

JAN BAETENS  
*Université de Leuven*

**« Une question de curseur » :  
un entretien sur *NogegoN* (1990)  
Jan Baetens s'entretient avec François Schuiten**

**Résumé**

François Schuiten est le dessinateur de la série *Les Cités obscures* (scénario de Benoît Peeters ; une douzaine de volumes parus depuis 1983). *NogegoN* est une œuvre créée en collaboration avec son frère Luc, spécialiste des architectures utopiques. Dans cet entretien, Schuiten commente la genèse et les enjeux d'un livre sur le thème de la symétrie intégrale. Selon lui, sa forme et son sens doivent se lire comme une méditation sur la liberté humaine.

**Abstract**

In this interview, the author, well-known for his collaboration with Benoît Peeters in the *Dark Cities* series (since 1983), reflects upon the genesis and stakes of *NogegoN*, a visual palindrome he wrote with his brother Luc, specialized in utopian architecture. Schuiten explains how the form as well as the meaning of this book on absolute symmetry are in the very first place a reflection on human freedom and creativity.

**Mots clés :** Bande dessinée, Schuiten, contrainte, palindrome, fiction, Les Terres creuses, *NogegoN*.

JB : *NogegoN est le troisième (et dernier) tome des Terres creuses, une série que vous avez conçue et élaborée avec votre frère Luc. Or, les correspondances avec la série plus connue des Cités obscures, que vous menez avec Benoît Peeters depuis bientôt trente ans, sont nombreuses, mais peut-être superficielles. Pourriez-vous situer les deux projets l'un par rapport à l'autre ?*

FS : Le travail avec mon frère Luc est très différent de celui que je fais depuis tant d'années avec Benoît Peeters, ce scénariste qui est beaucoup plus qu'un simple scénariste. C'est une tout autre façon de travailler ensemble, une tout autre énergie, une autre mécanique aussi. Mon frère a douze ans de plus que moi et il est architecte, il n'est donc ni un professionnel de l'écriture, ni un professionnel du scénario. Quand il s'agit d'inventer puis de mettre en place un récit, un univers, des personnages, la collaboration acquiert dès lors quelque chose de très fragile, car mon frère avance beaucoup plus par à-coups, il a souvent des idées fulgurantes, mais le va-et-vient entre scénariste et dessinateur en devient un rien aléatoire. Mon frère a des idées géniales, mais on n'est jamais sûr de pouvoir les mettre au profit d'une histoire qui prenne forme, et c'est là une situation parfois très angoissante. Curieusement, l'idée de base de *NogegoN* est assez proche de ce que Benoît aurait pu proposer aussi, puisque le récit part vraiment d'un concept, non pas seulement d'une idée formelle (le palindrome), mais d'une idée qui s'est d'emblée matérialisée dans un certain univers (un monde hanté par le rêve impossible d'une symétrie parfaite). Ceci dit, autant le concept initial paraissait simple, autant le chantier de cet album s'est avéré extrêmement difficile. Entre l'idée et la réalisation il y avait un abîme, car le nombre de possibilités était infini et je ne savais vraiment pas jusqu'où je pouvais ou voulais aller trop loin. Au début, mon frère n'avait pas du tout songé à radicaliser son idée de base, mais rapidement nous avons pensé que cela valait la peine d'essayer d'aller jusqu'au bout, c'est-à-dire de faire rayonner le principe palindromique sur autant d'aspects ou d'éléments que possible. En même temps, toutefois, on voulait aussi que *NogegoN* reste un vrai récit. On ne voulait pas que les règles formelles et thématiques deviennent des entraves à la narration, et trouver le bon équilibre entre ces exigences était très ardu, et à vrai dire angoissant.<sup>1</sup>

JB : *Une des grandes qualités de NogegoN tient en effet à l'exceptionnelle transparence du récit. On « voit » la contrainte, mais on ne la « sent » pas.*

