanase, son aïeule, ou encore secret de famille avec le pouvoir néfaste de la toile. Il est aussi ce qui menace le réel, la part d'ombre qui concurrence la couleur dans le récit. Toute la couleur du volume semble finalement ne se justifier qu'à travers la mise

en scène et la mise en relief de son envers. Hirohiko Araki élabore là un véritable paradoxe dans la mesure où la couleur devient, dans la logique narrative, le repoussoir du noir brillant de Nizaemon Yamamura.

Cette tension chromatique nous invite alors à comprendre qu'Hirohiko Araki interroge la matérialité instable des représentations, lecture que la dimension éminemment réflexive de ce récit renforce. Cette réflexivité est d'abord installée par le personnage de Rohan et le cadre artistique du Louvre. Elle concerne aussi bien le personnage principal, avatar de l'auteur, et l'objet du récit : une œuvre picturale évoquée alors même que le héros élabore son premier manga. Mais elle ne s'y cantonne pourtant pas et déborde ces points de départ pour faire de cette intrigue autour de la toile fictive de Nizaemon Yamamura une sorte d'échantillon de l'œuvre entière d'Hirohiko Araki. En effet, cette œuvre gravite autour de deux motifs centraux, le corps et le temps, sans cesse explorés tout au long de cette gigantesque saga qu'est *Jojo's Bizarre Adventure*. Chaque partie du récit voit un héros mettre à l'épreuve son corps face à un antagoniste dont le pouvoir repose sur une forme de contrôle du temps. Dans *Rohan au Louvre*, la thématique et l'imagerie des fantômes, qui apparaissent sous des formes multiples, condensent ces motifs du temps et du corps. La toile, par son origine et par son pouvoir de convocation de fantômes du passé, reprend cette règle de l'antagoniste maître du temps. Par ailleurs, le rôle de la mémoire et l'intrigue familiale sous-jacente à la malédiction de la toile rappelle la structure même de *Jojo's Bizarre Adventure*, fondée sur la succession des membres de la famille Joestar et sur les mystères de leur parenté. Le récit de *Rohan au Louvre* fait en outre la part belle au souvenir, qu'il soit individuel avec la première partie en forme d'analepse, culturel à travers cette toile ancienne oubliée de tous, ou familial avec l'épilogue qui transforme l'aventure en sombre héritage.

Dans son récit, Hirohiko Araki mêle en fin de compte dimension réflexive immédiate et caractère d'échantillon de l'œuvre à travers la malédiction de la toile. Son pigment lui a conféré un pouvoir dans la lignée de ceux des « stands » si familiers aux lecteurs réguliers de l'auteur. Ce pouvoir joue des corps et de la mémoire puisque quiconque regarde la toile est condamné à affronter, de

manière violente, les morts qui ont ponctué son histoire ou même celle de ses ancêtres. Les drames intimes et personnels se matérialisent et reviennent harceler, agresser les victimes, à la manière d'une vengeance directe, immédiate. Ainsi, la traductrice, dont le fils est mort noyé, au contact du fantôme de ce fils, gonfle soudain, semble exploser comme gorgée d'eau et disparaître dans le liquide absorbé par le plafond. La toile fonctionne à la manière d'un miroir qui ne réfléchirait pas la surface des choses, leur apparence, leur couleur d'une certaine manière, mais leur profondeur, aussi bien intérieur qu'historique. Hirohiko Araki semble là mettre en scène le pouvoir de l'image, subjuguante par son opacité même. Ce pouvoir est emblématique de la démarche narrative de l'auteur puisque les « stands » sont des émanations de la psyché des personnages. Ainsi, cette toile condense les grands principes poétiques de l'œuvre d'Hirohiko Araki, jusque son goût pour les contre-modèles, dans la mesure où ce tableau forme une sorte d'envers complet, oublié dans des réserves abandonnées, de la Joconde des galeries publiques. Par la fiction d'une couleur des fantômes, c'est le fantôme même de la couleur, au sens de ce que signifie l'usage des couleurs, du noir et du blanc, dans la composition d'une bande dessinée, qu'Hirohiko Araki cherche à dévoiler à travers ce *Rohan au Louvre*.