FS : En effet. Pourtant, lors de la première publication du livre, certains lecteurs ne se sont même pas rendu compte de l'existence de la contrainte, que nous n'avons cependant nullement cherché à dissimuler. Je comprends pourquoi certains lecteurs ont pu passer à côté du principe formel de l'album. D'une part, le style du dessin n'indiquait pas du tout le travail de la contrainte. Mon style est très différent de celui de Marc-Antoine Mathieu ou de certains auteurs de l'Association, qui « diminuent » le style pour attirer l'attention sur autre chose (le concept, la règle, le mécanisme). Chez moi, le style tend plutôt à compenser ce qu'il pourrait y avoir de trop contraint dans ma façon de dessiner ou de raconter

une histoire. Eux enlèvent quelque chose au dessin pour exhiber ce qu'il y a en dessous, chez moi ce serait plutôt l'inverse. À cela s'ajoute qu'en bande dessinée, surtout en France, on est très facilement classé, ce qui ne facilite pas toujours la perception de ce qui s'écarte du genre ou du style dans lequel on tend à vous enfermer. J'ai un style qu'on pourrait appeler, pour parler très vite, réalistico-fantastique, par moments on pourrait même songer à une sorte de *heroic fantasy*, et cela empêche de voir l'homogénéité paradoxale des diverses facettes de mon travail. On ne fait tout simplement pas assez le rapport entre, par exemple, mes bandes dessinées, l'aménagement d'une station de métro, la conception de l'intérieur d'un pavillon à une exposition universelle, les décors d'un film d'animation *etc.* La lecture un peu bornée de *NogegoN* était un témoignage de ce type de cloisonnement.

JB : Le concept du palindrome n'est pas nécessairement architectural, même s'il se prête évidemment très bien à un traitement thématique de ce genre. D'où venait en fait la première impulsion du livre ?

FS : C'est très simple. Mon frère était fasciné par Perec, et il connaissait très bien le grand palindrome. L'idée de base venait directement de là. Moi aussi, j'étais un grand admirateur de Perec, et le personnage m'intéressait autant que l'œuvre. En même temps, nous connaissions aussi très bien les *Upside Down* de Gustave Verbeek, et il ne serait pas exagéré de dire que *NogegoN* est issu du croisement de ces deux inspirations : à Perec on ajoutait du dessin, à Verbeek on ajoutait du récit. Vers la même époque, mon frère et moi travaillions aussi à une œuvre qui n'a jamais vu le jour, mais dont l'inspiration était analogue : une histoire intitulée *Les Sept Sages de Védra*, qui par un déplacement visuel donnait à voir un huitième sage qui n'existait pas vraiment.

JB : Après *NogegoN*, la série des Terres creuses s'est arrêtée.

FS : Oui, pour nous *NogegoN* a vraiment été une sorte de clé de voûte, comme si on ne pouvait plus rien faire après, comme si toutes les possibilités avaient été épuisées. La réalisation de l'album était à la fois une source de jubilation, car à chaque pas se révélaient de nouvelles pistes, et de frustration constante, car on était loin de pouvoir faire ce qu'on avait envie de faire. La fin de l'aventure était un mélange de soulagement, d'échec et d'excitation. Je me rappelle qu'en faisant le livre je travaillais sur toutes les planches simultanément, impossible de faire autrement, impossible aussi de m'arrêter : j'en devenais presque fou. Le problème essentiel était de finir : comment jamais finir une telle opération ? J'avais mis le curseur au minimum, car sinon j'aurais été emporté par le travail, comme les moines de Perec qui se perdaient jusqu'à la folie dans la quête du palindrome parfait. J'aurais pu aller plus loin moi aussi et mettre le curseur au maximum. Mais alors il n'y aurait pas eu de livre.

JB : *Je suis ébloui par le parfait naturel avec lequel vous avez inventé un univers fictionnel qui réverbère de manière si fidèle et intrigante la charpente formelle de l'œuvre : NogegoN se déroule dans un univers obsédé par le respect de la symétrie absolue et le récit se déclenche par quelque chose (mais en fait il faudrait dire quelqu'un) qui brise la symétrie.*

FS : Oui, c'est bien cela que Luc et moi voulions, cette contamination de la fiction par la forme, mais aussi cette réflexion sur les effets d'un système qui finit par toucher une société entière, jusqu'au plus intime des rapports humains. On voulait savoir ce qui se passe lorsqu'un système transforme la vie des gens en destin, puis ce qui se passe lorsque la vie se révolte et corrige le système.

Mais il ne faut pas croire que tout cela a été pensé de A à Z. Beaucoup est venu spontanément, et dans mon travail de dessinateur je suis un peu inconscient. Certes, je me pose beaucoup de questions, et j'aime que le récit soit le résultat d'une longue maturation, mais cela ne me dérange pas d'être aussi un peu dépassé par les choses. Une fois que je dessine, ce sont le plaisir et l'émotion qui me guident. *NogegoN*, dont la genèse fut loin d'être facile, est un livre que j'ai dessiné beaucoup plus vite qu'un album des *Cités obscures*, par exemple. J'avais vraiment le personnage et l'univers dans la main, et j'ai dessiné assez librement. Une fois de plus : pour équilibrer ce qu'il y avait ailleurs de structuré et de contraint.

JB : *Cette liberté, cette passion se notent fort bien dans la représentation des personnages, surtout de l'héroïne.*

FS : Oui. Il est très important pour moi que le corps « parle », et dans une histoire aussi surveillée, mesurée, surconstruite que *NogegoN*, il fallait absolument un personnage qu'on puisse aimer, auquel on ait envie de s'identifier, un personnage d'une grande sensualité qui nous permette de nous rapprocher d'elle. Le choix de Rodin s'explique par les mêmes raisons. Là aussi, c'est un personnage hors normes, presque un univers à lui seul, et dont le travail, jusque dans ses ratés, touche à une forme de grâce. Il m'amuse de penser que les sculptures aériennes que j'ai inventées dans *NogegoN* pourraient aujourd'hui se matérialiser sans trop de problèmes, avec ces nouvelles photocopieuses 3D qui font sortir non seulement l'image reproduite mais sa reconstruction en trois dimensions. La sculpture de Rodin vibre, bouge, et c'est cela qui m'intéresse.

JB : *Ton rapport à la contrainte est très complexe. La structure, la composition, le système t'attirent incontestablement, mais il semble qu'ils t'effraient encore davantage.*

FS : *NogegoN* a été une très bonne illustration de cette ambivalence. Car je ne savais vraiment pas s'il fallait continuer (c'est ce que j'ai appelé : mettre le curseur au maximum) ou s'arrêter au bon moment. La tentation d'aller trop loin

était terrible. C'est évidemment ce qui m'intéresse comme artiste : à chaque album, je veux essayer quelque chose de nouveau, explorer de nouvelles pistes. Je veux surtout éviter que mon savoir-faire ne tourne à la virtuosité gratuite et arrogante, le style ne peut jamais être une démonstration technique. Pour que le système reste vivant, il faut le casser. Un système qu'on n'interroge plus nous mène à notre perte. L'histoire de *NoegoN* ne dit finalement rien d'autre.

---

<sup>1</sup> Sur l'œuvre de François Schuiten on se reportera à Philippe Marion, *Filiation Schuiten* (Bruxelles : Versant Sud, 2009). Sur *NogegoN* voir Antonio Altarriba, « Bande dessinée et géométrie *NogegoN*, le palindrome et la bissectrice ou la lecture comme voyage aller-retour », *Formules* (15, 2011) pp. 91-101. Sites utiles sur l'auteur et son œuvre : <http://www.urbicande.be/> et <http://www.autrique.be/intro.morning.html>.